



*”Det är lättare att vara någonting på nätet  
än att vara någonting på riktigt”*

## **Gymnasieelevers mediaerfarenheter i mötet med svenskämnet**

**Charlotta Törnvall Holm**

Examensarbete inom svenska språket och litteraturen 91-120 hp

Läroarbilden  
Vårterminen 2013

Handledare: Ylva Lindberg

Examinator: Mattias Fyhr

## SAMMANFATTNING

---

Charlotta Törnvall Holm

### **”Det är lättare att vara någon på nätet än att vara någon på riktigt” Gymnasieelevers mediaerfarenheter i mötet med svenskämnet**

Antal sidor: 30

---

I denna studie undersöks hur svenskämnet på gymnasiet lever upp till syftet som säger att eleverna i undervisningen ska få läsa andra texter än enbart skönlitterära och vars innehåll ska sättas i relation till elevernas egna intressen och erfarenheter. Texterna ska också vara en källa till självinsikt, utmana eleverna till nya tankesätt och öppna upp för nya perspektiv. Det blev därför intressant att undersöka om/hur texter av olika slag påverkar unga människors identitetsbygge inom svenskämnet. Tidigare forskning visar att skolan är dålig på att ta tillvara elevers mediaerfarenheter. Syftet med studien är således att i intervjuer med nio elever undersöka hur deras mediaerfarenheter ser ut och hur de vill att skolan ska tillvara på dessa:

Hur använder eleverna medier för att uttrycka och utforska sin identitet? Hur ser eleverna på hur skolan tar tillvara deras mediaerfarenheter i svenskundervisningen? Vilka visioner har eleverna för medier i svenskämnet?

Resultatet av undersökningen visar att svenskämnet i stort sett inte använder sig av texter hämtade från olika slags mediaplattformar i undervisningen. De intervjuade eleverna däremot har stor kunskap om och erfarenhet från andra texter än de skönlitterära, bland annat on-linespel, bloggtexter och andra sociala medier, som de inhämtar på fritiden. I dessa forum utforskar de sin identitet. Resultatet visar att skolan sällan låter eleverna använda egna intressen i skoluppgifter.

---

Sökord: Text, Media, Svenska, Sociala medier, Blogg, Spel

---

Postadress	Gatuadress	Telefon	Fax
Högskolan för lärande och kommunikation (HLK) Box 1026 551 11 JÖNKÖPING	Gjuterigatan 5	036-101000	036162585

## ABSTRACT

---

Charlotta Törnvall Holm

**”It is easier to be someone in cyberspace than to be someone in real life”  
Upper secondary students experiences of media encounters with Swedish.**

Pages: 30

---

This essay review the ways Swedish in upper secondary school carry out the tasks in the curriculum. The students ought to read other texts than fictional and the content are to be in relation to the students own interests and experiences. The texts should be a source of self-perception and challenge the students to think in new ways. That is why it became important to investigate if/how different texts affect young peoples searching for themselves within Swedish. At the same time research show that school is not taking care of the students prior encounters with media. The aim with this review is to examine nine students encounters with media and the ways they want the school to recognize these:

In what ways do youth use media to express and explore their identity? What are the students opinions about the interest the Swedish take in their experiences in media? What are the students visions for media in Swedish?

The issue of the survey shows that Swedish unfrequently use texts from different platforms of media. The students in the survey however have great knowledge about and experience from other texts than fictional - on-line games, blogs and other social media – acquired in their leisure time. In these rooms they explore their identity. The issue shows that school unfrequently let the students use their interests in instructions.

---

Keywords: Text, Media, Swedish, Social media, Blog, Game

---

**Postadress**

Högskolan för lärande  
och kommunikation (HLK)  
Box 1026  
551 11 JÖNKÖPING

**Gatuadress**

Gjuterigatan 5

**Telefon**

036-101000

**Fax**

036162585

## Innehåll

1. Inledning och syfte .....	1
2. Frågeställning.....	2
3. Bakgrund .....	2
3.1 Begreppsapparat .....	2
3.2 Cultural Studies .....	3
3.3 Svenskännets förändring i ett föränderligt mediasamhälle .....	4
3.4 Mediatexter och ungdomars identitetsutveckling i skolan .....	7
3.5 Identitet i en allt mer globaliserad och digitaliserad värld .....	9
3.6 Att leva sitt liv genom olika mediatexter.....	10
3.6.1 Sociala medier.....	11
3.6.2 Spel .....	12
4. Metod och urval .....	13
4.1 Presentation av informanterna .....	14
5. Resultat.....	17
5.1 Identitetsskapande i medier .....	17
5.1.1 Lilly.....	17
5.1.2 Amanda .....	18
5.1.3 Johan .....	19
5.1.4 Alfons.....	19
5.1.5 Jenna .....	20
5.1.6 Johannes .....	21
5.1.7 Felicia.....	21
5.1.8 Johanna .....	21
5.3 Erfarenheter av medier i svenskundervisningen.....	22
5.3 Visioner för svenskundervisningen .....	22
5.3.1 Frihet och engagemang .....	22
5.3.2 Spel i undervisningen .....	23
5.3.3 Bloggen som uttrycksmedel .....	23
5.3.4 Andra sociala medier.....	24
5.3.5 Övrigt.....	24

6. Sammanfattning och diskussion.....	25
6.1 Metoddiskussion.....	25
6.2 Resultatdiskussion.....	25
6.2.1 Svenskämnet, eleverna och medierna.....	25
6.2.2 Den breda läsförmågans nödvändighet.....	26
6.2.3 Att brinna för olika saker.....	26
6.2.4 Svenskämnet som ett "kulturellt frirum".....	27
6.2.5 "Det är lättare att vara någonting på nätet än att vara någonting på riktigt".....	27
6.2.6 Att äga medialitteracitet.....	28
6.2.7 Framtida forskning.....	29
7. Slutsats.....	30
Källförteckning.....	31
Bilaga .....	34

## 1. Inledning och syfte

När jag skrev examensarbete i SV 61-90 stötte jag på Christina Olin-Schellers avhandling *Mellan Dante och Big Brother (2006)*. Olin-Scheller menar att skolan är dålig på att ta tillvara elevers medieerfarenheter i klassrummet, vilket oftast skapar ett främlingskap hos eleverna inför de möter i skolan och skolan får svårt att fånga elevernas uppmärksamhet med sitt upplägg:

*.../ är kollisioner mellan elevernas och lärarnas litterära repertoar betydligt vanligare än matchningar.../ Lärarna är helt enkelt inte medvetna om elevernas litterära repertoar och hur dessa formar förutsättningarna för svenskundervisningen. (Olin-Scheller, 2006, s.214)*

Det är främst pojkarna som ger uttryck för ”att svenskämnet saknar relevans för deras liv” (Olin-Scheller, 2006, s.215). Olin-Scheller menar att det är viktigt att läraren känner till elevernas olika läsroller och tidigare läserfarenheter av olika slags texter, bland pojkar främst de multimediala fiktionstexterna som film, datorspel och såpor, eftersom dessa erfarenheter är starkt förknippade med deras identitet. Olin-Scheller kommer fram till att enbart läsa kanoniserade skönlitterära verk inte leder undervisningen framåt, istället måste läraren fokusera elevernas litterära repertoar och samtidigt sträva efter att vidga den (Olin-Scheller, 2006).

Med resultatet i Olin-Schellers avhandling i åtanke, och med anledning av det nya syftet i svenskämnet, kändes det viktigt att utforska detta fält ytterligare för att se hur/om syftet genomförs i klassrummen. I svenskämnets syfte från 2011 går att läsa att eleverna ska få möta andra typer av texter<sup>1</sup> än enbart skönlitterära. Mediatexter och andra typer av texter ska få eleverna att forma förståelse för både sig själva och andra. Utifrån dessa texter ska eleverna få möjlighet att reflektera över egna erfarenheter och intressen (Skolverket, 2011). Jag har valt att tolka innebörden av syftet som att eleverna inom svenskämnet ska erbjudas möjlighet att via medier och andra texter än enbart skönlitterära få uttrycka och utforska sin identitet. De ska även ges möjlighet att sätta ord på egna erfarenheter och intressen i förhållande till innehållet i andra texter än skönlitterära. Det blir således viktigt för svenskundervisningen att använda sig av uppgifter där eleverna kan få utlopp för detta.

I denna studie har undersökts hur nio ungdomars mediakonsumtion ser ut. Fokus har varit på hur

---

<sup>1</sup> Utdrag ur svenskans syfte: *.../andra typer av texter samt film och andra medier.../ andra typer av texter samt få sätta innehållet i relation till egna erfarenheter, intressen .../* Det odefinierade syftet om *andra texter* går att tolka som till exempel blogg- och andra webbtexter eller datorspel, men även foto, bild och andra kreativa uttryck. Den tolkningen antar jag i min undersökning.

de utforskar och uttrycker sin identitet i olika medier och vad de tycker att det ger dem. Jag undersöker också hur eleverna ser på hur skolan tar tillvara deras mediaerfarenheter i svenskundervisningen och deras visioner för medier i svenskämnet. Med mediaerfarenheter menar jag det utbud ungdomarna känner till och använder sig av på fritiden, som de anser är viktiga för dem, och som påverkar deras upplevelser av skolans utbud och tilltal.

## 2. Frågeställning

- Hur använder eleverna medier för att uttrycka och utforska sin identitet och vad ger det dem?
- Hur ser eleverna på hur skolan tar tillvara deras mediaerfarenheter i svenskundervisningen?
- Vilka visioner har eleverna för medier i svenskämnet?

## 3. Bakgrund

Jag kommer i det följande avsnittet behandla begrepp jag använder mig av i studien: *text, media, mediatexter, multimodalitet, litteracitet* och *medialitteracitet*. I nästföljande avsnitt ger jag en kort bakgrund till den akademiska disciplinen Cultural studies, som tillsammans med skol-, identitets- och medierelaterad forskning utgör min teoretiska bakgrund. Cultural studies utgör grunden i mitt kritiska resonemang av resultatet. Av tidigare forskning är Buckingham (1994, 2003, 2007, 2008) är den främste företrädaren inom detta forskningsfält.

### 3.1 Begreppsapparat

Semiotiken menar att ”alla mänskliga handlingar och symbolsystem kan studeras som språk” och således kan text vara allt från ”målningar och manuskript till trädgårdar och tröjor” (Olin-Scheller, 2008, s.8). Olin-Scheller väljer dock att begränsa begreppet text till typografisk text, ljud och bilder.

Buckingham (2003) inkluderar all modern kommunikationsmedia i termen media: television, bio, video, radio, fotografi, reklam, nyhetstidningar och magasin, inspelad musik, dataspel och internet. Mediatexter är programmen, filmerna, bilderna, webbsiterna etc. som dessa olika kommunikationsmedel förmedlar. Enligt Buckingham finns det inget som hindrar traditionella

böcker att räknas till media, eftersom de också tillhandahåller oss med en medierad representation av världen.

Multimodalitet uppstår när flera representationsformer kombineras. Hansen (2011) menar att skolans litteraturundervisning alltid har bestått av multimodala texter i betydelsen att texterna har åskådliggjorts av tabeller, diagram, bilder och symboler. Bilder kan användas för att på flera olika sätt samverka med texten och skapa ”ett flerstämmigt förhållande mellan text och bild” (fri övers. Hansen, s. 9).

Literacitet ses fortfarande som en skriftspråklig kompetens och en multimodal förståelse av text- och språkanvändning saknas menar Persson (Persson, 2007, s.96). Olin-Scheller menar att begreppet har utvidgats och urvattnats i takt med medias utbredning och betecknar ”förmågan till olika kommunikativa handlingar” (Olin-Scheller, 2008, s.16). De nya kommunikationsmedierna har i grunden förändrat hur vi använder språk och läs- och skrivkunnighet är i dag förmågan att tyda multimediala texter. Medialitteracitet – eller förmågan att använda och tolka media - är en form av kritisk förmåga som innehåller både analys, utvärdering och kritisk reflektion. Det innebär att tillägna sig ett metaspråk, eller en bredare analytisk kunskap om medietexter. Medialitteracitet är lika viktig som förmågan att tyda och producera skriven text. (Buckingham, 2003, s.35). Medialitteracitet innebär också att äga en funktionell litteracitet: att ha tillgång till medier och kunna tillräckligt för att fungera i samhället. Förutom en mer generell media litteracitet kan man också tala om mer specifika litteraciteter så som dataspelslitteracy (Buckingham, 2007).

### **3.2 Cultural Studies**

Det går att beskriva Cultural Studies ur ett metaforiskt perspektiv: ”Cultural Studies är inte en ö i ett hav av discipliner, men en ström som rullar in över andra discipliners stränder för att skapa nya och förändrade formationer” (Fri övers. Longhurst, 2008, s.22).

Cultural Studies är en akademisk disciplin som uppstod under 1960-talet i Storbritannien på universitetet i Birmingham. Det är en tvärvetenskaplig teori om kultur med metoder lånade från kulturkritiska traditioner som förenar studiet av olika moderna sociala och kulturella fenomen och som således saknar ett avgränsat intresseområde men med betoning på det folkliga (Persson (red.), 2000, s. 67-68). Både sociologi, etnologi, medievetenskap, litteraturvetenskap och



antropologi möts inom Cultural Studies. Den tidiga forskning som var med och utformade Cultural studies utforskade relationen kulturen och brittisk arbetarklass ur ett marxistiskt perspektiv. Det man ville undersöka var hur brittiska samhället utvecklades och förändrades efter andra världskriget med fokus på klassamhället. Efter dessa tidiga studier har disciplinen utvecklats och kommit att allt mer intressera sig för hur politik och ideologi styr populärkultur (Lindgren, 2009, s. 11-12). Persson menar att Cultural Studies ”intresserar sig för alla de betydelser som produceras i olika institutioner och medier som cirkulerar i det moderna samhället” (Persson (red.), 2000, s. 69-70) och dessa betydelser måste studeras i de samhälleliga sammanhang de är skapade i och verkar inom för att kunna tolkas. I analysen tar Cultural Studies hänsyn till de maktförhållanden som råder i ett kapitalistiskt samhälle och medierna utgör en viktig maktfaktor. Bakom texter i medier finns en ideologi och en tanke om hur texten ska läsas och därför sker annorlunda tolkningar av texten alltid i motsättning till hur den är tänkt att läsas. Var och en bör förhålla sig kritisk till i vilket socialt sammanhang en text har producerats, det vill säga att kopplingarna mellan kulturen och samhället måste vara centrala menar Persson (Persson (red.), 2000, s. 70-71).

### **3.3 Svenskämnet i ett föränderligt mediasamhälle**

Magnus Persson diskuterar i *Varför läsa litteratur? Om litteraturundervisningen efter den kulturella vändningen* (2007) kring *den kulturella vändningen* som han tycker sig se i skolans styrdokument Lpo 94 och Lpf 94. Bakgrunden till vändningen anses enligt Persson vara Hayden Whites verk *Metahistory* och Clifford Gertz's *The Interpretation of Cultures*. Hayden och Geertz's tolkade fenomen inom olika akademiska discipliner med hjälp av kulturella termer de lånat från litteraturvetenskapen. Persson uttrycker detta kärnfullt med att ”mänskliga kulturer och ritualer kan ses som rika symbolsystem och studeras som texter” (Persson, 2007, s 30). Cultural studies hade också stor betydelse för begreppets framväxt eftersom den utgör ”ett försvar av vanliga människors sätt att umgås med vanlig kultur” (se vidare under punkt 3.2) (Persson, 2007, s 31).

*Det vidgade textbegreppet* hänger ihop med den kulturella vändningen och dyker upp i svenskämnets styrdokument i Lpo 94 och Lpf 94. I det vidgade textbegreppet jämför skrivna texter med visuella och massmediala uttryck, vilket innebär att ett fotografi kan läsas som en text. I och med detta blir litteratur och andra medier jämställda i styrdokumentet och den kanoniserade litteraturen får konkurrens, något Persson väljer att kalla *avkanonisering* (Persson, 2007, s.82).

Borta var de värdehierarkier mellan ”ordets konst och mediernas okonst” (Persson, 2007, s.84). Trots det skönjer Persson en viss förkärlek i styrdokumenterna för skönlitteratur, film och teater som då utesluter vissa medier. Persson ser inte heller några större förändringar i läromedlen sedan den digitala kulturen fick större utrymme i styrdokumenterna (Persson, 2007).

I de nya styrdokumenterna från 2011 finns inte det vidgade textbegreppet kvar som ett explicit begrepp och i svenskans nya syftestext återfinns begreppen text och medier (min kursivering):

Undervisningen i ämnet svenska/.../ att läsa och arbeta med texter, både skönlitteratur och *andra typer av texter*./.../ Undervisningen ska också leda till att eleverna utvecklar förmåga att använda skönlitteratur och *andra typer av texter samt film och andra medier* som källa till självinsikt och förståelse av andra människors erfarenheter, livsvillkor, tankar och föreställningsvärldar. Den ska utmana eleverna till nya tankesätt och öppna för nya perspektiv.

I undervisningen ska eleverna få möta olika typer av skönlitteratur och *andra typer av texter samt få sätta innehållet i relation till egna erfarenheter, intressen* och den egna utbildningen.

(Skolverket, 2011)

Persson närstuderade kursplaner i litteraturvetenskap på de högre lärosätena i landet och upptäckte att det vidgade textbegreppet saknas i undervisningen samt att det är svenska och västerländska, skönlitterära, kanoniserade texter som gäller (Persson, 2012, s 174). Det är på dessa lärosäten morgondagens lärare utbildas vilket skulle kunna ses som oroande. Persson varnar i sin artikel för att köra på som vanligt med skönlitterär läsning som den främsta formen av läsning i skolan och menar att den måste sättas i relation till de förändrade villkoren för läsning som den kulturella vändningen fört med sig (Persson, 2012, s 175).

Bergman (2007) menar i sin avhandling *Gymnasieskolans svenskämnen* att ungdomars kompetens och kunskap från deras mediekonsumtion är svår att dra nytta av i skolan. Men beroende av hur undervisningen planeras kan erfarenheterna skapa sammanhang även i skolarbetet. Dock menar Bergman att skolan till viss del inte kan eller ska konkurrera med den känsla av frihet och lust som medierna ger ungdomar. Däremot behöver skolan inta ett öppnare förhållningssätt till ungdomars medievanor eftersom medierna är det främsta forumet för demokratiska processer (Bergman, 2007, s.295). Olin-Scheller (2008) bekräftar Bergmans resultat i sin studie om ungdomars medievanor. Studien har kommit fram till att klyftan mellan lärares uppfattning om elevers läsrepertoar oftast skiljer sig från elevernas faktiska verklighet och att detta givetvis skapar kollisioner. Oftast är det pojkar som tycker att undervisningen är ”tråkig” och befinner sig långt från deras verklighet, samtidigt som flickorna är mer positivt inställda till

lärarens urval av fiktionstexter. Elevens personliga erfarenheter och upplevelser påverkar läsningen av en text, hävdar Olin-Scheller, och om eleven upplever att texten har relevans för hans liv fördjupas läsningen. Det är därför viktigt att matcha undervisningsstoffet med elevernas läsrepertoar. Multimediala texttyper så som film och digital text ligger många elever varmt om hjärtat. Betyder det att svenskundervisningen ska ägna sig enbart åt multimediala texter? Olin-Scheller menar att sociala medier erbjuder en informell och kreativ lärandemiljö i demokratisk anda där deltagarna känner en stark drivkraft att engagera sig: en miljö som skolan har svårt att återskapa men som skolan måste lära sig att förhålla sig öppen till, men där lärarnas bristande kunskaper om ungdomars medieanvändning och skolans bristande tekniska kunskaper och resurser ställer till bekymmer. I Watkins (2009) studie i amerikanska skolor påpekar en rektor att skolan inte har hängt med i utvecklingen och att de är tvingade att fundera på teknologins roll i kursplanen och vad digital media betyder för elevernas sociala och emotionella utveckling men att den stora utmaningen är att utbilda personalen i att använda digital media.

Buckingham (2007) vill att skolan ska förhålla sig kritisk och inte utan vidare införliva ungdomarnas informella upplevelser i skolans formella struktur. Buckingham menar att dessa upplevelser är begränsade och styrda av producenterna bakom medietexterna och givetvis inte neutrala eller pålitliga. Dolby och Rizvi (2008) hävdar att reklam formar ungas syn på vad de vill ha, deras identitet och värderingar. Konsumtionskulturen vill att unga ska konsumera snarare än att tolka de texter de konsumerar. Utmaningen för skolan är att hjälpa unga att se baksidan av mediekonsumtionssamhället utan att förstöra deras njutning av den. För att uppnå detta måste skolan inse att mediekonsumtionssamhället är en konkurrerande pedagogik som vill föra de unga bakom ljuset. Skolan ska ge ungdomarna uppgifter som lär dem hur de bör agera som unga *cyberflanörer* med ett *globalt medborgarskap*, menar Dolby och Rizvi. Det kan till exempel vara att göra medietexter i olika genrer där de får artikulera sin kritik. Det viktiga är att de får göra sin egen media med samma verktyg som de stora producenterna. Palfrey och Gasser (2008) argumenterar för att skolan måste ge alla elever en möjlighet att skaffa sig digital kompetens för att kunna kontrollera sina identiteter på internet.

Traditionella medier så som fack- och skönlitteratur minskar och ersätts av nya digitala och internetbaserade medier och vårt intag består i allt högre grad av bilder, vilket ställer högre krav på "informationskompetens i vid mening" menar Lars Höglund i sin artikel *Bokläsning i skiftet*

*mellan traditionella och digitala medier*, och det innebär i sin tur att skolan måste bli bättre på att lära ut ”kritisk tolkning av både text och bild” (Höglund, 2012, s 66). Sociala medier expanderar stort i Sverige, mest i den yngre generationen och hos unga flickor. Pojkarna ägnar sig i större utsträckning åt internetspel och här sätter Höglund upp en varningsflagg för läsningens utveckling. Den senaste PISA - undersökningen visar sämre resultat i läsförmåga hos svenska ungdomar. Samtidigt har samma ungdomar bättre läsresultat i digitala medier än i tryckta och därför uppmuntrar Höglund till att hitta metoder att läsa både tryckta och digitala medier som stimulerar läsning och främjar läsförståelse (Höglund, 2012, s.10).

Christina Löfving (2011) träffar i sin lärargärning många unga och vill trycka på hur barn och ungdomars lärande i skolan hänger ihop med deras intressen och de erfarenheter de gör på fritiden. Många elever ägnar sin fritid åt olika digitala aktiviteter och om skolan väljer att inte hänga på tappar de greppet om eleven och eleven spås sämre skolresultat, är Löfvings reflektioner. I värsta fall skuldbelägger skolan elevens digitala intressen och färdigheter och visar samtidigt skolans begränsande normer. Vilket gör att vi snarare krymper än växer som individer, menar Löfving.

### **3.4 Mediatexter och ungdomars identitetsutveckling i skolan**

Albero-Andrés (2004) studie visar att det inte är enkelt att veta hur skolan ska nå fram till de unga. Flera elever i studien vet inte hur de skapar en egen hemsida samtidigt som de flesta av de tillfrågade inte vill att skolan lär ut det. Ungdomarna visar heller ingen egen drivkraft att lära sig hur. Skolan och andra faktorer i ungdomarnas liv verkar ha en passiviserande inverkan vilket gör att de ser sig själva enbart som mottagare och inte som kreatörer. Förändringar måste komma till stånd som försäkrar ungdomarna om att internet är ett kreativt verktyg, menar Albero-Andrés (2004, s 114).

Löfving (2011) tycker sig i verksamheten ha sett att *on-linespel* kan vara en viktig källa till några av våra mest basala behov: att känna oss behövda för dem vi är i ett större sammanhang tillsammans med andra människor där vi får individanpassade utmaningar med möjlighet att lösa dem på varierande sätt och som håller oss på toppen av vår kapacitet. Förståelse för andra människor, ökad kreativitet, utvecklandet av en entreprenörsanda och mycket annat som är viktiga verktyg i en allt mer komplex värld sker av bara farten. Allt detta inom ramen för en berättelse, *en text*. Löfving menar att om en lärare har en elev som spelar on-linespel på fritiden

kan läraren låta eleven använda sig av detta i skrivuppgifter: formulera likheter med skrivuppgiftens tema, rymmer spelen kampen mellan ont och gott?, kan eleven berätta om spelen via skärminspelingsprogram? Dessa elever har både berättande och kommunikativ erfarenhet med sig i bagaget och vet hur spänning skapas. Löfving argumenterar för att om vi inte låter onlinespelarna berätta sina berättelser med sitt språk signalerar vi att skolan inte är en del av deras vardag men om skolan visar sig intresserad av elevernas intressen och erfarenheter av dataspelvärlden så kanske vi kan förmå eleverna att känna engagemang i skolan. Samtidigt behöver inte allt tecknas ned utan kan få lov att bara vara möten i den animerade berättelsen, föreslår Löfving. Spel som tagits fram för att användas i undervisning tar upp frågor om till exempel mänskliga rättigheter och konflikter (Löfving, 2011, s. 95-96). Teman som skulle fungera väldigt väl för att uppnå syftet i svenskan. Dataspelemiljön ger *dataspeleslitteracitet* som skulle kunna användas i undervisningen och rätt använt kunna bli intellektuella verktyg i skoluppgifter, menar Linderoth, Lindström och Alexandersson (2004, s. 174). Buckingham (2007) lyfter å andra sidan upp forskning som säger att spel som är skapade för undervisning inte håller måttet. De saknar de kvalitéer som gör de kommersiella spelen så engagerande. Vidare menar Buckingham att det i en klass finns ett varierat intresse för spel och att intresset är större bland pojkar än bland flickor.

*Nätgemenskaper* som *bloggar* och *sociala medier*, där det inte ges så stort skrivutrymme, utvecklar individen till att uttrycka sig kortfattat men ändå få fram sitt budskap (Löfving, 2011, s.97). Människor kan delta i opinionsbildande verksamhet, göra inlägg i en debatt och ta del av varandras egenhändigt producerade digitala material. Via de sociala medierna har vi fått möjlighet att påverka på ett sätt som inte var möjligt tidigare och det viktiga, hävdar Löfving, är att i undervisningen ta tillvara de påverkansmöjligheter som sociala medier erbjuder och som hjälper oss att nå ut till människor utanför vår egen sfär, vilket betyder att elever kan få synpunkter från andra än de i klassrummet (Löfving, 2011, s.104-ff).

Buckingham (1994) talar sig varm för en undervisning där eleverna får möjlighet att både producera och konsumera populärkultur. När eleven skriver populärkulturella texter definierar hen sig själv och öppnar upp för kritisk reflektion av en större publik. Detta argumenterar Buckingham är viktigt när individen ska lära sig att se sig själv i ett socialt sammanhang och hänger ihop med att eleverna blir *prosumenter*, det vill säga både konsumenter och producenter i

en medievärld där gränserna har suddats ut mellan amatör och professionell. Det skapas professionella amatörer som besitter kunskap och nätverk och som kan konkurrera om uppmärksamhet med till exempel dagspressen och bokförläggare (Steiner, 2012, s.61). *Fanfiction* är ett gränsöverskridande format, en så kallad transmedial text som sträcker sig över flera medieplattformar, där läsaren tolkar författarens skapelse och för över den till ett annat medieformat, till exempel kan en film eller ett datorspel bli tolkad i skrift. Men det finns också fanfiction i skriven text som är en tolkning av en annan skriven text som till exempel läggs ut på en blogg. På detta vis blir läsaren också författare, vilket givetvis undergräver den ursprungliga författarens auktoritet och originalet ses som en grundplåt till nygamla historier i olika medieformat (Lindgren Leavenworth & Isaksson, 2012, s.78-79)

### 3.5 Identitet i en allt mer globaliserad och digitaliserad värld

I en allt mer globaliserad och digitaliserad värld är det inte längre självklart att den nationella identiteten värderas högst. Identiteter är traditionellt ofta förknippade med platser, både lokalt och mer vidsträckt (Longhurst, s.12). Men med ett omfattande globalt medieutbud suddas gränserna ut och vår kultur framstår som ”helt öppen och tillgänglig” för barn och ungdomar i det postmoderna samhället (Hernwall, 2003, s 27). Tekniken gör tillvaron allt mer transparent och vår uppfattning om vad som är verklighet och vårt förhållande till identitet kan komma att förändras om vi allt oftare lever vårt sociala liv i cyberrymden (Hernwall, 2003, s. 34).

Birgitte Tufte (1998) kallar det utrymme där ungdomar skapar en egen identitet i medier för ett ”kulturellt frirum”, och det ligger långt från föräldrars och lärares erfarenhetsvärld. I detta kulturella frirum existerar inte längre gamla normer och nya, hitintills inte accepterade, normer och livsstilar blir möjliga. Det gör medierna till viktiga redskap i de ungas sökande efter en identitet hävdar Tufte. Palfrey & Gasser (2008) menar att för en *digital inföding* existerar varken en personlig eller social identitet, inte heller gränser mellan identiteter på eller utanför nätet, dessa samverkar simultant. Samtidigt experimenterar dessa ungdomar med framställningen av sig själva i olika medier, till exempel på bloggar eller i datorspel. Digitala medier blir enligt Buckingham till plattformar att söka svaret på vem man är: ”det jag som är jag” (Fri övers. Buckingham, 2008, s.26). Ungdomars användande av nya teknologier fungerar som icke linjära och mångfacetterade identitetsprocesser, eller *identiteter-i-aktion* (Fri övers. Buckingham, 2008, s.27). Ett laborerande med flerfaldiga identiteter blir möjligt och i sociala medier kan

experimenterandet med olika roller och förhållningssätt gentemot den andre ta form i dialogernas text (Hernwall, 2003, s 104). Individen tillåts pröva olika sidor av det egna jaget och en identitet som är i ständig förändring, *intertextuell postmodern identitet*, kan växa fram (Hernwall, 2003, s 137):

Vi skulle kunna uttrycka det som att kulturen visar en provkarta på möjligheter där sedan individen har att skapa sin identitet, sin tillhörighet. I en kultur där dessutom markörer och traditioner blir allt otydligare alternativt allt mer kortlivade, blir förändringen tillståndet och simuleringen, eller visualiseringen, referensramen. (Hernwall, 2003, s. 146).

Ungdomar är sin egen publik: de besöker sin egna digitala produktion inte bara för att eventuellt förbättra den utan också för att se vilka som har besökt sidan och om de har fått någon respons (Buckingham, 2008, s.27). De avtryck som hen själv eller andra lämnar efter sig påverkar hens identitet och rykte som en tredje person kan se (Palfrey & Gasser, 2008, s19). Detta tvingar hen till att reflektera över sin produktion och se på sig själv med nya ögon, ibland kanske med oväntade och oönskade upptäckter. Ett reflexivt betraktande är format av kulturen och våra erfarenheter men ibland kan vår förmåga att läsa och representera oss själva förlora sin kritiska förmåga. Då kan medieproduktion ge det nödvändiga ifrågasättandet ungdomar behöver i identitetsbygget menar Buckingham (Buckingham, 2008, s.41). Förutom att lära ungdomar ett kritiskt förhållningssätt ger det dem media litteracitet. Vidare menar Buckingham att mediekonsumtion utvecklar media litteracitet och kan ge en vidare förståelse för mediet (Buckingham, 2008, s.43).

### **3.6 Att leva sitt liv genom olika medietexter**

Det vi i dag upplever är en *digital epistemologi*, vilket betyder att vi skapar oss kunskap om den digitala läran (National encyklopedin, 2012). Vårt sätt att umgås med nya teknologier och medietexter förändrar i grunden oss som människor och vårt sätt att se på tillvaron. Tekniken blir en förlängning av människans kropp. Vi har i alla tider interagerat med texter, från de muntliga kulturerna där publiken kunde påverka historiens handling till att vi vänder blad i en pappersbok. Det som händer nu är att vi tar ytterligare ett steg i umgänget med texter (Ingvarsson & Lindhé, 2012, s. 107-108).

När MySpace introducerades på nätet år 2000 blev det snabbt en fluga. Anledningen, menar Watkins (2009), var för att MySpace erbjöd vad ungdomar älskar mest av allt: att spendera tid med sina vänner samtidigt som de fick uttrycka sig själva genom musik, stil, språk och

populärkultur. Medietexter är intimt förknippade med identitet eftersom vi till stor del lever våra liv genom dem. Det finns de som har en rad olika ”on-line” identiteter beroende på i vilken medieplattform de befinner sig: en på Facebook och en annan i World of Warcraft (Palfrey & Gasser, 2008). Jag kommer att ge en kort beskrivning av hur livet i sociala medier och spel levs av ungdomar, eller de *digitala infödingarna*.

### 3.6.1 Sociala medier

Digitala infödingar lever mer eller mindre sina liv genom olika sociala medier och där har de möjlighet att ständigt ändra olika aspekter av sin sociala eller personliga identitet. I de sociala medierna har ungdomar möjlighet att experimentera med framställningen av sig själva (Palfrey & Gasser, 2008). Många av dessa sätt är främmande för föräldrar och lärare men i själva verket skiljer sig unga människors sätt att uttrycka sin identitet inte åt mellan det verkliga livet och cybervärlden, menar Palfrey & Gasser. I och med att unga lever sina liv på nätet kommer vår uppfattning om identitet att förändras, i synnerhet den sociala aspekten. För en ung kvinnlig digital inföding innebär detta att hon medvetet lyfter fram personlig information, så som bilder på sin profil, för att forma andras uppfattning om sin identitet. Palfrey & Gasser menar att anledningen till att flickor blottar personlig information om sina liv på nätet är för att de vill uppnå åtråvärda sociala mål, som till exempel godkännande eller intimitet. Samtidigt, menar de, kan man utgå ifrån att unga underskattar riskerna med sina avslöjanden. Rodda Leage & Ivana Chalmers beskriver i artikeln *Degress of Caution – Arab girls unveil on Facebook (2010)* hur arabiska flickor i en hederskultur, tvärtemot den typiskt västerländska flickan, tvingas formulera om sin identitet i sociala medier. Flera av flickorna i studien saknade tydliga profilbilder för att behålla sin anonymitet. De hittade istället alternativa vägar att uttrycka sig: någon valde att visa bara en kroppsdel, någon annan nedre delen av kroppen när hon matar änder, en tredje lät någon fotografera sig när hon håller en kamera framför ansiktet och på så sätt får hon även möjlighet att uttrycka sitt stora intresse för fotografering utan att visa sitt ansikte. En flicka uppfann ett kodsysteem som tillät henne att både uttrycka sin identitet och behålla sin anonymitet i statusuppdateringar. Om hon till exempel uppdaterade sin status med ”läppstift” så kunde bara hennes nära vänner avkoda meddelandet med att hon var på väg till en fest. Några av deltagarna i studien lekte med möjligheten att bli någon annan på Facebook. De fabricerade hela identiteter och kunde sedan uttrycka sina innersta önskningar på forum som annars är stängda för dessa



flickor. På så sätt hjälper sociala medier även flickor i restriktiva kulturer att lära känna sig själva och andra.

För många fungerar den virtuella världen som ett komplement till den verkliga världen och avslöjanden på nätet skapar tillit och tillgång till sociala nätverk. Det finns de som vågar leva ett liv på nätet de aldrig hade vågat i verkliga livet, just på grund av distansen till människor. För andra kan distansen till andra människor på nätet skapa en ytligare samtalston än om samtalet hade skett mellan fyra ögon, (Palfrey & Gasser, 2008). Hur som helst erbjuder sociala medier ungdomar något som televisionen aldrig kan: möjligheten att konstant vara uppkopplad och dela sina liv med nära vänner och bekanta. Därför väljer flera unga bort Televisionen framför Internet (Watkins, 2009).

I gör-det-självis-andan är den många unga som tillverkar eget elektroniskt material, till exempel bloggar och hemsidor (Watkins, 2009). Bloggen har publiken som adressat och förutsättning för sin existens, vilket medför ett krav på skribenten att skriva intressanta inlägg för att få läsare och respons. Bloggen jämförs med såväl dagboksskrivande som personliga hemsidor men med den skillnaden att det kräver ett gensvar. Den kan ses som ”ett rum för självscensättning och självdokumentation” (Lenemark, 2012, s. 23).

### 3.6.2 Spel

Flera av de spel som finns på internet fungerar som en parallell fantasivärld med karaktärer, eller *avatarer*, vars identitet är en virtuell representation av spelaren och det är med avataren som spelaren interagerar med de andra spelarna eller objekt i spelet. Precis som i de sociala medierna så kan spelaren pröva sig fram mellan olika identiteter och utseenden men även kön och hudfärg. Spelaren kan även vara monster och andra varelser i spelen.

I spelet *Second Life* skapar varje spelare sin unika miljö som kan besökas av andra spelare i gemenskapen. På spelets hemsida marknadsförs olika detaljer som går att köpa för pengar och som behövs för att bygga upp det virtuella rummet eller karaktären. Spelet beskrivs som en modern värld full av upplevelser tillsammans med andra spelare där man kan leva ett liv utan gränser som enbart styrs av spelarens fantasi. Denna frihet och gränslöshet gäller även vid skapandet av ”a new 3D you”. Spelaren väljer människolika drag när hen skapar sin avatar (Linden Research, Inc. (u.å)). I krigsspelet *World of Warcraft* däremot, som på hemsidan beskrivs som ett av världens mest uppkopplade ochhängivna on-linespel, skapar spelaren sin egen

karaktär utifrån fantasilika karaktärer, djur eller människa. Spelaren väljer även vilken ”klass” avataren tillhör, till exempel präst, jägare, krigare eller druid. Spelet ”matchar” lämpliga spelare med varandra i lag, efter spelarens förmåga, för att få den bästa spelupplevelsen och möjliggöra att alla ska kunna delta i spelet. Lagen ligger i krig med varandra i en mystisk värld full av äventyr. Spelet är också en stor chatt där spelarna kan prata med varandra utanför spelet (Blizzard Entertainment, Inc. (u.å)).

För dagens digitala infödingar är on-line spel som World of Warcraft större än virtuella världar på grund av dess lättillgänglighet var helst det finns en internetuppkoppling. Detta i sin tur skapar en global kultur där spelare från olika delar av världen spelar mot eller med varandra i samma spel (Palfrey & Gasser, 2008). Det som driver spelare är oftast interaktionen med andra spelare och de relationerna blir centrala för spelarens upplevelse. I spelet konverserar spelaren med andra spelare via skrivna meddelanden, de utbyter virtuella gester och uttrycker känslor. För många erbjuder spelvärlden en viktig del av det dagliga livet där hen anonymt kan interagera med andra via en roll som antingen befinner sig nära eller långt från hens riktiga jag (Turkle, 1995).

#### **4. Metod och urval**

Jag har genomfört semistrukturerade intervjuer, det vill säga en kvalitativ metod, för att nå fram till mina resultat (Trost, 2010, s.40-42). Mitt val av metod grundar sig i karaktären på mina frågeställningar och jag anser att semistrukturerade intervjuer öppnar upp för en kontakt med informanterna som inte någon annan undersökningsform erbjuder. Intervjufrågorna arbetades fram med fokus på frågeställningarna och finns i bilagan. Jag har dokumenterat intervjuerna med hjälp av ljudupptagning, vilket senare transkriberades och analyserades. Samtliga informanter har varit medvetna om att jag har spelat in deras svar och till detta har de gett sitt muntliga medgivande.

I mitt sökande efter lämpliga informanter kontaktade jag lärare runt om på olika gymnasieskolor på olika orter. De hjälpte mig att hitta ungdomar ur deras elevgrupper som är ”pratsamma”. Mitt urval består av sex gymnasieelever, varav tre är pojkar och tre är flickor. Utöver dessa tog jag även kontakt med två flickor som går i nian. Jag strävade efter en så jämn könsfördelning som möjligt eftersom jag problematiserar kön i resultatet. Bakgrund, inriktning på studierna och årskurs är slumpmässiga faktorer och inget jag har styrt över. De två informanterna som

fortfarande går i grundskolan kommer snart att inleda sina gymnasiestudier och således anser jag att deras medieerfarenheter är intressanta i resultatet.

Nedan presenterar jag mina informanter med en kort beskrivning om vilka de är med intressen, vanor och livsstil samt ambitioner och drömmar, med fokus på mediaerfarenheter och mediavanor. Eftersom syftet med undersökningen är att ta reda på hur informanterna uttrycker och utforskar sin identitet i relation till medier ansåg jag det viktigt att ge en kort presentation av informanternas intressen och vanor innan redovisningen av resultatet. En viss upprepning förekommer i resultatdelen vilket jag anser är oundvikligt med tanke på studiens syfte. Den informationen finns med för att fördjupa men också för att påminna läsaren.

Informanternas namn är påhittade för att bevara deras anonymitet i studien.

#### **4.1 Presentation av informanterna**

Lilly går i trean på Samhällsprogrammet med internationell inriktning på en gymnasieskola i en mellanstor mellansvensk stad. Hon tycker om musik, att resa och att umgås med vänner. Lilly älskar att socialisera både utanför och på nätet. Hon menar att vännerna följer med henne vart hon än går via sociala medier. När hon och vännerna träffas brukar de laga mat tillsammans eller gå på krogen och lära känna nya människor. Föräldrarna var missionärer i flera länder under Lillys uppväxt vilket har gett henne reseintresset. Hon vill resa ett par år efter studenten och då till Alperna, Indien eller Nepal för att sedan ”plugga till något jag inte har en aning om”. I mobilen lyssnar hon på musik, kollar internet och är på sociala medier (Instagram, Facebook, Twitter, Tumblr). Lilly tittar inte på program på tv men desto mer på play eftersom där finns en möjlighet att pausa.

Amanda går i ettan på Ekonomiprogrammet på ett gymnasium i en mindre mellansvensk stad. Hon har ett stort idrottsintresse och har spelat fotboll sedan hon var liten. Träningar och matcher tar en stor del av hennes fritid i anspråk och det blir knappt någon tid över för annat. Trots det satsar hon mycket på skolan. Hon hinner med att träffa vänner eftersom de finns inom idrotten. Umgås med familjen gör hon framför TV:n, ”om man nu kan kalla det att umgås”. Amanda vill bli framgångsrik, antingen i ett eget företag, som mäklare eller politiker. Hon menar att hon har lätt för att prata och skulle därför passa som säljare. När hon tar studenten vill hon resa, kanske jobba som Au-Pair i USA innan hon lever studentliv och utbildar sig. När hon spår om framtiden

är det viktigt ”att jag är lycklig” och har kvar stöd från vänner och familj. Trots den knappa fritiden använder hon sig av sociala medier (Facebook, Twitter, Instagram) och läser bloggar. Förutom TV tittar hon ibland på program på play.

Johan går sista året på Byggprogrammet med inriktning betong på en gymnasieskola i en mellanstor mellansvensk stad. Han gick först ett år på Medieprogrammet och är därför ett år äldre än sina klasskompisar. Johan är idrottsintresserad och har alltid utövat någon form av idrott, fotboll när han var yngre men nu blir det mest gymet. Johan har sin närmsta framtid utstakad: fram till studenten i sommar satsar Johan på att få bra betyg och sedan ett arbete inom sin bransch. Om tio år tror han att han har ett arbete där han får arbeta med människor, kanske inom räddningstjänsten. Han har tidigare spelat i band och gjort egen musik. Musikintresset finns kvar och han tror att skapandet har påverkat honom mycket. Datorintresset tog över och var som störst i 15-16 årsåldern då han tillhörde ett stort World of Warcraft lag på över 40 personer spridda över hela världen. Datoranvändandet minskade när Johan träffade sin tjej. Han tittar på TV-program ett par timmar om dagen och ibland lyssnar han på radiokanaler. Av sociala medier använder Johan enbart Facebook.

Alfons går i samma klass som Lilly på Samhällsprogrammet med internationell inriktning. Han flyttade till Sverige med sina föräldrar för fyra år sedan från Holland där han är uppvuxen. Hans stora intresse förutom kläder och lyssna på musik är datorer. Han har sedan fyra års ålder spelat dataspel och spelar numera on-linekrigsspelet Counterstrike och Battlefield. För tre år sedan var han med och skapade ett Counterstrike lag. I framtiden hoppas han på att han jobbar utomlands med något inom handel eftersom han tycker om att resa mycket och ”vet hur det går till i andra länder” som han uttrycker det. Alfons har en stor mediekonsumtion av varierat slag, allt från webbradiokanaler, sociala medier (Facebook, Instagram, Steam) och bloggar till forum med fackartiklar om datorer. Han beskriver sig själv och sin generation som bristande i tålmod, ”allting ska gå snabbt” och han upplever att allt annat blir lite tråkigare efter att ha spelat spel. Alfons tittar inte frivilligt på TV-program, utan enbart för att föräldrarna vill. Han menar att programmen går att hitta på nätet och då kan han välja vad han vill se och när.

Jenna går i ettan på El- och energiprogrammet på ett gymnasium i en mellanstor mellansvensk stad. Hon beskriver sig själv som pratglad, med mycket energi. Förutom innebandy en gång i veckan tar Jennas stora datorintresse större delen av fritiden. Hon ”gamar” olika dataspel, x-box

och onlineskjutspele på nätet: World of Warcraft, Modern Warfare, League of Legends, Heroes of New Earth osv. Hon älskar bokläsandet i pappersformat och tar lika gärna del av den sortens berättande som ett spel erbjuder. Jenna är politiskt intresserad och ville tidigare bli politiker men ”som ung får man inte visa sina åsikter”, så därför satsar hon istället på att bli data- eller servicetekniker. Hon använder sin mobil konstant till att spela spel, sms:a, titta på YouTube och surfa annat på nätet. Tv tittar hon aldrig på eftersom tiden inte räcker till det, men om spelet hon spelar inte kräver full uppmärksamhet har hon en film från play igång på en annan skärm eftersom hon alltid vill ha något att göra. Radio lyssnar hon på tillsammans med sina föräldrar i bilen.

Johannes går i samma klass som Amanda och de delar intresset för fotboll. Utöver att spela fotboll så spelar Johannes Fifa fotbollsspel på Playstation. I framtiden vill Johannes arbeta inom ekonomi och bli framgångsrik inom ett stort företag. Johannes lyssnar mycket på reklamradiokanaler när han arbetar extra åt sin pappa. När han ser på TV blir det mest serier, till exempel aktionkomedin ”Chuck”. Han använder sin SmartPhone till att både lyssna på musik och surfa. Hemma använder han både en stationär dator och skolans bärbara dator och i familjen finns det fler datorer. Johannes fotograferar mycket, både med kameran i mobilen och med en systemkamera, och ibland lägger han ut vardagsbilder på Facebook. Han läser kvällstidningar och serietidningar i pappersformat men sällan böcker. Numera lyssnar Johannes på musik via Spotify och tittar on-line på filmer, men tidigare laddade han ned både musik och filmer. Johannes är inloggad flera gånger varje dag på både Facebook, Instagram och Twitter men det är sällan han skriver egna statusuppdateringar. Johannes menar att hans språkbruk påverkas negativt av de slangord han stöter på i medier vilket gör att det blir svårt att skriva korrekt.

Felicia går i nian i en mindre mellansvensk stad. Ett av Felicias stora intressen är läsning, vilket hon föredrar framför ljudböcker. Hon har nyligen börjat virka för att koppla av. Om tio år tror Felicia att hon ”tar dagen som den kommer” och har inga specifika drömmar. Det har hänt att hon har laddat ned någon film och det har familjen en speciell dator för. Felicia tittar på tv-boxar genom sin dator men tittar inte mycket på TV. Medieanvändningen har gjort Felicias liv lite smidigare och om hon letar hon efter någon information söker hon via Google på sin SmartPhone. Felicia tycker att hon träffar kompisarna så ofta i skolan och därför är det skönt att kunna söka upp dem med ett sms om hon vill något. Felicia har väldigt lite erfarenheter av

sociala medier och har tidigare spelat spel på Hamsterpaj men var aldrig medlem. Hon har en profil på en ”tjejsida” som hon sällan loggar in på.

Johanna går i nian i en mindre mellansvensk stad. Hon tycker om att läsa och umgås med vänner. Hon tittar på filmer och serier på TV inom olika genrer. Tidigare var datorer ett stort intresse, nu har mobiltelefonen tagit överhanden som plattform för att surfa och lyssna på radio. Hon använder även kameran i telefonen. Johanna läser mest pappersböcker men läser även e-böcker på sin iPad. Ljudböcker tycker hon inte om. Förutom mobiltelefonen och iPaden har Johanna även en laptop. Johanna har haft drömmar om att utbilda sig till läkare men är inte längre säker på vad hon vill göra i framtiden. Johanna har ett Facebook konto men är inte inloggad särskilt ofta och då är det bara för att kolla om hon har fått några meddelanden. Flera av hennes vänner har lämnat Facebook för Instagram men Johanna har inte tänkt skaffa ett Instagramkonto eftersom det inte roar henne att lägga upp bilder. Hon har laddat ned lite musik och mycket filmer på familjens gemensamma dator. När datorer fortfarande var ett intresse redigerade Johanna bilder i Photoshop men nu redigerar hon dem enbart i telefonen. När Johanna var yngre besökte hon *Go supermodel*, ett socialt forum på nätet. Hon har också varit en panda i spelet *Panfu*, men Johanna tyckte det var tråkigt eftersom hon var tvungen att bli medlem för att få saker. Då och då sätter hon sig ned och målar tavlor.

## 5. Resultat

Resultatdelen är uppdelad på tre avsnitt. Det första avsnittet redovisar hur informanterna använder medier för att utforska och uttrycka sin identitet. Varje informant förfogar över en egen underrubrik. I de två följande avsnitten redogörs för informanternas syn på medier i svenskundervisningen och hur deras visioner för svenskundervisningen ser ut.

### 5.1 Identitetsskapande i medier

#### 5.1.1 Lilly

Lilly använder sig flitigt av sociala medier för att uttrycka sig. Facebook använder hon sig mest av för att hitta och hålla kontakten med folk. På Twitter följer hon mest flödet. Instagram däremot är hon aktiv på. I de kretsar Lilly umgås har det skapats en norm eller en trend att uttrycka sig ironiskt och det finns en förväntan att man följer normen, det ska vara ”kort, klyschigt och lite roligt”. Lilly menar att det handlar om en speciell ”anda” som råder på hennes skola. Det råder ett

kreativare klimat än på andra skolor och flera elever har en egen blogg på det amerikanska sociala mediet ”Tumblr” som Lilly beskriver som en kreativare blandning mellan Facebook, Instagram och Twitter. Det är ”lite humoristiskt men även fina citat”. Hon lägger inte upp så mycket eget där inne utan tittar mest på kända amerikanska houseartists bloggar. Lilly spinner på sin humor och sin cyniska uppfattning om världen i sociala medier och hon uttrycker sig olika på de olika arenorna hon vistas på. På Instagram är hon mer sig själv än på Facebook eftersom det är en ”go´re” känsla bland dem hon känner på Instagram. Hon ser Facebook och Instagram som två helt olika ”världar”, där det ska vara på ett visst sätt i de olika världarna. ”En del av mig passar på den ena och en del av mig själv passar på den andra”, menar Lilly. Samtidigt har Lilly ett skarpt öga och kan se på sin mediekonsumtion och produktion ur ett metaperspektiv. Hon analyserar livet, sig själv och de omkring henne i korta texter. Om texterna inte är för privata kan de ingå i hennes sociala medieflöde. Lilly menar att hennes användning och produktion i de olika medierna påverkar henne positivt som person eftersom hon använder dem till att ”komma underfund med livet i allmänhet”. När hon betraktar livet i de sociala medierna utifrån kan hon se hur andra dras med i den sociala tävling som de inbjuder till och hur vänner kan må riktigt dåligt av hetsen att ha många vänner eller att få många ”likes” på statusuppdateringar. Lilly har från första början satt upp gränser för hur hon vill använda sig av sociala medier och det har många gånger hindrat henne från att bli paranoid, säger hon.

### **5.1.2 Amanda**

Amanda påverkas enormt mycket, enligt henne själv, av det som visas upp på de modebloggar hon besöker: ”de ser ju ändå så snygga ut och jag vill också se ut så’, ’åh hon har fått en sån tröja’ /.../ och så går jag och köper den’ ”. Amanda tycker att bloggarna påverkar henne både positivt och negativt: hon kan få idéer av att följa bloggare men när hon jämför sig med bloggarens, till synes, perfekta liv kan hon känna att hon inte duger och lurar sig själv. Då ifrågasätter hon varför hon överhuvudtaget läser bloggar. Det är samma sak med de sociala medier hon rör sig i. Det är en lycklig och ”skrytig“ bild folk ger av sig själva menar hon. Det är sällan Amanda skriver egna statusuppdateringar på Facebook, hon tittar mest på andras sidor, men när hon uppdaterar eller lägger upp bilder visar hon bara upp de bästa händelserna ur sitt liv. På Twitter känner hon sig mer fri och sig själv än på Facebook och Instagram som hon upplever som mer tillrättalagt. Amanda menar att folk inte bara Twittar om sina bra dagar. Profilbilden är viktig och hon är mån

om att andra ska tycka att hon ser rolig eller snygg ut. Hon kan se annorlunda ut på profilden än i verkligheten men lägger bara ut bilder på sig själv som hon känner sig bekväm med.

### **5.1.3 Johan**

Johan följer mest nyhetsflödet på Facebook och gör inte många egna uppdateringar eller lägger ut bilder. Han kallar sig själv för ”snokig” och gör flera reflektioner över sin generations användning av Facebook som socialt medium. Han har fått uppfattningen att många av hans vänner vill att andra ska tro att de har det jättebra och jätteroligt mest hela tiden, och kryddar uppdateringarna lite extra, samtidigt kan verkligheten kan se annorlunda ut. Vidare menar han att många beter sig annorlunda på Facebook eller på internet än vad de gör i verkliga livet. Det kan vara både negativt och positivt. Vissa har lättare att uttrycka sig på Facebook än de har i verkligheten. De som inte är lika frispråkiga på nätet kanske tänker på riskerna medan andra inte alls gör det och ”bara kör på”, menar Johan. Det finns de som inte vill ha sina föräldrar i vänlistan på Facebook på grund av att de då inte kan berätta om när de går på fest. Johans föräldrar är inte uppkopplade på Facebook och han känner inte att det är någon annan som begränsar vad han lägger upp på sidan. Men å andra sidan har han inget att dölja menar han. När det kommer till hur killar och tjejer uttrycker sin identitet på nätet tycker Johans sig se en skillnad. Tjejer vill oftare visa sin skönhet eller en snygg kroppsdel och att det anspelar på sex. Killar har en bild ”på deras biceps från gymmet med en whiskey i ena handen”, menar Johan. Det kan ofta vara svårt att känna igen personen på bilden i verkligheten vilket kan bero på att bilden är redigerad, hävdar Johan.

### **5.1.4 Alfons**

Alfons tycker sig också se att tjejer är fixerade vid sitt utseende och att de behöver mer uppmärksamhet än killar. De flesta killar bryr sig inte om deras profilden på Facebook får många ”likes” eller inte. En del tjejer visar upp kroppsdelar av sig själva i sociala medier. Men om en tjej visar sina kroppsdelar i sociala medier beror också på vilken trend som råder på den skolan man går, menar Alfons. På hans skola vill alla elever vara ”annorlunda” och inte ”mainstream” vilket gör att tjejerna inte visar sin kropp, medan tjejer på annan skola i kommunen som av Alfons anses ha fler ”vanliga” elever gör det. Den egna profilden tog han själv. Den visar bara bålén och inte ansiktet. Anledningen till motivet var den snygga tröjan. ”Man ska inte visa sin sämre sida på Facebook” enligt Alfons, och han tror att det är för att han vill imponera på andra som han tänker så. När man är på internet tittar inte någon på en och man har tid att skriva och tid



att ta beslut. Det är lättare att uttrycka sig när man inte sitter öga mot öga menar Alfons och berättar om när han var arg på en lärare och inte hittade rätt ord. Han tyckte det kändes lättare att skriva ned alla sina tankar i ett mejl. Klassen har ett ”klassrum” på Facebook och där vågar Alfons uttrycka mycket mer än han gör i det verkliga klassrummet. Där kan han vara sig själv. Det krävs mycket mer självkänsla att ”gå på sta'n” eller att vara i skolan än att vara på nätet, menar han. Alfons valde att ta bort sin mamma från sin vänlista på Facebook eftersom han upplever att hon inte tycker om det han säger där inne. Han har inte så många vänner på Facebook och de han har är nära och enligt honom själv kontrollerar de inte varandra eller ger varandra nedsättande kommentarer. Däremot känner han till tjejgäng där grupptricket är starkt. Alfons negativa upplevelser är istället från dataspelsvärlden där en kompis brukar skriva ”en massa skit” till Alfons när han förlorar i spelet. När Alfons var yngre använde ofta motståndaren vetskapen om att han var överviktig i svaga lägen. Det är inte ovanligt att spelarna går in i den kaxiga rollen menar Alfons, och han tar som exempel en kompis som i verkligheten är ”en mes”. Anledningen är att det inte blir några konsekvenser av det man säger menar han.

### **5.1.5 Jenna**

Jenna vill vara övertydlig med vem hon är på nätet för att få veta om den hon kommunicerar med verkligen gillar henne för den hon är. Hon brukar beskriva sig själv genom sina intressen för det är de ”som står för mig”. Men ibland undanhåller hon delar av sig själv beroende på vilka signaler hon vill sända ut. Vissa vill hon inte ska veta att hon spelar on-linespel för då riskerar hon att bli klassad som ”nörd”. När det kommer till hennes profilbild i sociala medier säger hon att hon inte vill anstränga sig för mycket för internet men erkänner samtidigt att hon hade ett urval på femtio bilder innan hon hittade den rätta. Det är inte en tillrättalagd version av Jenna utan en där hon ”ler och ser trevlig ut”, som hon själv uttrycker det. Det enda som hindrar henne från att agera fritt på nätet är lagar och att föräldrarna får veta allt om henne via sociala medier. Hennes syster brukade tidigare skvallra till deras mamma vilket resulterade i att Jenna blev återhållsam med information på Facebook. Jenna menar att tjejer är noggranna med vilka bilder de lägger upp på sig själva och killar lägger upp bilder utan eftertanke. Killar vill bara dela med sig medan tjejer söker bekräftelse på Facebook. Jenna har reflekterat över att alla uttrycker sig olika över nätet och att vissa är väldigt sociala i spelet men blyga när det kommer till verkligheten. Hon tror att det beror på att de vågar vara mer sig själva när de sitter bakom en skärm och pratar än om de har någon mitt emot sig. De skapar en ny slags person.

### **5.1.6 Johannes**

Johannes menar att han är ärlig om vem han är i sociala medier men menar samtidigt att människor vågar mer över en dataskärm än om man möts öga mot öga. Profilbilden i sociala medier är från en fest och är inte genomtänkt. Johannes tycker att tjejer generellt lägger upp mer bilder både på sig själva och andra i sociala medier jämfört med killar. De tjejer Johannes känner går att känna igen på sina profilbilder: ”de har inte fullt med smink och så”. Johannes hävdar att all medieanvändning påverkar honom och andra ungdomar mycket, och säger att ”ser man en sak så vill man ha det”. Dessutom påverkar medieanvändningen honom att se på saker annorlunda. Till exempel ändrar det sociala medieanvändandet hans tankar om folk, samtidigt som han inte tror att varken det positiva eller negativa flödet i sociala medier påverkar honom som person.

### **5.1.7 Felicia**

Felicia har en profil på en ”tjejsida”, som hon loggar in på en gång i månaden, och där har hon valt att vara anonym men är sig själv när hon skriver kommentarer till andra eftersom hon inte vill vara någon som hon inte är. Felicia menar att det finns dem som är elaka mot anonyma användare och vissa sprider rasistiska kommentarer på internet trots att det är emot reglerna.

### **5.1.8 Johanna**

Johanna menar att hon själv är ärlig i sociala medier, men hennes erfarenhet är att många av hennes vänner blir annorlunda på nätet. Många vågar säga saker som hon vet att de inte vågar säga i verkligheten. Enligt hörsägen från andra blir killar som spelar dataspel mycket kaxigare mot sina vänner när de spelar än de är i verkligheten och Johanna menar att det ”hör till” jargongen på nätet. Det kan gå så långt att de lyckas lura sina vänner att tro att de faktiskt är modigare än vad de i själva verket är och försöker leva upp till den personen de är på nätet i verkligheten, menar Johanna. Tjejer däremot är ”lite mer som de är”, är Johannas erfarenhet.

## **5. 2 Erfarenheter av medier i svenskundervisningen**

När Lilly summerar alla tre kurserna i svenska under gymnasiet kan hon konstatera att sociala medier inte används i svenskämnet. Läraren har kört på i gamla hjulspår utan att ta hänsyn till elevernas vilja att skriva mer fritt och argumentet var att det inte fanns tid till elevernas önskemål. Alfons tycker att svenskan är ett de tråkigaste ämnena och upplägget, med till exempel mytologi, intresserar honom inte. Han önskar att läraren hade varit mer personlig och att han hade fått möjlighet att säga vad han tycker. Under Amandas skoltid på högstadiet och gymnasiet har de inte jobbat så mycket med sociala medier, de har ”knappt nuddat de ämnena” som hon uttrycker

det. Men hon känner till lärare i andra klasser som har gett sina elever i uppgift att läsa bloggtexter. Amanda har i alla fall kunnat använda sig av sitt fotbollsintresse i skrivuppgifter. Jenna däremot har arbetat med medieinspirerade uppgifter. Hon skrev en gång en novell i svenskan om vad hon gjorde i ett spel. Hon menar att det blev en bra produkt eftersom hon brann för temat. För Johan har kvaliteten på svenskämnet svajat ganska rejält. Svenska A läste Johan på Mediaprogrammet där han hade en väldigt bra och engagerad lärare som lyssnade på elevernas önskemål och lät dem sätta upp ett teaterspel om forntiden. I uppsättningen fick Johan utlopp för sitt musikintresse vilket gjorde att han kände att det berörde och gav honom mer än om ”man sitter och gör ett skriftligt arbete hela tiden”. När han kom till Byggprogrammet och läste Svenska B var det just så han upplevde upplägget. I Johannes klass talar läraren om större nyheter som figurerat i medier och ibland läser klassen en bok och ser filmatiseringen av boken. Johannes har inga problem med skillnaden mellan svenskämnets upplägg och det han gör i t.ex. sociala medier. Felicia menar att eftersom hon tycker om att läsa mycket böcker så har hon redan ett stort intresse för svenskämnet. Mediaanvändandet påverkar inte intresset för svenskämnet som dock inte är särskilt bra på att fånga upp vad hon gör på fritiden och Felicia menar att det är mest ”lärarprat” på lektionerna. Det är frivilligt att skriva bokrecensioner och då skulle Felicia kunna skriva om en bok hon har läst på fritiden, men hon menar att hon sällan gör det. Johanna tror att hennes intresse för måleri och fotoredigering gör henne kreativare. Svenskan tar dock inte tillvara på hennes skapande eller låter henne skriva om sina erfarenheter från fritiden.

### 5.3 Visioner för svenskundervisningen

Informanternas egna idéer om hur uppgifter som är inspirerade av olika medier skulle kunna utformas redovisas under rubrikerna *Spel i undervisningen*, *Bloggen som uttrycksmedel*, *Andra sociala medier* och *Övrigt*. Under första avsnittet, *Frihet och engagemang*, uttrycker informanterna att det är viktigt att få använda sig av sin egen drivkraft i uppgifter.

#### 5.3.1 Frihet och engagemang

Alfons och Johan uttrycker att de vill känna friheten att lösa en uppgift på sitt sätt. Det som funkar för en elev kanske inte funkar för en annan elev menar de. Intresset styr hur man vill lösa en uppgift. Det ska vara kul att göra en skoluppgift vilket i sin tur leder till ett engagemang för uppgiften. ”Man blir ju mer passionerad om man låter någon göra det han eller hon tycker om”, menar Alfons. Johan uttrycker det som att ”man blir mer engagerad. Och tycker man något är roligt så får man ju bättre betyg och man blir mer initiativrik, så är det ju”. Samtidigt uttrycker

Alfons att det är just för att det är en skoluppgift som det blir tråkigt: ”Bara för att någonting är på Facebook gör det inte roligare för det är fortfarande svenska, det är fortfarande skola”. Felicia menar att hon skulle vilja skriva om det som intresserar henne på fritiden i en uppsats: ”man blir mer motiverad om man får skriva om vad man vill än att bli tvingad till att skriva om andra världskriget”.

### **5.3.2 Spel i undervisningen**

Alfons, som har stor erfarenhet av dataspel, är kluven till om den erfarenheten går att använda i svenskundervisningen eftersom tjejer sällan spelar spel och han har många tjejer i sin klass. Men å andra sidan tycker han att läraren skulle kunna ge en uppgift till en elev att spela klart ett dataspel och sedan skriva en sammanfattning om det. Jag utgår ifrån att han syftar på dem som har dataspel som intresse när han säger ”man”. Johan är också tveksam till om spel är något som alla skulle uppskatta men menar att det med rätt upplägg kan fungera. Jenna däremot tror att det skulle fungera att spela spel på svenskan i sin el- och energiklass och alla elever skulle kunna uppskatta det om de fick välja spelet själva. Hon ger exempel på hur man kan bygga upp den typen av speluppgift: ”man skulle ju kunna använda att man ska skriva en uppsats om spel, att man ska skriva en berättelse om en person som är med i spelet, ’du ska gå dit’, du ska själv skriva om vad du vill göra härnäst, vem du vill döda eller så här”. Johannes tror att berättandet i ett Fifaspel går att använda sig av i en svenskuppgift.

### **5.3.3 Bloggen som uttrycksmedel**

Samtliga, förutom Johan, har stor erfarenhet av att läsa andras bloggar och både Jenna och Lilly har drivit egna bloggar. Lilly har valt att behålla bloggen för sig själv som en slags dagbok medan Jenna, när hennes spelblogg var aktiv, hade en läsekrets på ungefär 5000 läsare per dag som ofta kommenterade hennes inlägg. Amanda är storkonsument av mode- och skönhetsbloggar och vill att skoluppgifterna bejakar hennes fritidsläsning mer: ”det behöver inte vara en bloggtext men det kan vara en artikel som en bloggare har skrivit eller något sån´t där och så diskuterar vi den mer, eftersom vi läser sån´t i vanliga fall. Eller det kan vara vad som helst, starta en blogg till exempel, öva på det”. Amanda tror att bloggskrivande på svenskan skulle öva upp hennes svenska. Lilly menar att hennes vänners blogginlägg skapar ett större intresse för svenskan och får henne att vilja skriva och hitta sätt att uttrycka sig. Hon föreslår att man skulle kunna ha en klassblogg eller individuella bloggar och att klassen varje vecka får i uppgift att skriva på ett tema som klasskamraterna ger kommentarer på. ”Jag tror att det skulle komma ut andra texter om vi fick

skriva på en blogg till exempel, för det känns väldigt naturligt”, menar Lilly. Jenna är inne på samma spår som Lilly: ”alla i klassen gör en blogg /.../så skulle man skriva kanske vad man känner, alltså vad man brann för, vad man tycker är kul, lägga in lite bilder och ändå att det var en läxa att varje dag skulle man skriva bara något litet”. Alfons är väldigt kritisk till om elever verkligen hade kommenterat varandras bloggar.

#### **5.3.4 Andra sociala medier**

Sociala medier ägnar sig alla fem informanterna åt och mest frekventa används Facebook, Twitter och Instagram. Alfons menar att Facebook gör honom mer medveten om andras åsikter och att den kunskapen skulle kunna användas till att ”göra research-papers om vad som är rätt och fel”. Han uttrycker också att ett debattinlägg på Facebook hade varit roligare att skriva än ett tal ”på gammaldags sätt”. Lilly vill undersöka hur sociala medier förhåller sig till svenska språket, både stavning och hur det skapas inkorrekta uttryck eller ett förkortat språk. Lilly spårar också på en skoluppgift som går ut på att försöka ”personligfiera” någon i bild och text på Instagram, till exempel Strindberg: ”kanske göra honom modern, kanske låta honom vara som han var, och se vad han beskriver när han är på ett Instagramkonto”. Amanda tror att ungdomar behöver prata om sig själva som grupp i relation till sociala medier i vardagen. Johannes föreslår att man i svenskämnet skulle kunna gå in på varifrån de sociala medierna kommer.

#### **5.3.5 Övrigt**

Johan menar att han i skoluppgifterna vill ”kunna arbeta och hantera ämnen och delar på ett annat sätt än bara i skriftlig form”. Han föreslår fler bildbaserade uppgifter, att få fotografera för att sedan redigera bilder i Photoshop. Johannes menar att det går att ”använda sig av allt i svenskan eftersom svenskan är så bred”. Både Johanna och Johannes vill skriva om vad som finns i en bild, och Johannes vill jämföra sin betraktelse med klasskompisarnas. Om svenskämnet får det upplägget skulle det för Johannes bli en förlängning av sociala medier. Johanna skulle vilja få tid att skriva ”fan fiction” eller som Johanna uttrycker det; ”efterböcker”, om vad hon tycker om en bok. Johanna vill också spela teater i svenskan.

## 6. Sammanfattning och diskussion

### 6.1 Metoddiskussion

I arbetet med frågeställningarna såg jag ganska tidigt att det krävdes öppna frågor utan svarsalternativ för att få de svar jag sökte. Jag utvecklade följdfrågor utifrån de svar informanterna gav och jag är medveten om att mitt sätt att intervjua delvis styrde de svar jag fick. Det gör att den ena intervjun inte är den andra lik och att intervjuerna mer liknar ett samtal där jag och den jag intervjuar resonerar om de olika frågorna utifrån deras erfarenheter.

### 6.2 Resultatdiskussion

#### 6.2.1 Svenskämnet, eleverna och medierna

Informanternas liv utspelar sig till stor del i olika medier. Resultatet visar att skolan förhåller sig mer eller mindre passiv till informanternas erfarenheter av och intresse för olika medieplattformar. Det är inte självklart att lärarna har kompetens att undervisa i digital media eller att tekniken håller måttet. Och det är å andra sidan inte enkelt att ta tillvara informanternas erfarenheter i undervisningen. Dessutom är det inte självklart att informanterna är positivt inställda till att skolan förhåller sig öppen till sociala medier (Olin-Scheller, 2008. Watkins, 2009. Bergman, 2007. Buckingham, 2007). Alfons hävdar bestämt att det inte går att göra en skoluppgift intressant bara för att den är förlagd till sociala medier, ”det är fortfarande skola” menar han. Detta styrker Bergmans resultat om att pojkarnas verklighet ligger långt från skolans ”tråkiga” undervisning (2007) och resultatet i Olin-Schellers avhandling som pekar på att svenskämnet saknar relevans för pojkarnas liv. Det kan också vara en signal om att Alfons inte vill att skolan tar den känsla av lust och frihet ifrån honom som fritidens medieanvändning skänker, något som Bergmans forskning. Buckingham (1994, 2003, 2007) och Steiner (2012) talar sig varma för att skolan ska göra eleverna till prosumenter i en allt mer medieorienterad omvärld och kritiskt granska medietexter, vilket i sin tur ger medialitteracitet och gör eleverna kompetenta nog att konkurrera med andra aktörer. En förmåga som alla samhällsmedborgare i ett demokratiskt, mediatätt, samhälle är i behov av. Cultural Studies menar att medierna utgör en viktig maktfaktor och att det bakom texter i medier finns en ideologi och en tanke om hur texten är ämnade att läsas, därför är det viktigt att kritiskt granska dem (Persson (red.), 2000). Dolby & Rizvi (2008) menar att skolan måste ge ungdomar förmågan att agera som om de hade ett globalt

medborgarskap. I ljuset av alla dessa anledningar är det än mer alarmerande att skolan skjuter förbi målet.

### **6.2.2 Den breda läsförmågans nödvändighet**

Flera informanter i studien menar att de ser negativa sidor av medieanvändningen. Amanda uttrycker sin uppgivenhet över att bloggarna har så stor makt över hennes livsstil och föreslår diskussioner av bloggtexter som skoluppgift. Johan menar att många inte tänker på riskerna när de uttrycker sig i sociala medier och Johannes uttrycker att det vore bra om skolan arbetade mer med mediernas ursprung. Felicia däremot är den informant som passar väl in i en skolmiljö som inte ägnar medier särskilt stor uppmärksamhet och där traditionell skönlitterär läsning står för huvuddelen av inflödet. Med andra ord en undervisning som inte tar hänsyn till vare sig svenskämnets nya syftestext eller den kulturella vändningen (Skolverket, 2011, Persson, 2007). Resultatet från den senaste PISA mätningen visar att de ungdomar som går ned i läsresultat vad gäller tryckta böcker visar bra resultat vad gäller förmågan att läsa medietexter (Höglund, 2012). Detta, menar Höglund i sin artikel, är en signal att det krävs allsidigare metoder för att bredda svenska elevers läsförmåga och att inte enbart ge eleverna förmåga att läsa en typ av text (Höglund, 2012). Höglunds förslag styrker även Olin-Schellers resonemang om att lärarna måste inrikta sig på elevernas litterära repertoar och samtidigt vidga den (2006).

### **6.2.3 Att brinna för olika saker**

Lilly, Amanda och Jenna har en stor mediakonsumtion och är positivt inställda till att skolans uppgifter bejakar deras medieerfarenheter och intressen. Främst är det bloggformen de tre informanterna vill se som en skoluppgift. Löfving menar att bloggar kan användas i syfte att lära sig att kortfattat uttrycka sina åsikter (2011) och är därför användbart i skoluppgifter. Jenna tror att det skulle fungera att använda spel som bas i skrivuppgifter i hennes el- och energiklass, en tanke jag tror hon baserar på att de flesta klasskompisarna är vana spelare. Löfving (2011) menar, precis som Jenna, att det går att integrera spelintresserade ungdomars erfarenheter i skoluppgifter och att det i sin tur genererar förmågor som får stöd i svenskans syfte (Skolverket, 2011). Det ger också dataspelslitteracitet (Linderoth, Lindström & Alexandersson, 2004), något som jag tror kan bli användbart i framtida yrken. Alfons däremot tror inte att alla tjejer i hans klass skulle uppskatta att spela spel på lektionen, något som styrker Buckingham (2007) forskning och Höglunds (2012) artikel om att spelintresset är större hos pojkar. Givetvis finns det skillnader i hur stort spelintresset är mellan olika individer och Jennas och Alfons olika inställning till medier

i undervisningen signalerar att skolan inte kan utgå från att alla elever kommer välja att använda sig av samma uttrycksform i en uppgift. Men i stort sett samtliga informanter uttrycker att de presterar bra arbeten när de ”brinner för” temat, får skriva texter på teman som de valt själva, och som har med ett intresse att göra, oavsett om det är inspirerat av fritidens mediekonsumtion och produktion eller inte. Kanske tappar skolan eleverna om den inte bättre tar till vara på vad eleverna verkligen vill uttrycka och använder sig av den textvärld eller medieplattform med vilken eleverna vill uttrycka sig genom (Löfving 2011). Olin-Scheller (2008) menar att klyftan inte får bli för stor mellan elevernas faktiska verklighet och lärarnas uppfattning om elevernas läsvana.

#### **6.2.4 Svenskämnet som ett ”kulturellt frirum”?**

På samma sätt som en karaktär i en fiktiv text är påhittad, och placerad i en speciell miljö, är en fiktivt påhittad karaktär – en avatar- i ett on-linespel en lek med identiteter. Möjligheten att leka med påhittade roller inom ramen för en påhittad historia fyller samma funktion för individen, oavsett om det är skönlitterärt skrivande eller agerande i en spelvärld det handlar om. Skribenten och spelaren tillåts utforska gränserna för den egna personligheten och pröva på det som hen själv är nyfiken på, till exempel annan etnisk tillhörighet eller en annan sexuell läggning. I mötet mellan spelet och den skönlitterära texten finns Fan Fiction. Både författandet av texter och spelandet kan vara personlighetsutvecklande såväl som en stunds flykt från tillvaron. Jag menar att på så sätt kan man erfara samma upplevelser i multimodala och skönlitterära texter och jag har svårt att se hur detta inte skulle gå att förena inom ramen av en skoluppgift. Skolan skulle kunna utgöra ett ”kulturellt frirum” (Tuft, 1998) där experimenterandet med livsstil och normer placeras i mediainspirerade uttrycksformer.

#### **6.2.5 ”Det är lättare att vara någonting på nätet än att vara någonting på riktigt”**

Det mest signifikanta i resultatet, gällande informanternas identitetsskapande i medier, är att samtliga informanter vittnar om att de på nätet kan vara någon annan än den de är i verkligheten. De on-line identiteter vi visar upp är beroende av i vilken medieplattform vi befinner oss i menar Palfrey & Gasser (2008) och Lilly experimenterar med olika sidor av sin personlighet beroende på i vilket socialt forum hon befinner sig. Hon menar att detta iscensättande ”hjälpes henne att komma underfund med livet”. Lillys framställande av det egna jaget går att härleda till Hernwalls (2003) diskussion om en framväxande intertextuell postmodern identitet där förändring är normaltillstånd och Buckingham's diskussion om att medier blir till plattformar att söka ”det jag



som är jag” (2008, s. 26). Alfons menar att han är mer sig själv i klassens virtuella klassrum på Facebook än han är i det fysiska klassrummet och Amanda menar att hennes utseende är annorlunda på profilbilden i sociala medier jämfört med verkligheten. Dataskärmen gör det enklare att vara annorlunda än ett möte öga mot öga menar samtliga informanter, vilket styrker Palfrey & Gassers (2008) forskning. Jenna å andra sidan vill bli omtyckt för den hon är och är därför tydlig med sitt rätta jag. Både Johan och Amanda menar att många verkar ha ett fantastiskt liv om de bara utgår från vännernas aktiviteter i sociala medier. Alfons och Johanna har upplevt att många blir kaxigare i on-linespel än i verkligheten och både Turkle (1995) och Palfrey & Gasser (2008) tar upp olika aspekter på hur spelare laborerar med det egna jaget när de interagerar med andra i spelets värld. Att tjejer blottar sig mer i sociala medier och i större utsträckning söker bekräftelse än killar i sociala medier är både Johan, Alfons och Jenna överrens om. Samtidigt menar både Jenna, Amanda och Lilly att det de lägger upp på sig själv är väl genomtänkt, till exempel profilbilden. Resultatet ger en motsägelsefull bild. Alfons menar att inte alla tjejer visar kroppsdelar och att det beror på vilken skolkultur som råder. Felicia har valt att inte visa någon bild på sig själv i sociala medier. Palfrey & Gasser (2008) för en diskussion om hur flickor söker godkännande och närhet men oftast underskattar riskerna när de delger världen personlig information i sociala medier. Å andra sidan menar författarna att det sociala liv vi lever på nätet och följderna av det inte går att stoppa. Alla informanterna i studien hävdar att ingen annan i någon större utsträckning begränsar deras närvaro och uppträdande i sociala medier. Leages & Chalmers forskning om arabiska flickors liv på nätet visar att de flickorna också konstruerar sina identiteter för att utforska sig själva och få uppmärksamhet. Skillnaden är att de gör det under en anonym identitet. På så sätt äventyrar de västerländska flickorna så mycket mer av sitt rykte när de experimenterar med sin identitet och bilder på sina kroppar på nätet (Palfrey & Gasser, 2008).

#### **6.2.6 Att äga medialitteracitet**

Jag anser att hur en individ förhåller sig tillexponeringen av sin identitet hänger ihop med hens eventuella metaperspektiv på sin mediakonsumtion och produktion. Eller annorlunda uttryckt: om man har medialitteracitet eller inte. Lilly ser på medier från ett ovanifrån perspektiv och verkar ha insikt i hur medierna fungerar. Hon vet hur hon kan påverka sitt rykte genom de aktiviteter hon utövar i sociala medier, något som går att härleda till Palfrey & Gassers (2008) forskning. Lilly säger att hon från början satte upp gränser för sitt eget sociala medieanvändande, vilket tyder på

att hon äger förmåga att inte låta medierna styra henne. Hennes medieanvändande har mynnat ut i en medielitteracitet som gör att hon kan användas sig av och konsumera medier till sin egen fördel och inte känner sig utnyttjad av någon annan aktör. Däremot refererar hon till den hetsvänner känner när en uppdatering på Facebook inte får tillräckligt många "likes". Amanda kan kritiskt värdera sin konsumtion av modebloggar och sociala medier men hon lyckas inte hålla deras negativa påverkan ifrån sig. Reklamen formar hennes syn på vad hon vill ha (Dolby & Rizvi, 2008). Johans medialitteracitet har sitt ursprung i den tid han spenderar framför sociala medier med att analysera andras agerande. Han reflekterar över den bild hans vänner visar upp av sig själva i sociala medier och tror inte att de själva inser riskerna med den bild av sig själva de förmedlar på nätet. Både Alfons och Lilly talar om den sociala kod, på deras skola, som de som vill vara socialt accepterade måste följa. Dessa tankar går att spåra både till Palfrey & Gassers (2008) och Buckingham's (2008) resonemang om att unga måste reflektera över sin medieproduktion, ibland med oväntade upptäckter, och att de avtryck vi lämnar på nätet kan påverka oss långt mer än vi förväntar oss.

### **6.2.7 Framtida forskning**

De gymnasieungdomar jag träffade i studien känner inte till svenskämnets syfte, mål och kursplan särskilt väl och vad de kan förvänta sig eller kräva av ämnet. För de flesta av informanterna handlar svenskan om ett färdighetsämne och inte om de delar av styrdokumentet som uttrycker att individen ska få möjlighet att utvecklas genom olika typer av texter (Skolverket, 2011). Lilly har funderingar om hur exempelvis fotografier skulle kunna användas för att skapa fiktiva konton till författare i sociala medier, men hon tror inte att det ryms inom ämnet. Därför blir det intressant att fråga sig hur det kommer sig att informanterna inte känner till innebörden av styrdokumentet: Är begreppen i styrdokumentet otydliga och svåra att sätta in i ett sammanhang, både för lärare och elever? Kan det vara så att eleverna inte har fått textbegreppet förklarat? Eller är det så att informanterna är vana vid att läraren väljer film från svenskans syfte, när hen har möjlighet att välja ett fotografi eller ett spel, och därför inte tror att något annat är möjligt? Det går att spekulera i fler möjliga förklaringar till att skolorna inte lever upp till sina mål men det är föremål för framtida forskning.

## 7. Slutsatser

Informanterna i min studie använder olika typer av texter för att uttrycka och utforska sin identitet och de flesta av informanterna vill att svenskämnet på ett eller annat sätt använder medieplattformar och medieinspirerade uppgifter. Samtidigt vittnar de om att skolan i stort sett inte lyckas ta till vara på elevernas erfarenheter och intresse av andra texter än de skönlitterära. Skolan lever sålunda inte upp till syftet i styrdokumentet. Forskningen är överrens om att skolan måste bli bättre på att fånga upp elevernas intressen och erfarenheter av mediatexter men också ge dem förmågan att kritiskt granska texter för att bli aktörer på lika villkor som producenterna bakom texterna. Skolan håller inte bara på att tappa greppet om eleverna, de håller också på att tappa greppet om hur samhället ser ut och vilka förmågor som blir allt viktigare att äga i en demokratisk, mediabaserad och mediatät värld som förändras allt snabbare.

## Källförteckning

- Albero-Andrès. (2004). The Internet and adolescents: The Present and future of the information society. I: Goldstein, J., Buckingham, D., Brougère, G. *Toys, Games and Media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Bergman, Lotta. (2007). *Gymnasieskolans svenskämnen – en studie av svenskundervisningen i fyra gymnasieklasser*. Malmö Studies in Educational Science No 36. Malmö: Holmbergs.
- Buckingham, D., Sefton-Green, J.(1994). *Cultural Studies goes to school*. London: Taylor and Francis.
- Buckingham, David. (2003). *Media education: literacy, learning, and contemporary culture*. Cambridge; UK: Polity Press
- Buckingham, Davis. (2007). *Beyond technology – children's learning in the age of digital culture*. Cambridge: Polity Press
- Buckingham, David. (2008). *Youth, identity, and digital media*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.
- Dolby, N., Rizvi, F. (2008). *Youth moves – identities and education in global perspective*. New York: Routledge.
- Hansen, I. (2011). *IT og multimodalitet I litteraturundervisningen*. Dansklærerforeningens Forlag.
- Hernwall, Patrik. (2003). *Barn (at) com – att växa upp i det nya mediasamhället*. Stockholm: HLS Förlag.
- Höglund, Lars. (2012). *Bokläsning i skiftet mellan traditionella och digitala medier*. I: Carlsson, U., Johannisson, J. (Red.). (2012). *Läsarens marknad, marknadens läsare – en forskningsantologi*. Statens offentliga utredningar. SOU 2012:10.
- Ingvarsson, Jonas. Lindhé, Cecilia. (2012). *Digitalisering och poetisk form*. I: Lenemark, Christian. (red.). *Litteraturens nätverk. Berättande på internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Lenemark, Christian. (2012). *Författarbloggar*. I: Lenemark, Christian. (red.). *Litteraturens nätverk. Berättande på internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Linden Research, Inc. (u.å) Hämtad 8 april, 2013, från: <http://secondlife.com/whatis/?lang=en-US>
- Linderoth, J., Lindström, B., Alexandersson, M. (2004). *Learning with computer games*. I: Goldstein, J., Buckingham, D., Brougère, G. (2004). *Toys, Games and Media*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- Lindgren Leavenworth, Maria. Isaksson, Malin. (2012). *Fan Fiction*. I: Lenemark, Christian. (Red.). *Litteraturens nätverk. Berättande på internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Lindgren, Simon. (2009). *Populärkultur. Teorier, metoder och analyser*. Malmö: Liber.

- Longhurst, B., Smith, G., Bagnall, G. (2008). *Introducing Cultural Studies*. Longman Publishing group.
- Löfving, Christina. (2011). *Digitala verktyg och sociala medier I undervisningen – så skapar vi en relevant skola utifrån Lgr 11*. Stockholm: Liber.
- Masterman, Len. (1985). *Teaching the Media*. London: Comedia Publishing Group in association with MK Media Press.
- Nationalencyklopedin. Hämtat 8 april, 2013:  
[http://www.ne.se/lang/epistemologi?i\\_h\\_word=digital%20epistemologi](http://www.ne.se/lang/epistemologi?i_h_word=digital%20epistemologi)
- Olin-Scheller, Christina. (2006). *Mellan Dante och Big Brother – en studie om gymnasieelevers textvärldar*. Doktorsavhandling. Karlstad: Karlstad universitetet.
- Olin-Scheller, Christina. (2008). *Såpor istället för Strindberg? Litteraturundervisning i ett nytt medielandskap*. Stockholm: Natur & Kultur.
- Papacharissi, Zizi. (2011). *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York and London: Routhledge.
- Palfrey, J., Gasser, U. (2008) *Born digital – Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.
- Persson, Magnus. (2000). *Populärkulturen i skolan: Traditioner och perspektiv*. I: Persson, Magnus. (Red.). *Populärkulturen och skolan*. Lund: Studentlitteratur.
- Persson, Magnus. (2007). *Varför läsa litteratur? Om litteraturundervisningen efter den kulturella vändningen*. Lund: Studentlitteratur.
- Persson, Magnus. (2012). *Läsning i skolan – och läsning i den högre skolan*. I: Carlsson, U., Johannisson, J. (Red.). *Läsarens marknad, marknadens läsare – en forskningsantologi*. Statens offentliga utredningar. SOU 2012:10.
- Richards, Chris. (2011). *Young people, popular culture, and education*. New York: Continuum International Publishing Group.
- Skolverket. (2011). *Ämnes- och läroplaner*. Stockholm: Skolverket.
- Steiner. Ann. (2012). *Digital litteraturkritik*. I: Lenemark, Christian. (Red.). *Litteraturens nätverk. Berättande på internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Trost, J. (2010). *Kvalitativa intervjuer*. Lund: Studentlitteratur.
- Turkle, Sherry. (1995). *Life on the screen – Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone.
- Tufts, Birgitte. (1998). *TV på tavlen – om born, skole og medier*. Kobenhavn: Akademisk Forlag A/S.
- Watkins, S. Craig. (2009). *The young and the digital: what the migration to social-network sites,*

games, and anytime, anywhere media means for our future. Boston, Massachusetts: Beacon Press.

## Bilaga

1. Introfrågor: ålder, kön, bostadsort, gymnasieinriktning och årskurs.  
Hur skulle du vilja beskriva dig själv? (Intressen, vanor, livsstil, ambitioner, drömmar etc)
2. Vad använder du för medier hemma/på fritiden? (ex. mobiltelefon, radio, TV, dator, internet, sociala medier, Playstation, DVD, Mp3-spelare, kamera, filmkamera, etc.).
3. Gör du något särskilt i medierna, använder något särskilt utbud? (ex. tittar på Idol på TV, radiokanaler eller -program, tidskrifter, böcker, ljudböcker, Facebook, laddar ned filmer eller musik, utländskt medieutbud etc.)
4. Hur tror du att detta användande påverkar dig? /Vad ger det dig? (påverkar det din livsstil eller ditt förhållande till vänner och familj? Hur påverkar det skolarbetet och ditt intresse för skolans utbud, då främst svenskan?)
5. Producerar du eget material? Hur tror du att det utvecklar och påverkar dig? (Texter, musik, bild, filmer? Medlem i musikgrupp, dansar eller spelar teater? Bloggar? Hemsida? Annat skapande/kreativt?)
6. Hur tycker du att svenskämnet/svenskan lyckas ta tillvara dina intressen och erfarenheter av olika medier, både konsumtion och produktion?
7. Hur skulle du vilja använda dig av dina erfarenheter/upplevelser av media i skolan?
8. Vilka sidor av dig själv visar du upp i sociala medier (om du har erfarenheter av sociala medier).
9. Vad anser de om hur andra visar upp sig själva i medier, skillnad flickor pojkar? (Typ Facebook)? Konstruerar du en bild av dig själv i sociala medier?