

Ungdomar i virtuella gemenskaper

En övning på att utveckla socialt kapital

Af Pia Södergård

Abstract

Arbetets övergripande målsättning var att utöka kunskapen om ungdomars Internetanvändning under fritiden. Genom observationer och intervjuer bland svenskspråkig ungdom i Finland utforskades ungdomars deltagande i den virtuella gemenskapen LunarStorm i syfte att ta reda på vilken betydelse ett sådant engagemang har i deras vardagsliv samt hur deltagandet är förankrat i deras vardagsliv och övrig Internetanvändning. Resultaten visar att förankringen är djup både vad gäller identitetsetablering och tolkning av andras identiteter. Umgänget i den virtuella gemenskapen sker i huvudsak med de egna kamraterna som får rollen, enligt Wilsons (1983) uttryck, av kognitiva auktoriteter. Vistelsen blir rutinartad och är inbäddad i en bredare Internetrutin. Aktiviteterna i gemenskapen diskuteras utgående från Nahapiets och Ghoshals (1998) dimensioner hos det sociala kapitalet. Den tes som framläggs är att LunarStorm kan betraktas som ett verktyg för att utveckla socialt kapital.

Indledning

Ungdomars spontana användning av Internet under fritiden är en verksamhet som framstår som mycket motsägelsefull. Å ena sidan är det mycket vanligt att de ungas kompetens gällande ny teknik återges i positiva tongångar. Det har t.ex. betonats att dagens barn är den första generation som är född och upp-vuxen i ett redan existerande informationssamhälle där datorer och informations- och kommunikationsteknik finns överallt och sedan förklarats att de unga därigenom har utvecklat ett förhållande till den som skiljer sig från den äldre generationens. Eftersom denna informationsteknik inte utgör ett nytt inslag i deras erfarenhetsvärld assimilerar de tekniken och ser den som en naturlig del av omgivningen medan det för den äldre generationen har varit fråga om en anpassningsprocess där gamla tankemönster byts mot nya (Tapscott, 1998, s. 1-2, s. 40-41). Betecknande för detta är att dagens unga hävdar att de lär sig mera om informations- och kommunikationsteknik av sina vänner än av föräldrarna eller skolan och att använda snabbmeddelanden är lika vardagligt för dem som att skriva lappar och tala i telefonen är för deras föräldrar (Livingstone, 2003 ; Herring, 2004). De framstår som mycket kompetenta Internetanvändare då de själva får bestämma över sin användning. Forskning har t.ex visat att ungdomar ger uttryck för mer självförtroende och expertis vad gäller personlig användning av Internet än skolanvändning och att de har större framgång i informationssökning på webben då de själva får formulera uppgifterna än när de

Pia Södergård, PD, Åbo Akademis bibliotek.
psoderga@abo.fi

löser uppgifter som tilldelats dem (Watson, 2001 ; Bilal 2002).

Å andra sidan är de ungas Internetanvändning förknippad med olika typer av problem och barriärer. Ungdomars chatterum på nätet har stängts i avsikt att skydda dem för pedofilangrepp, nerladdning av musik är en verksamhet som kan utgöra intrång mot upphovsrätten och användning av Internet för skolarbeten gör att skolor har fått ta itu med plagiatfrågan (Livingstone, 2006). Problem som dessa har lett till att föräldrar, lärare och politiker agerar som gatekeepers genom att antingen kvalitetsmässigt eller tidsmässigt begränsa ungdomars tillgång till Internet (Facer, Furlong, J., Furlong, R., & Sutherland, 2001 ; Livingstone 2006.) T.ex i Sverige finns det skolor som har blockerat tillgången till den virtuella gemenskapen LunarStorm och föräldrar rapporteras tveka om de skall låta sina ungdomar besöka denna mötesplats sedan kvällspressen slagit larm om pedofiler som där stämt möte med unga flickor (Enochsson, 2005). För ungdomarna har olika typer av inskränkningar i deras Internetanvändning även negativa följder. Filtreringsprogramvara kan blockera även viktiga webbsidor och förorsaka att sökningar inte kan slutföras och om Internetanvändningen inte kan ske i ett enskilt och ostört utrymme påverkas möjligheterna att söka känslig, personlig eller kontroversiell information (Skinner, Biscope & Poland, 2003). Livingstone (2003, 2006) har betonat Internetanvändningens ekonomiska sida och framhållit att det för hemmen som skaffat tillgång till Internet innebär kontinuerliga investeringar i form av pengar, tid och möda för att upprätthålla adekvata förbindelser. Förutom den digitala klyfta som åtskiljer dem som har tillgång till Internet och dem som saknar finns det en mera svårdefinierad klyfta som gäller användningens kvalitet. För att utjämna dessa klyftor är det viktigt att skolor och bibliotek kan erbjuda tillgång till Internet för ungdomar men det är förstärkt att osäkerheten kan kännas stor och att det kan finnas en rädsla för att bli ställd till svars vid oönskade följder. Det kan finnas ambitioner att begränsa Internetanvändningen till en nyttoanvändning men vem är det som definierar vad som är nyttigt?

Ungdomars spontana användning av Internet under fritiden är således ett mycket angeläget forskningsområde. Det har upprepade gånger påpekats hur marginaliserade överlag de unga är i förhållande till vuxna inom forskningen (Dresang, 1999; Williams,

1999; Livingstone, 2003; Large, 2005; Livingstone, 2006). Det forskningsprojekt som presenteras i denna artikel hade som övergripande målsättning att utöka kunskapen om ungdomars användning av Internet under fritiden. Det utfördes bland svenskspråkig ungdom i Finland med betoning på deras deltagande i den virtuella gemenskapen LunarStorm (Södergård, 2007). Målsättningen var att utforska ungdomars deltagande i virtuella gemenskaper i syfte att ta reda på vilken betydelse ett sådant engagemang har i deras vardagsliv. Perspektivet var informationsvetenskapligt, d.v.s. informationens roll i sammanhanget var central i de delfrågor som ställdes: På vilket sätt hanterar ungdomarna information i en virtuell gemenskap? Vilka är deras informationskällor? Hur vet de om informationen är tillförlitlig? Hur är deltagandet förankrat i den övriga Internetanvändningen och i deras vardagsliv?

Denna artikel fokuserar på de forskningsresultat som gäller deltagandets förankring i vardagslivet och i den övriga Internetanvändningen. Dess betydelse i vardagslivet diskuteras utgående från Nahapiets och Ghoshals (1998) teori om det sociala kapitalets dimensioner.

Den virtuella gemenskapen - en plats i cyberrymden

Virtuella gemenskaper¹ har definierats såsom sådana mötesplatser som inte har designats för något annat ändamål än att vara en miljö där gemenskaper skall kunna utvecklas (Croon & Ågren, 1998). De har liknats vid Oldenburgs (1999, s. 16) *tredje plats*, den dit vi går för att möta andra människor än familjemedlemmar, då hemmet räknas som *den första platsen* och *den andra platsen* är den där arbete eller studier bedrivs (Croon & Ågren, 1998). Beträffande ungdomar kan den virtuella gemenskapen alltså liknas vid ungdomsgården, torghörnet, ett café eller varför inte parkeringsplatsen utanför en hamburgerbar, d.v.s. ställen där de håller till på fritiden.

Virtuella gemenskaper för barn och unga kan också liknas vid de gårdsgemenskaper på 50- och 60-talen som beskrivs av Virtanen (1972, s. 21-26). Dessa gårdsgemenskaper utgjorde isolerade världar där barnen genom sitt dagliga umgänge sinsemellan skapade egna beteendeformer och markerade skillnaden mot vuxenvärlden genom att använda hemligt språk och hemliga namn. Grundregeln för verksamheten

var ”förbjudet för vuxna” men i övrigt hade de självskapande reglerna framförallt till uppgift att stärka känslan av gemenskap, mindre viktigt var dess innehåll. Förutsättningen för uppkomsten av en gårds-gemenskap var ett eget område och tillräckligt många barn. Enligt Virtanen uppstår de specifika barntraditionerna på platser där de unga kan isolera sig från de vuxna och genom sitt dagliga umgänge, skapa egna beteendeformer. För ungdomarnas virtuella gemenskaper kan konstateras att trots att vuxna inte direkt förbjuds tillträde så är de i hög grad de ungas egen värld, en plats där de skapar sina egna beteendeformer och regler – sin egen cyberkultur som för den vuxna kan uppfattas som fylld av svårförståelig jargong och aktiviteter som verkar meningslösa ur ett vuxet perspektiv. De virtuella gemenskaperna kan betraktas som Internet i miniatyr eftersom de erbjuder, i ett paket och på ett användarvänligt sätt, många av de tjänster och kommunikationsformer som förekommer på nätet. Den svenska virtuella gemenskapen LunarStorm är ett exempel på en gemenskap som haft stor genomslagskraft bland ungdomar med besök som uppvisar regelbundenhet (Enochsson, 2005).

Studier av virtuella gemenskaper kan vila på ett eller flera perspektiv på Internet. Då Internet betraktas som en miljö eller en samling miljöer och det är aktiviteterna i miljön som är av intresse är synvinkeln ofta kulturell. Kännetecknande för detta perspektiv har varit dess förankring i en platsmetafor, cyberrymden, som har beskrivits som ett utforskat och lockande men farligt territorium vid de yttre gränsmarkerna. Där är vardagslivets lagar, normer och sedvänjor inte tillämpbara och gamla privilegier och fördomar kommer på skam (Silver, 2000). I det kulturella synsättet som fokuserar både på cyberrymdens egenskaper och granskar de kulturella uttryck som där uppstår betraktas informationen genomsyra alla aspekter av cyberrymden. Det är ett utrymme som är helt och hållet skapat av information och kunskap. Det är fråga om kunskap om gemensamma övertygelser men också en vetenskap om hur man tar sig fram (Porter, 1997; Jones, 1995). Även aktörerna i cyberrymden skapar information aktivt då de väljer vilka uppgifter de vill ge ut om sig själva. Grundtanken är att aktörerna saknar kroppar och därför har de inte någon annan bakgrund än den de själva väljer att avslöja (Porter, 1997). Det har emellertid påvisats i kritiska cyberkulturstudier att information även ges ut oavsiktligt av aktörerna vilket betyder att identi-

tetskonstruktionen inte helt och hållet kan kontrolleras (Donath, 1999).

Cyberrymdsmetaforen har, såsom alla metaforer, sin begränsning. Eftersom den lyfter fram bilder av en ny, från vardagslivet separat, värld fokuserar den på och betonar fenomen och uttryck som ter sig nya och annorlunda i förhållandet till vardagslivet, ”det verkliga livet”. Det finns då en risk för att kopplingen mellan vardagslivet och det virtuella livet ute i cyberrymden kommer i skymundan. Bl.a. Haythornthwaite och Hagar (2005) har betonat att det behövs angreppssätt som integrerar de två världarna för att kunna förklara den förankring det virtuella livet har i vardagslivets aktiviteter och den väggkost i form av språk, beteenden och förväntningar på interaktioner som finns i bagaget hos den som rör sig i en online-värld. Hur denna problematik hanterats i undersökningen behandlas närmare nedan i avsnittet om metod och material.

Socialt kapital – en resurs i nätverk

Socialt kapital är ett begrepp som använts för att beskriva sådana gemensamma resurser som finns hos människor som ingår i samma nätverk. Dessa resurser betraktas som ett kapital vars avkastning kommer medlemmarna i ett nätverk till godo just för att de tillhör detta nätverk. Det var Bourdieu (1986) som hävdade att det vid sidan av ekonomiskt och kulturellt kapital fanns ett socialt kapital vilket beskrevs som en samling verkliga eller potentiella resurser som är förenade med det sociala nätverk eller den grupp människor man tillhör. Colemans (1988) definition utgick från det sociala kapitalets funktion som han anser vara att underlätta aktörers handlingar. En given form av socialt kapital som är värdefull för att underlätta vissa handlingar kan vara värdelös eller t.o.m. skadlig för andra handlingar.

Hos Lin (2001, s. 43) finner man exempel på det sociala kapitalet såsom förmögenhet, makt och anseende medan Coleman (1988) t.ex anser att en viktig form av socialt kapital är nätverkets potential för informationsöverföring. Szreter (2000) betonar att ett socialt kapital gör det möjligt för en grupp att sträva mot gemensamma målsättningar på ett mycket mera effektivt sätt än vad som annars hade varit möjligt. En viktig egenskap hos det sociala kapitalet är därför att det aldrig kan reduceras ner till en egenskap eller ett attribut på individnivå. I den empiriska lit-

teraturen finns exempel på hur man med hjälp av det sociala kapitalet förklarar t.ex. avbrott och framgång i skolgång, barns intellektuella utveckling, tillgång till källor för anställning och yrkesfärdigheter, ungdomsbrottslighet och dess förebyggande samt immigranter och etniska gruppers företagarganda (Portes, 2000).

Uppkomsten av socialt kapital anses ske via handlingar. Det är de positiva interaktionerna mellan individer i ett nätverk som utvecklar det sociala kapitalet (Lesser, 2000). Nyckelfaktorer vid bildandet av socialt kapital anses vara förtroende och reciprocitetsnormer där en utförd tjänst genererar en förväntning på en gentjänst (Lesser, 2000; Putnam, 1993). Adler och Kwon (2000) anser att förtroende och socialt kapital är ömsesidigt förstärkande – det sociala kapitalet genererar förtroendefulla förhållanden och förtroendet som skapats producerar socialt kapital.

Nahapiet och Ghoshal (1998) använder tre dimensioner för att beskriva det sociala kapitalet: en strukturell, en relationell och en kognitiv. Inom dessa dimensioner återfinns de faktorer som påverkar bildandet av socialt kapital i ett nätverk. Den strukturella dimensionen visar mönstret av interaktioner mellan aktörer – hur man når andra och vem man når. Den relationella dimensionen handlar om de speciella relationer som finns mellan personer och som påverkar deras beteende. Nyckelaspekter inom den relationella dimensionen är förtroende och tillförlitlighet, normer och sanktioner, förpliktelser och förväntningar och identitet och identifikation. Den tredje dimensionen, hänför sig till de resurser som ger aktörerna gemensamma framställningar, tolkningar och betydelser.

Barns och ungdomars förmåga att alstra och dra nytta av ett eget socialt kapital kan på inget vis betraktas som en självklarhet. Coleman (1998) ansåg att barn kom i åtnjutande av socialt kapital via sin familj, antingen genom föräldrars egenskaper eller genom deras relationer i lokalsamhället. För Putnam är det sociala kapitalet förknippat med medborgararrangemang från vilket de unga är uteslutna (Morrow, 1999, 2001; Goodwin & Armstrong-Esther, 2004). Pekonen och Pulkkinen (2002, s. 2) använder uttrycket socialt urkapital för det kapital som den unga får i gåva eller som arv av uppväxtmiljön, antingen som resultat av aktiv uppfostran eller som passiv mottagare. Ett antagande att ungdomar

själva kan bilda socialt kapital utgår från en syn på dem som sociala aktörer med en förmåga att utöva inflytande på sin omgivning. Enligt Prout och James (1999, s. 8-11) har detta perspektiv en mycket kort tradition i sociologisk barndomsforskning som dominerats av utvecklingspsykologiska ansatser där den biologiska utvecklingen anknyts till den sociala utvecklingen. Det finns emellertid exempel på undersökningar som påvisar att ungdomar har en kompetens att alstra socialt kapital såsom Morrows (2001) samt Goodwins och Armstrong-Esther (2004) undersökningar om de ungas välfärd och hälsa. Det sociala kapitalets effekter är emellertid inte alltid positiva. Stephenson (2001) upptäckte att gängen kring gatubarnen i Moskva hade ett starkt socialt kapital men att dess effekter var negativa. Ungdomarna kunde både använda och ackumulera socialt kapital för att erhålla både det rykte och de kontakter som var ett krav för att bli accepterade av det vuxna kriminella samfundet.

Virtuella gemenskaper och socialt kapital

Att vara delaktig i en virtuell gemenskap är förknippat med många positiva aspekter som sträcker sig från informationsutbyte till trivsamt umgänge med socioemotionella fördelar (Burnett, 2000). Försök har gjorts att bestämma vilket värde detta deltagande i en virtuell gemenskap kan ha genom att se på vilka effekter det har på det sociala kapitalet (Blanchard & Horan, 1998; Ågren, 1999).

Intresset för att anknyta virtuella gemenskaper till socialt kapital kan åtminstone delvis tillskrivas Putnam (1995, 1996) som påvisade att det sociala kapitalet i USA hade minskat sedan 1960-talet. Orsaken till detta stod att finna i teknologins omvandling av fritidslivet som blivit mer individualiserat vilket splittrade möjligheterna till kapitalbildning. Det mäktigaste instrumentet i denna revolution var televisionen som hämmade deltagandet i nästan alla former av sociala aktiviteter utanför hemmet. Mot denna bakgrund blev den nya teknologins och framförallt de virtuella gemenskapernas roll tankeväckande. Frågan som ställdes var om de kunde ersätta det förlorade sociala kapitalet eller medverkade de rentav till att förstöra socialt kapital (Blanchard & Horan 1998; Putnam 1995)? Å ena sidan underlättar de virtuella gemenskaperna bildandet av relationer, å andra sidan kan online interaktioner utgöra svaga substitut för möten ansikte mot ansikte eller t.o.m. reducera sådana (El-

lis, Oldridge & Vasconcelos, 2004). Putnam (1995) själv förhöll sig skeptisk till en positiv trend eftersom han ansåg att ett möte i ett elektroniskt forum inte kan jämföras med ett möte på bowlingbanan. Han såg också en risk i mediets långtgående specialisering som innebär att kommunikationen kan begränsas till människor som delar något visst intresse in i minsta detalj (Putnam, 2001). Lin (2001, s. 211-216, s. 237) däremot hävdade att det finns klara bevis för att det sociala kapitalet håller på att stiga i form av nätverk i cyberrymden som överskrider tid och rymd. Tillgången till gratis informationskällor, data och andra aktörer har skapat växande, intima nätverk samtidigt som tv-tittandet minskar till förmån för sökning och kommunikation på Internet.

Blanchard och Horan (1998) kom fram till att det var fysiskt baserade virtuella intressegemenskaper som hade den största potentialen för att alstra socialt kapital. Ågrens (1999) forskning gällde en intressebaserad, professionell gemenskap kring en e-postlista för personer verksamma inom journalistik och annan informationsverksamhet. Han betonade tillitens betydelse för alstring av socialt kapital och kom i sin forskning fram till att det sociala kapital som genererades i listan var användbart för deltagarna i deras profession.

Metod och material

Kvalitativa metoder användes för materialinsamlingen som gjordes genom observationer och intervjuer. Observationer utfördes i olika observatörsroller, både öppet och dolt (Holme & Solvang, 1991, s. 126-127). Till en början var det fråga om att skaffa sig en allmän förståelse för Internet och dess olika miljöer, att få en översikt över vilka ställen det fanns för ungdomar att samlas på, i följande skede var det viktigt att lära sig behärska tekniken och att lära sig umgängesstilen i olika fora. Under observationernas gång gjordes utskrifter av personpresentationer och gästböcker.

Vad gäller intervjuerna fästes vikt vid att göra kopplingar mellan erfarenheterna i den virtuella miljön och det ”verkliga livet”. Som intervjuform valdes Hirsjärvis och Hurmes (1995) temaintervju, som ligger mellan det öppna samtalet och den strängt strukturerade frågeformulärsintervjun. Intervjun bestod av fyra temaområden: ett temaområde var ägnat att förankra själva Internetanvändningen i ungdomar-

nas vardagsliv medan de övriga tre var inspirerade av cyberkulturforskningen och handlade om deltagandet i den virtuella gemenskapen. Intervjuerna utfördes i fysisk miljö och inte i den virtuella vilket ytterligare betonade vardagslivet som bas för deltagandet i den virtuella gemenskapen. Intervjuerna inspelades mellan slutet av januari och början av juni år 2003. De transkriberades och dataprogrammet N’Vivo användes för kodning av textmassan.

Valet av mötesplats föll på den virtuella gemenskapen LunarStorm² (<http://www.lunarstorm.se>) som är avsedd för ungdomar i Sverige. Själva urvalet gjordes på basis av observationer som utfördes på hösten 2002 på radiokanalen X3M:s chatt – en på den tiden livlig samlingsplats för svenskspråkig ungdom i Finland. På denna chatt förekom ofta hänvisningar till LunarStorm. Chattedeltagarna hänvisade i sin personprofil till vem de var på LunarStorm och på chatten förekom frågor i stil med ”Har du LunarStorm?” och ”Vem är du på Lunar?”. Efterhand formades uppfattningen att LunarStorm var en mötesplats av alldeles speciell betydelse för ungdomarna och att den klart föredrogs framom övriga ungdomsmötesplatser som fanns vid den tiden. Nämnas kan att det då saknades en community-liknande mötesplats designad speciellt för svenskspråkiga ungdomar i Finland.

Rekryteringen av informanter gjordes bland svenskspråkig ungdom i Finland med bred erfarenhet av Internet och med medlemskap i LunarStorm. Totalt ingick i materialet intervjuer med 29 informanter, 19 flickor och 10 pojkar i åldern 11-21 år.

LunarStormdeltagandets förankring i övrig Internetanvändning och vardagsliv

Ungdomarnas deltagande i LunarStorm är förankrat både i övrig Internetanvändning och i vardagslivet genom rutiner. För den som är ofta ute på nätet blir användningen, när den första nybörjarförtjusningen lagt sig, rutinartad och speciellt för höganvändare av Internet strukturerar besöken upp dagen, ibland med början från den tidiga morgonen före skolan, över eftermiddagstimmarna efter skoldagen till den sena kvällen före sänggåendet. Bo, 17 år, svarar på frågan när han brukar vara på nätet så här:

B: Nå det är nog när jag kommer hem från skolan, t.ex. brukar jag nog fara och chatta med nån kompis. Kanske man sen far på en kaffe, så kommer

man hem sen och så äter man nånting och så far man på nätet igen och så chattar man och så kollar man nå Lunar då eller nå liknande och så kollar man lite tv och så före man far och sova tar man och kollar igen lite och chattar lite och så far man och sova.

Då Vivi, 20 år, tillfrågas om hon har favoritsidor på nätet svarar hon nekande men berättar att hon har en rutin som hon ibland upprepar flera gånger om dagen:

V: det är så att jag först går och kollar min e-mail på Hotmail och sen går jag oftast in på LunarStorm och just ser om man har fått några meddelanden där och sen brukar jag gå till Aftonbladets hemsida och läsa nyheterna så att det är nu den där rutinen som jag alltid kör varje dag och det har nu liksom bara fastnat att det går runt så där.

Deltagandet i LunarStorm är således inbäddat i en mera omfattande Internetrutin men även vistelsen på LunarStorm får, efter en intensiv period av utforskning, en rutinartad karaktär. Rutinen blir ett sätt att hantera mångfalden i miljön genom begränsning men den kan också medföra att nya funktioner inte noteras och förändringar i gamla funktioner inte upptäcks. Rutinens längd kan vara individuell men huvudstrukturen är densamma, man ser först efter om man själv fått några inlägg förrän man kollar kompisarna och eventuellt tar kontakt med dem:

Markus, 16 år: Nå' jag brukar först svara på dagens fråga, här de har alltid en fråga som de ställer om ditt och datt och sen så kollar jag om jag har fått nå gästboksinlägg och mejl och så om det är nå ny vännerförfrågan eller nå sånt och så får jag och ser vilka vänner som är online av mina kamrater och sen så kollar jag vem som har varit in på mitt krypin

Det bör betonas att även om Internet- och LunarStorm-rutinerna i sig är sekventiella så är Internetanvändningen det inte. Flera saker sker oftast samtidigt. Kompisprogrammen snurrar i bakgrunden, musik laddas ner allt medan t.ex. gästboksinlägg läses på LunarStorm. Linnea, 18 år, är en veritabel expert på denna form av "multitasking":

L: nå jag brukar nu gör[a] så där 15 saker samtidigt, nå men jag har nog som massor med fönster

öppen som samtidigt, så att jag håller som på och kanske laddar ner musik samtidigt som jag håller på och chattar, samtidigt som jag håller på och söker information samtidigt som jag håller på och lagar en hemsida eller nånting sådant.

För att få en närmare bild av informanternas Internetanvändning gjordes en profilering enligt användningens intensitet (låg/hög) och bredd (smal/bred) vilket gav fyra olika användarprofiler: en låg och smal, en låg och bred, en hög och smal samt en hög och bred. Skiljelinjen mellan låg och hög gick mellan dem som använde Internet ett par, tre gånger i veckan och dem som använde nätet så gott som varje dag. Distinktionen mellan bred och smal gjordes så att utgångspunkten för bred användning var den informant som ägnade sig åt de flesta aktiviteterna på nätet och vid hälften av denna bredd gick skiljelinjen för smal användning. Denna profilering visade att för var och en av dessa profiler var det en speciell aktivitet fanns i centrum av användningen. För den låga och smala profilen var det LunarStorm som stod i centrum för användningen, för den låga och breda informations-sökning, för den höga och smala e-postandet och för den höga och breda chattandet. Dessa aktiviteter var sedan kombinerade med andra aktiviteter på ett mycket varierande sätt i profilerna.

Förhållandet mellan Internettillgångens art och Internetanvändningen dök upp i informanternas uttåg. Här framkom att vissa aktiviteter såsom exempelvis spelande och nerladdning är mera opraktiska att utöva med modemuppkoppling och att modemet upplevs som obekvämt. Vid modemuppkoppling kan Internetanvändningens kostnader vara svåra att förutse. Att överhuvudtaget inte ha tillgång till Internet därhemma har också sina konsekvenser. Kompisprogram, ircande, brännande av egna CD:n och vissa spel såsom Counter Strike är uteslutna. Användningen sker inte spontant utan planeras på förhand. En egen bredbandsuppkopplad dator därhemma sågs bredda användarmöjligheterna av Internet både vad beträffar att kommunicera med andra och att söka information. Alla informanter med bekväm tillgång till en bredbandsuppkopplad dator var högintensiva användare, antingen med smal eller bred användning och alla som hemma hade en egen bredbandsuppkopplad dator hade en hög och bred användarprofil. Samtliga som saknade Internet därhemma hade en smal användning, antingen med låg eller hög intensitet. Modemuppkoppling fanns däremot bland alla

fyra användarprofiler. Medan det kan konstateras att tillgången till Internet och Internetuppkopplingens art ger olika förutsättningar för aktiviteter finns det inom ramen för dessa förutsättningar olika möjligheter att kombinera aktiviteter och sammanställa ett "eget Internet" som Miller och Slater (2001, s. 1) kallar det.

Thulin (2004, s. 70) har visat att det finns ett tydligt samband mellan typ av uppkoppling och tid till datoranvändning bland ungdomar. Mer tid per dygn tillbringas framför dataskärmen av ungdomar med tillgång till bredband än med modemuppkoppling. Hur detta samband skall tolkas är däremot inte klart. Thulin resonerar att det kunde tolkas så att tillgång till bredband avsevärt driver upp datoranvändningen men även så att redan högintensiva datoranvändare är mer benägna att skaffa bredband än vad de mer lågintensiva är. Internetuppkopplingens art i förhållande till användarprofilerna visar att i de båda profilerna med höganvändning förekom alla typer av uppkoppling men användningens betoning låg på kommunikationsaktiviteter, i den höga och smala på e-post och i den höga och breda på chattande, vilket skulle tyda på att det är användningens innehåll som är den drivande faktorn. Kommunikationsaktiviteter på nätet tycks kräva, för att vara meningsfulla, regelbunden tillgänglighet vilket vad gäller e-post visar sig i ett rutinmässigt kollande, i bland flere gånger om dagen, och vad gäller kompisprogram och IRC närapå konstant tillgänglighet.

Förutsättningarna för att delta i gemenskaper på nätet är både beroende av tillgången till kommunikationsapplikationer och gemenskapens typ. En begränsad tillgång till kommunikationsapplikationer och spel begränsar t.ex. möjligheten att delta i intressebaserade gemenskaper. Utan tillgång till IRC och spelet Counter Strike står man utanför ircande Counter Strike-spelares gemenskap på nätet. Situationen är en annan vad gäller "den tredje platsens"-gemenskaper såsom LunarStorm. Där krävs inga speciella kommunikationsapplikationer och deltagandet är möjligt också utan Internetuppkoppling hemma. En Internetdator på biblioteket, hos någon kompis, på ungdomslokalen eller varför inte på ett Internetcafé kan utnyttjas för detta. Att LunarStorm stod i centrum av användningen i den låga och smala användarprofilen visar att deltagandet tydligen känns meningsfullt även med en lägre användningsintensitet.

Identitetsetableringens förankring i övrig Internetanvändning och vardagsliv

Genom att berätta om sig själv, d.v.s. etablera sin identitet, skapar LunarStorm-medlemmen en plats åt sig i den elektroniska miljön. Denna identitetsetablering är förankrad både i övrig Internetanvändning och i vardagslivet. Identitetsetableringen inleds vid registreringen som är obligatorisk för ett medlemskap i LunarStorm. Då väljs en signatur och en presentationssida finns till förfogande att introducera sig själv. Att göra en presentation är frivilligt men enligt informanterna är det ett krav att ge ut ett visst mått av information om sig själv för att medlemskapet skall vara av betydelse.

Kopplingen till övrig Internetanvändning kommer sig av att identitetsetableringen kan utnyttjas som visitkort i andra elektroniska miljöer och tjäna identitetsetableringen där. T.ex. i en chattmiljö kan den fungera på olika sätt: chattaren visar att han/hon är en lunare med allt vad det kan tänkas innebära, chattaren ger en referens till en utförligare personpresentation än vad som brukar vara möjlig att ge i chattsammanhang eller chattaren signalerar tillgänglighet i en annan miljö för att visa på andra kommunikationsmöjligheter. I den verkliga världen kan man utgå ifrån att "alla" är medlemmar i LunarStorm men själva medlemskapet kan ha pinsamma konnotationer och är ingenting att skylta med.

Identitetsetableringen i den virtuella gemenskapen styrs av den virtuella miljöns design, av miljön i sig samt av syftet till att man befinner sig i miljön. Charlotta, 19 år, som är medlem i flere communities säger att utformningen av en presentation till en del beror på vilka möjligheter som står till buds. Hennes val att skriva mest på LunarStorm kommer sig ändå av att det inte är så viktigt vad folk får för bild av henne i andra communities eftersom hon inte besöker dem så ofta. Samspelet mellan miljö och syfte är även tydligt vid valet av signatur. Det gäller att välja ett namn som passar in i miljön men syftet som drar en till en bestämd miljö är av betydelse, förklarar Emil, 16 år. Kajsa, 16 år, ger som exempel på val av signaturer i elektroniska miljöer att om man bara vill tala med folk då kan man heta vad som helst, vill man träffa någon eller ha en pojkvän så använder man ofta sitt eget namn. På LunarStorm är användandet av eget namn i praktiken nästan uteslutet eftersom det med stor sannolikhet är upptaget på grund av det stora

antalet medlemmar. Det gäller att hitta på ett namn som skiljer en från alla andra. För många av informanterna är lunarnamnet en variant av det egna namnet eller smeknamnet och för den som har ett mera ovanligt namn kan uppgiften att forma en signatur vara enklare.

För att identitetsetableringen i den virtuella gemenskapen skall vara meningsfull måste den vara seriös i den meningen att den verkligen ska kunna bidra till kännedomen om en person och att bilden som fås i den virtuella miljön av en person inte får skilja sig alltför mycket från bilden i verkligheten. Argumenten för detta är flera. Fanny, 14 år, anser att det är dumt och ingen vits att sätta ner tid på att skriva något som inte stämmer överhuvudtaget. Enligt henne skall det vara sant, för man lär sig inte känna en person annars. Sara, 21 år, påpekar att det är så många på LunarStorm som känner varandra i verkligheten att det inte finns så stort utrymme för att låtsas vara någon annan än man är. Det är annorlunda än på chattsajter där folk inte känner varandra. Kopplingen till verkligheten fungerar även andra vägen. Lillemor, 20 år, anser att bilden man får när man går och pratar med någon i verkligheten inte får skilja sig alltför mycket från den man fått från presentationen. ”Vad händer då om det visar sig att man ljugit?” undrar hon.

Att beskrivningen skall vara seriös betyder inte att den måste göras med rynkad panna, LunarStorm atmosfären är både vänlig och lekfull men lekfullhet och skämt har sina bestämda former och förväntas ske i bestämda delar av krypinet. Det som eftersträvas med en beskrivning är det som Higgins (1987) kallar för det verkliga jaget, d.v.s. en representation av de attribut som någon tror att den verkligen besitter. Tomas, 18 år, säger att bilden av honom på LunarStorm är ”den som jag är” och Terese, 17 år, uttrycker det som ”den som jag är på riktigt”. Till denna bild bidrar presentationen men också aktiviteterna i gemenskapen är identitetsbildande. I vissa fall kan deltagandet i den virtuella gemenskapen även hota den egna identiteten i det verkliga livet. Ett alltför ivrigt deltagande eller mycket långa presentationer kan ge en bild av att vara en *inbiten lunare*, en identitet som inte var önskvärd. På Internet motsvaras denna identitet av en *No Lifer* – en person som inte ”har ett liv”. Måttfull presentation och måttfull aktivitet är idealet. Att ”ha ett liv” och framförallt att kunna visa att man har det framstår som en mycket

viktig angelägenhet i en ung persons liv och ett av dess karaktärsdrag tycks vara en välbalanserad samlingsaktiviteter.

Ett viktigt led i identitetsetableringen är att visa samhörighet med andra. Genom *vännerfunktionen* skapas *vännerlistan* som länkar en medlem till andra medlemmar i gemenskapen. Även om ”etiketterna” på relationen kan användas för att skoja, får intrycket man ger inte skilja sig alltför mycket från verkligheten:

Sara, 21 år: Det är ju som att andra människor kollar ju hur man känner varandra och då vill man ju inte ha fel, så att dom får fel bild. Jag hade en gång en ex-pojkvän och jag ville inte att folk skulle få den bilden att han var min ”själsfrände” så jag ändrade honom till ”vän”.

Speciellt goda vänner kan ytterligare nämnas i presentationen med en länk till personens krypin. Att visa vem man hör ihop med är emellertid inte begränsat till de övriga lunarmedlemmarna. Nära vänner, familjemedlemmar och släktingar som inte finns på LunarStorm kan nämnas i presentationen. Avlidna personer som betytt mycket för en kan hedras. Det sociala nätverk som beskrivs sträcker sig således ut-
anför den virtuella gemenskapens gränser.

Identitetsproblematiken i en virtuell gemenskap handlar inte bara om att ge sig själv ett utrymme i miljön, det är också fråga om att förstå sig på andras presentationer och ageranden, urskilja personer från varandra och framförallt känna igen personer. Också då andras presentationssidor tolkas är kopplingen till det verkliga livet central. Bedömningen av en presentations trovärdighet innebär evaluering av den information som där ingår. Informanternas strategi för att göra detta bestod i att göra jämförelser. Vad gäller kompisars presentation jämfördes den med hurudan kompis är i verkligheten, för okända där detta inte var möjligt gjordes jämförelser mellan olika element i presentationen. Motsättningar noterades även som överdrifter. Malin, 11 år, berättar att när någon skriver ”Det är jag som är kronprinsessan Victoria” och det visar sig att hon är 11 år så är det inte troligt. Petra, 14 år, ger ett liknande exempel på en fjortonårig flicka som påstår sig vara en stjärna i Hollywood.

De allra flesta obekanta som kommer emot i gemenskapen är dock kompisar till ens kompis. Då kompi-

sens vännerlista eller gästbok studeras är det lätt att klicka sig vidare i kompisens nätverk:

Mia, 14 år: jaa man kan gå in i nåns gästbok och så ser man vem som har skrivit där och så går man in på deras och så går man in på nån av deras vänner och så där ...

Hänvisande till Wilson (1983, s. 14-15) får kompisarna därmed rollen som kognitiva auktoriteter i miljön, det är de som är garanter för att en person är pålitlig. Då man själv inte har kunnat bekräfta uppgifterna genom en jämförelse med hurudan personen är i verkligheten, vet man att kamraten har gjort denna jämförelse.

Syftet med att ansluta sig till LunarStorm är oftast umgänget med de egna kamraterna. Centrala i umgänget är gästböckerna där det personliga och all dagliga livet dokumenteras: vad man gör, gjorde eller skall göra, hur man känner sig och annan personlig information som andra skribenter frågat om. Att ”hålla koll på vänner och bekanta” är en aktivitet som består i att göra täta besök till deras krypin och följa med vad som händer i deras vardagsliv. Där är gästböckerna en central informationskälla vid sidan om presentationssidan och dagböckerna. Ofta kompletterar dessa varandra som i Merits, 19 år, berättelse.

M: Eftersom vi är så splittrade många av oss, vissa är ju och studerar lite där och vissa här, så att man kan int'.. vissa gånger ..så man sitter int' och frågar dem att ”vad har hänt”, ”vad har hänt”, att ”har det hänt nåt” att då läser man dagboken att då har dom ju förstås kanske skriva [skrivit] eller berätta[t] om nån händelse att så då får man ju veta på det därifrån och vill man vet[a] nånting mer så då frågar man ju i gästboken av dem.

På LunarStorm är det oundvikligt att man även stöter på främlingar. Då det gäller möten med obekanta krävs mycken möda för att lära känna en person bra. En informant uttryckte det så att man måste prata ordentligt och prata om allt möjligt för att det ska gå, behändigast är det att använda ett kompisprogram vid sidan om LunarStorm och bereda sig på tidsåtgång. För att en sådan relation skall utvecklas riktigt bra tycks det ändå krävas kompletterande möten i verkligheten. De flesta informanter hade i något skede provat på att odla kontakter med obekanta men

sedan tröttnat i något skede. Merit, 19 år, talar om att ”lösa kontakter” i längden blir tröttsamma och att det finns en gräns för vad man orkar med. Kajsa, 16 år, bryr sig inte om att söka reda på medlemmar med liknande intressen som hon själv har:

K: Nä, det är väl helst såna kompisar på Lunar som jag känner liksom på riktigt och vet vem de är, så jag vill int' ha nå riktigt många såna här som int' jag alls vet vem de är.

Vistelsen på LunarStorm har således en djup förankring i vardagslivet även i den meningen att det som inte är relaterat till detta ofta uppfattas som totalt ointressant.

Det sociala kapitalets tre dimensioner

Aktiviteterna i LunarStorm kan betraktas utgående från det sociala kapitalets tre dimensioner beskrivna av Nahapiets och Ghoshal (1998). För att få reda på om deltagandet i den virtuella gemenskapen har någon betydelse för ungdomarnas vardagsliv i termer av socialt kapital ställs frågan om det i dessa dimensioner finns något som den virtuella gemenskapen erbjuder som är avvikande från vad som är tillgängligt i det vardagliga livet.

Vad gäller den strukturella dimensionen, som beskriver mönstret av interaktioner mellan aktörer – hur man når andra och vem man når, märks att LunarStorm-miljön är betydelsefull åtminstone på tre olika sätt.

För det första: aktiviteterna sågs leda till att bekantskapskretsen som man har kontakt med i den virtuella gemenskapen blir vidare än den är i vardagslivet.

Intervjuaren:/.../ har du mera vänner på det här sättet än vad du annars sku ha? Bli det mera?

Kajsa, 16 år: På ett sätt blir det ju det, för du skickar ju vännerförfrågan ... liksom att dom flesta som du känner som du vet vem är så kan du skick[a] åt fast du int' sen har nå kontakt med dom men du har dom där inne i [vänner-]listan i alla fall. Så på det sättet blir det ju nog mera folk som du talar med som dagligen som du känner.

Ett underförstått syfte med umgänget på LunarStorm tycks vara att utveckla relationer till andra medlemmar i gemenskapen. Speciellt i början av medlem-

skapet söker man upp sina vänner och bekanta och etablerar en formell vänrelation genom att gå in på deras krypin och klicka på knappen *Bli vän med*. Först då *vännerförfrågnings* accepteras etableras en *vänrelation*. Den egna bekantskapskretsen blir på så sätt samlad i *vännerlistan* tillsammans med andra personer som man på något sätt känner och en del obekanta som man stött på i miljön. Vännerna kan kategoriseras under olika rubriker såsom: bekant, lunarvän, vän, nära vän, IRC-kompis, skolkamrat, själsfrände o.s.v. vilket bidrar till att aktiviteten dessutom är identitetsskapande. Orsaken till att *vännerlistan* kan bli rätt lång är att det tycks vara kutym att försöka skapa relationer till alla som man på något sätt känner, även om kontakterna i det verkliga livet är blygsamma. Avsikten är emellertid inte att få så många vänner som möjligt utan det viktiga är att listan är sanningsenlig: ”Man har nu så många man har”, som Charlotta, 19 år, uttryckte det. En annan orsak till att bekantskapskretsen lätt breddas är att kamraternas vännerlista och gästbok kan skapa intresse för kamratens kamrat som kanske till en början är en obekant person. Även då syftet är att umgås med de egna kompisarna leder aktiviteterna i gemenskapen till att besök görs hos kompisens kompis’ krypin vilket kan vara upptakten till en ny relation som gör att strukturen i nätverket ytterligare utvidgas.

Lilly, 13 år: nå jag far till nån kompis eller nån så ..., man har ju vänner där, far jag och ser där och så har den linkar till sina kompisar och så far man nu vidare där, surfar vidare

Intervjuaren: så det är den här vännerlistan som du använder?

Lilly: jo, och så klickar man på linkar

För det andra: kontakterna var i många fall tätare på LunarStorm än i verkligheten. Också här spelar vännerlistan en roll. Även om den på intet sätt förpliktar till att hålla kontakt tycks den ändå underlätta kontakten mellan medlemmarna. I listan syns vem som är inloggad och när någon senast varit inloggad och lunarsignaturerna i listan är länkade till personens krypin vilket gör vännerlistan till en bekväm genväg. Gästböckerna bidrar också till att kontakterna är täta. Att skriva gästboksinslagg uppfattades både som enkelt och roligt och skrivandet styrdes av en reciprocitetsnorm: skrivna inslagg förväntas bli besvarade. Då Internetanvändningen börjar tidigt på morgonen före skolan och pågår i flera repris under dagen ända

fram till sena kvällen är möjligheterna att stå i tät kontakt med kamraterna bättre än vad de är i verkligheten. Speciellt den tid på kvällen då det är för sent att gå ut utnyttjades till att umgås med kamrater på nätet. Ibland får dessa kontakter mera karaktären av att leva tillsammans än av att enbart hålla sig uppdaterad om vad som sker.

För det tredje: den sociala strukturen är mer synlig på LunarStorm än vad den är i verkligheten. Vännerlistan kan användas till att betrakta en persons sociala nätverk: att se hur personer känner varandra och framförallt till att kolla vilka kamrater ens egna kamrater har. Det är i detta sammanhang som kravet på att vännerlistan skall vara överensstämmande med verkligheten blir begriplig. Listan används som en central informationskälla. I presentationen kan ytterligare information hittas om personer som är betydelsefulla för en medlem men som inte är lunarmedlemmar. Gästböckerna ger närmare information om kontaktens karaktär. I dem syns det vem som skriver vad åt vem, vilka som skojar med varandra och vem folk vänder sig till för att få råd. En aktivitet på LunarStorm består i att ”kolla in folk”, att se på obekanta personers krypin. En av de första sakerna som är av intresse är att se om det ändå kan vara någon bekant eller bekants bekant eller om det finns ett bekant sammanhang att placera in personen i. Att kunna läsa om människor utanför den egna kretsen, människor som ingår i andra nätverk är också en intressant sysselsättning. I vardagslivet är tillgången till sådan information mycket fragmentarisk. Gunilla, 21 år, fascinerar av hur olika människor löser sina relationer. Det får hon reda på via gästböckerna och dagböckerna. Att läsa om människor utanför den egna kretsen, människor som ingår i andra nätverk väcker dock blandade känslor. Hon berättar aningen generat:

G: /.../ ibland så känns det kanske lite så där att borde man egentligen läsa dom, kanske liksom vet int’ att jag läser om dom och så där när man är så anonym i alla fall liksom [otydligt] vad manne dom egentligen ska tycka men å andra sidan så skriver dom ju helt öppet på nätet så att andra kan läsa.

Den relationella dimensionen handlar om de speciella relationer som finns mellan personer och som påverkar deras beteende. Förtroende, tillförlitlighet, förpliktelser och förväntningar vilka är några av de nyckelaspekter som ingår i denna dimension sågs

spela en mycket stor roll i gästboksskrivandet. Meningen med skrivandet av inlägg är snarare att upprätthålla kontakten än att förmedla viktig information och gästboksskrivandet betraktades av informanterna som LunarStorms mest centrala funktion och även som den roligaste. Underförstått var att skriva inlägg genererar förväntningar om att få svar. Att besvara ett inlägg är ett sätt att visa vänskap. Det som egentligen pågår i gästboksskrivandet kan, enligt Iaconos och Weisbands (1997) beskrivning om hur tillit utvecklas, ses som ett arbete på att skapa tillit. Att skriva ett inlägg kan betraktas som att ta initiativet till en interaktion vilket Iacono och Weisband (1997) betraktar som en interaktionsstrategi. Initiativen offentliggör de egna preferenserna och inbjuder andra att bekräfta dem samtidigt som de erbjuder en struktur och öppnar upp ett aktionsfält för deltagande. För att kunna ta ett initiativ krävs förtroende men i varje initiativtagande visas även förtroende, vilket bidrar till en kollektiv uppfattning att tillit är förnuftigt och inspirerar till mera tillit och fler initiativ från andra medlemmar i gruppen. Att besvara ett gästboks-inlägg betyder i detta sammanhang att generera ett relevant svar. Ett svar visar för initiativtagaren och alla andra som är involverade att mottagaren har utfört sin obligatoriska bit. Detta signalerar och inspirerar till tillit i gruppen. De som är beredda att riskera ett initiativ kan lita på att de får ett svar och att deras interaktioner uppskattas och blir bemötta, antingen positivt eller negativt men inte med tystnad.

Tillit har studerats ur olika discipliners perspektiv och kan betraktas t.ex. som en personlig egenskap, en egenskap i transaktioner mellan människor eller som ett institutionellt fenomen (Bhattacharya, Devinney & Pillutla, 1998). Då det är fråga om en egenskap i transaktioner mellan människor, ett relationsförtroende, erhålls tillit genom upprepade interaktioner över tid mellan parterna. Tillförlitlighet och pålitlighet i tidigare interaktioner ger upphov till positiva förväntningar om den andra partens intentioner. Emotioner kommer in i relationen eftersom ofta förekommande, långsiktiga interaktioner leder till att band formas. Lyckade uppfyllelser av förväntningar stärker viljan hos parterna att lita på varandra och utvidgar de resurser som de för med sig in i relationen (Rousseau, Sitkin, Burt & Camerer, 1998). Den virtuella gemenskapen kan således i detta sammanhang betraktas som ytterligare en miljö där kamrater sinsemellan, upprepade gånger, kan bevisa sin pålitlighet och befästa sin status som vän och därmed blir

den ett centralt verktyg för att utveckla tillit i kamratskapskretsen.

Den tredje dimensionen, den kognitiva, hänför sig till de resurser som ger aktörerna gemensamma framställningar, tolkningar och innebörder. En nyckelaspekt här är ett gemensamt språk som ökar tillgängligheten till andra personer och deras information och som ger en referensram för att observera och tolka omgivningen. För informanterna var LunarStorm-miljön ett ställe där de kunde använda sitt eget språk, vilket bl.a. illustreras av att informanter kunde uttrycka det så att de *pratar* på LunarStorm fastän kommunikationen är skriftlig. I gästböckerna och i presentationerna ses dialekter som givits en skriftlig form med hjälp av cyberkulturens uttrycksmedel. Lekfullheten florerar i de interna skämt som är obegripliga för en utomstående betraktare. Detta uttrycksmedel leder till att det utvecklas en gemensam kunskapsbas i den virtuella gemenskapen. Kunskapsbasen består av en samling av porträtteringar av vardagsliv – olika sätt att beskriva sig själv och olika sätt att beskriva sitt sätt att vara samt en positionsbestämning i ett nätverk som inte är lika synlig för betraktaren i det verkliga livet. Samlingen är värdefull p.g.a. att den har en mångfald som ger olika perspektiv och p.g.a. att den är tillförlitlig. Det är den egna kamratskapskretsen som är garant för dess pålitlighet. Kunskapsbasen som byggs upp på LunarStorm har sitt värde i att den är inbäddad i en social struktur och den är åtkomlig, d.v.s. begriplig, endast för dem som ingår i strukturen med en gemensam förankring i vardagslivet. Den som vistas ensam på LunarStorm utan sällskap av sina kamrater har inte tillgång till en sådan kunskapsbas. Allt som finns är en samling presentationer och aktiviteter som inte har några relationer till den ensamma betraktaren och som därmed är meningslösa. Detta är en förklaring till varför umgänget med de egna kamraterna på LunarStorm är viktigt. Det är endast tillsammans med dem som en sådan kunskapsbas kan byggas upp.

Denna betraktelse av LunarStorm-deltagandet genom det sociala kapitalets tre dimensioner visar att det för varje dimension hos det sociala kapitalet finns något som den virtuella gemenskapen har att erbjuda som avviker från eller förstärker det som är tillgängligt i det verkliga livet. Detta tyder på att LunarStorm kan betraktas som ett verktyg för ungdomarna att utveckla socialt kapital. Frågor som förutsätter vidare forskning är hur de unga kan dra nytta av detta socia-

la kapital i sitt vardagsliv samt vilka former avkastningen på detta kapital kan tänkas anta. Deltagandets djupa förankring i vardagslivet utanför den virtuella gemenskapen tyder dock på att vistelsen i den virtuella gemenskapen har stor relevans för aktörerna i deras vardagsliv.

Noter

1. Även de gemenskaper som kan utvecklas kring en webbplats kallas för virtuella gemenskaper. Uttrycket används i litteraturen i två olika betydelser. Se t.ex. Croon & Åberg, 1998.
2. LunarStorm är en virtuell gemenskap som kräver registrering för att delta. Vid registreringen väljer den nya medlemmen en LunarStorm-signatur och får ett eget krypin att administrera. Krypnet är en hemsida som består av en presentationssida kombinerad med olika funktioner, t.ex. gästbok, dagbok, vännerlista och prylar (för att ladda upp filer). De publika mötesplatserna är ett antal chatt- rum, diskussionsfora och ett klotterplank för att skriva korta meddelanden. Medlemmarna håller sinsemellan kontakt genom gästböcker och via LunarMejl och kan söka efter andra medlemmar i sökruatan sök och i sökfunktionen spana. Beskrivningen av LunarStorm bygger på observationer och intervjumaterial insamlat under första hälften av år 2003. Eftersom virtuella gemenskaper utvecklas kontinuerligt kan detaljer i beskrivningen avvika från dagens LunarStorm.

Litteratur

Adler, PS & Kwon, SW (2000). Social capital : the good, the bad and the ugly. I: E. Lesser (Ed.) *Knowledge and social capital : foundations and applications* (s. 89-115). Boston : Butterworth-Heinemann.

Burnett, G (2000). Information exchange in virtual communities : a typology. *Information Research*, 5, (4). [On-line] Tillgänglig 9.4.2002 från: <http://InformationR.net/ir/5-4/paper82.html>.

Bhattacharya, R, Devinney, TM, & Pillutla, MM (1998). A formal model of trust based on outcomes. *The Academy of Management Review*, 23, 459-472.

Bilal, D (2002). Children's use of the Yahoo!igans! Web search engine : III cognitive and physical be-

haviors on fully self-generated tasks. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 53, 1170-1183.

Blanchard, A & Horan, T (1998). Virtual communities and social capital. *Social Science Computer Review* 16, 293-307.

Bourdieu, P (1986). The forms of capital. I: J. G. Richardson (Ed.) *Handbook of theory and research for the sociology of education* (s. 241-257). New York : Greenwood Press.

Coleman, JS (1988). Social capital in the creation of human capital. *American Journal of Sociology*, 94, 95-120.

Croon, A & Ågren, PO (1998). Fyra former av virtuella gemenskaper. *Human IT : tidskrift för studier av IT ur ett humanvetenskapligt perspektiv*, 2. [On-Line] Tillgänglig 20.10.2006 från: <http://www.hb.se/bhs/ith/2-98/acpooa.htm>.

Donath, J (1999). Identity and deception in the virtual community. I: M. A. Smith, & P. Kollock (Eds.), *Communities in cyberspace* (s. 29-59). London : Routledge.

Dresang, ET (1999). More research needed : informal information-seeking behavior of youth on the Internet. *Journal of the American Society for Information Science*, 50, 1123-1124.

Ellis, D, Oldridge, R & Vasconcelos, A (2004). Community and virtual community. *Annual Review of Information Science and Technology*, 38, 145-186.

Enochsson, A (2005). Ett annat sätt att umgås – yngre tonåringar i virtuella gemenskaper. *Tidskrift för lärarutbildning och forskning*, (1-2), s. 81-99.

Facer, K, Furlong, J, Furlong, R, & Sutherland, R (2001). Home is where the hardware is : young people, the domestic environment and 'access' to new technologies. I: I. Hutchby, & J. Moran Ellis (Eds.). *Children, technology and culture : the impact of technologies in children's everyday lives* (s. 13-27). London : Routledge.

Goodwin, M & Armstrong-Esther, D (2004). Children, social capital and health : increasing

the well-being of young people in rural Wales. *Children's Geographies*, 2 (1), 49-63.

Haythornthwaite, C & Hagar, C (2005). The social worlds of the Web. *Annual Review of Information Science and Technology*, 39, 311-346.

Herring, S (2004). Slouching toward the ordinary : current trends in computer-mediated communication. *New Media & Society*, 6, 26-36.

Higgins, ET (1987). Self-discrepancy : a theory relating self and affect. *Psychological Review*, 94, 319-340.

Hirsjärvi, S & Hurme, H (1995). *Teemahaastattelu*. Helsinki : Yliopistopaino. 144 s.

Holme, IM & Solvang, BK (1991). *Forskningsmetodik : om kvalitativa och kvantitativa metoder*. (B. Nilsson, övers.). Lund: Studentlitteratur. 339. s.

Iacono, CS & Weisband, S (1997). Developing trust in virtual teams. I: *Proceedings of the 30th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. January 7-10. Maui, Hawaii. Vol. 2, 412-420.

Jones, SG (1995). Understanding community in the Information Age. I: S. G. Jones (Ed.) *Cybersociety : computer-mediated communication and community* (s. 10-35). London : Sage.

Large, A (2005). Children, teenagers and the Web. *Annual Review of Information Science and Technology*, 39, 347-392.

Lesser, EL (2000). Leveraging social capital in organizations. I: E. Lesser (Ed.) *Knowledge and social capital : foundations and applications* (s. 3-16). Boston : Butterworth-Heinemann.

Lin, N (2001). *Social capital : a theory of social structure and action*. Cambridge : Cambridge University Press.

Livingstone, S (2003). Children's use of the internet : reflections on the emerging research agenda. *New Media & Society*, 5, 147-166.

Livingstone, S (2006). Drawing conclusions from new media research : reflections and puzzles regarding children's experience of the Internet. *The Information Society*, 22, 219-230.

Miller, D & Slater, D (2000). *The Internet : an ethnographic approach*. Oxford : Berg. [Även publicerad i sammandrag online]. Tillgänglig 10.10.2006: <http://www.ethnonet.gold.ac.uk/summary.html>.

Morrow, V (1999). Conceptualising social capital in relation to the well-being of children and young people: a critical review. *The Sociological Review*, 47, 744-764.

Morrow, V (2001). Young people's explanations and experiences of social exclusion : retrieving Bourdieu's concept of social capital. *International Journal of Sociology and Social Policy*, 21, 37-63.

Nahapiet, J & Ghoshal, S (1998). Social capital, intellectual capital, and the organizational advantage. *Academy of Management Review*, 23, 40-54.

Oldenburg, R (1999). *The great good place : cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of the community*. New York : Marlowe.

Pekonen, O & Pulkkinen, L (2002). *Sosiaalinen pääoma ja tieto- ja viestintätekniikan kehitys : esiselvitys*. (Teknologian arviointeja, 11). Helsinki : Tulevaisuusvaliokunta.

Porter, D (1997). Introduction. I: D. Porter (Ed) *Internet culture* (s. x-xviii). New York : Routledge.

Portes, A (2000). Social capital : its origins and applications in modern sociology. I: E. Lesser (Ed.) *Knowledge and social capital : foundations and applications* (s. 4367). Boston : Butterworth-Heinemann.

Prout, A & James, A (1999). A new paradigm for the sociology of childhood? Provenance, promise and problems. I : A. James, & A. Prout (Eds). *Constructing and reconstructing childhood: contemporary issues in the sociological study of childhood*. 2nd ed. (s. 7-33). London : Falmer Press.

- Putnam, RD (1993). The prosperous community : social capital and public life. *The American Prospect*, 4 (13), 35-42. [On-line] Tillgänglig 18.10 2006 från: <http://www.prospect.org/print/V4/13/putnam-r.html>.
- Putnam, RD (1995). Bowling alone : America's declining social capital. *Journal of Democracy*, 6 (1), 65-78.
- Putnam, RD (1996). The strange disappearance of civic America. *The American Prospect*, 7 (14). [On-line] Tillgänglig 18.10.2006 från: <http://www.prospect.org/print/V7/14/putnam-r.html>.
- Putnam, RD (2001). *Den ensamme bowlaren : den amerikanska medborgarandans upplösning och förnyelse* (M. Eklöf, övers.). Stockholm : SNS.
- Rousseau, DM, Sitkin, SB, Burt, RS & Camerer, C (1998). Introduction to special topic forum: Not so different after all : a cross-discipline view of trust. *The Academy of Management Review*, 23, 393-404.
- Silver, D (2000). Looking backwards, looking forwards : cyberculture studies 1990-2000. I: D. Gauntlett (Ed.). *Web studies : rewiring media studies for the digital age*. (s. 19-30). London : Arnold.
- Skinner, H, Biscope, S & Poland, B (2003). Quality of Internet access : barrier behind Internet use statistics. *Social Science & Medicine*, 57, 875-880.
- Stephenson, S (2001). Street children in Moscow : using and creating social capital. *The Sociological Review*, 49, 530-547.
- Szreter, S (2000). Social capital, the economy, and education in historical perspective. I: S. Baron, J. Field & Schuller, T (Eds.) . *Social capital : critical perspectives* (s. 56-77). Oxford : Oxford University Press.
- Södergård, P (2007). Virtuellt gemenskap : ett informationsvetenskapligt perspektiv på ungdomars cyberkultur. Åbo : Åbo Akademi. Diss.: Åbo Akademi.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital : the rise of the net generation*. New York : McGraw-Hill.
- Thulin, E (2004). *Ungdomars virtuella rörlighet : användningen av dator, internet och mobiltelefon i ett geografiskt perspektiv*. Göteborg : Göteborgs universitet. Kulturgeografiska institutionen.
- Virtanen, L (1972). *Antti pantti pakana : kouluikäisten nykyperinne*. 2. painos. Porvoo : WSOY.
- Watson, JS (2001). Issues of confidence and competence : students and the World Wide Web [Elektronisk version]. *Teacher Librarian*, 29 (1).
- Williams, P (1999). The net generation : the experiences, attitudes and behaviour of children using the Internet for their own purposes. *Aslib Proceedings: New Information Perspectives*, 51, 315-322.
- Wilson, P (1983). *Second-hand knowledge : an inquiry into cognitive authority*. Westport, CT : Greenwood Press.
- Ågren, PO (1999). Mervärdet av virtuella gemenskap: socialt kapital. *Human IT : tidskrift för studier av IT ur ett humanvetenskapligt perspektiv* 4. [On-line] Tillgänglig 6.6. 2003 från: <http://www.hb.se/bhs/ith/4-99/poa.htm>.