

Att förstå informellt lärande online – En etnografisk
studie om hur en ungdomslokal online fungerar som en
fostrande verksamhet

Isac Nyman

Magisteravhandling i pedagogik
Fakulteten för pedagogik och välfärdsstudier
Åbo Akademi
Vasa, 2024

Abstrakt

Författare: Isac Nyman	Årtal 2024
Arbetets titel: Att förstå informellt lärande online – En etnografisk studie om hur en ungdomslokal online fungerar som en fostrande verksamhet	
Opublicerad avhandling för magisterexamen i pedagogik Vasa: Åbo Akademi. Fakulteten för pedagogik och välfärdsstudier	Sidantal: 63
<p>Avhandlingen har skrivits inom projektet EduGaming (2023–2024) vars syfte är att bättre förstå ungas deltagande och kommunikation i onlinemiljöer. Vi är framför allt intresserade av att undersöka hur lärande sker och identiteter skapas i digitala miljöer, något som forskningen ännu har rätt lite kunskap om. På så vis kan vi stöda lärare och andra vuxna som jobbar med unga i hur de i sin tur kan stöda lärande och gemenskap i onlinemiljöer. Mer specifikt vill vi förstå samarbete, kommunikation och identitetskonstruktion i finlandssvenska miljöer online.</p>	
<p>Referat</p> <p>Syftet med denna avhandling är att undersöka hur en ungdomslokal online fungerar som en fostrande verksamhet. Eftersom den traditionella ungdomslokalen har tagits ur sitt fysiska utrymme och applicerats i en kontext online, kommer troligtvis internetkultur och illvilliga beteenden som trollande att prägla verksamheten på ett eller annat sätt. För att kunna svara på syftet har två forskningsfrågor formulerats.</p> <ul style="list-style-type: none">• Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna?• Hur kan ungdomsledare fostra till netikett genom ungdomslokalens verksamhet? <p>För att kunna besvara syftet och forskningsfrågorna har en etnografisk forskningsansats valts som metodologi. Med hjälp av den etnografiska forskningsansatsen har datamaterialet samlats in genom deltagande observation. Min del av fältarbetet gjordes mellan januari–mars 2023, samt några tillfällen under november 2023. För att komplettera mina egna fältanteckningar, användes också fältanteckningar från forskningsprojektets två forskare som utförde fältarbete på ungdomslokalen mellan augusti 2022 och maj 2023. Under juni 2023 utfördes också fem intervjuer med ungdomsledare från ungdomslokalen. Intervjuerna genomfördes av en forskare i forskningsprojektet och transkriberades av mig under ett senare tillfälle. En kontinuerlig analys genomfördes under hela datainsamlingen för att kunna driva datainsamlingen framåt. Slutligen genomfördes en avslutande analys som utgick från modereringen av servern och en mer specifik analys av två fall som togs fasta på genom fältanteckningarna.</p> <p>Resultatet visar att ordningsreglerna i sig själva inte spelar en stor roll på servern. Ordningsreglerna hjälper dock ungdomsledarna att inte behöva vela när de ska stänga av en ungdom från servern. Ungdomsledarna anser också att det är en högre tröskel att stänga av ungdomar som de har byggt en relation till, i jämförelse med ungdomar som ansluter till servern för första gången. Vidare visar resultaten att genom moderering och vuxen närvaro skapar ungdomsledarna ett tryggt och kravlöst utrymme för ungdomarna. Genom ungdomsledarnas trygga vuxna närvaro och moderering lär sig ungdomarna netikett genom tillsägelser och förslag på alternativa sätt att uttrycka sig leder ungdomsledarna med gott exempel och därigenom socialiseras ungdomarna in i de normer som existerar på internet. Ungdomar som blir avstängda från servern p.g.a. regelbrott får i en diskussion tillsammans med den ungdomsledare som stängde av hen veta vad hen har gjort för fel. Ungdomen får då klargjort förväntningarna som finns för att hen ska få delta i verksamheten.</p>	
Sökord / indexord	
Ungdomsarbete, bildning, fostran, online, moderering	

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Bakgrund	1
1.2 Syfte och forskningsfrågor	3
1.3 Avhandlingens disposition	4
2. Teori	5
2.1 Unga och den digitala vardagen	5
2.2 Bildningstraditionen (som grund för att förstå det informella lärandet online)	7
2.3 Netikett för ett bättre beteende online	10
2.4 Trollande och problematiskt beteende online	12
2.5 Moderering	14
2.6 Sammanfattning	16
3. Metod	18
3.1 Syfte och forskningsfrågor	18
3.2 Etnografi som forskningsansats	18
3.3 Discord som forskningsplattform	21
3.4 Databearbetning	22
3.5 Genomförande, databearbetning och analys	23
3.6 Tillförlitlighet, trovärdighet och etiska aspekter	25
4. Resultat	27
4.1 Hur modereras servern för att den ska fungera som ett tryggt utrymme för ungdomarna? ..	27
4.2 Hur kan ungdomarna lära sig netikett genom att delta i ungdomslokalens verksamhet?	34
4.2.1 Hur moderera och hantera en situation då en grupp ungdomar med flit provocerar?	35
4.2.2 Hur hanteras situationer där ungdomar tar mycket plats i röstkanaler?	38
5. DISKUSSION	42
5.1 Resultatdiskussion	42
5.1.1 Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna?	42
5.1.2 Hur kan ungdomsledare fostra till netikett genom ungdomslokalens verksamhet?	46
5.2 Metoddiskussion	47
5.3 Implikationer och förslag till fortsatt forskning	48
Litteraturförteckning	50

Figurer

Figur 1 22

Bilagor

Bilaga 1: Intervjuguide

Bilaga 2: Samtyckesblankett

1. Inledning

I detta kapitel presenteras avhandlingens bakgrund för att precisera avhandlingens relevans och för att förklara de bakomliggande orsakerna till val av tema. Vidare presenteras avhandlingens syfte och forskningsfrågor samt avhandlingens disposition.

1.1 Bakgrund

I Finland drivs ungdomsarbetet av kommuner och organisationer (Undervisnings- och kulturministeriet, u.å). Ungdomsarbete kan förverkligas genom exempelvis ungdomslokaler. Forkby och Kiilakoski (2014) konstaterar att det finns få studier om ungdomslokaler och som en följd av det, finns det ingen tydlig definition av deras mål och arbetsmetoder. Ungdomsarbetets ambitioner är breda, Forkby och Kiilakoski (2014) lyfter bland annat upp att ungdomsarbetet ska hjälpa unga att hitta sig själva (identitetsskapande), bidra med att hjälpa unga hitta sätt att interagera med andra unga och att bidra med en god syn på värderingar och strukturer som existerar i samhället (Forkby & Kiilakoski, 2014). Det ursprungliga syftet med ungdomslokaler i de nordiska länderna var att hålla ungdomar borta från gatan och för att förhindra antisocialt beteende. (Forkby & Kiilakoski, 2014)

I en studie utförd av Eriksen och Seland (2021) har man försökt identifiera hur ungdomslokaler främjar välbefinnande för unga. Detta förklaras genom att ungdomslokalerna är trygga ställen att besöka. De ungdomar som är sårbara och marginaliserade har möjlighet att hitta en gemenskap och vänner genom att besöka ungdomslokaler. Eriksen och Seland (2021) påpekar att de ungdomar som beskrivs som att de kommer från otrygga hemförhållanden beskriver ungdomslokalen som ett alternativt hem med en familj av vuxna och syskon. Ungdomar som tidigare har upplevt svårigheter med att bilda nätverk, kan genom ungdomslokalen få en möjlighet att bilda positiva relationer med andra ungdomar och vuxna. Enligt Eriksen och Seland (2021) bidrar ungdomslokalen också med autonomi för unga. Genom att besöka ungdomslokalen får ungdomar en möjlighet att koppla bort ansvaret från skolan, föräldrar och sökandet av bekräftelse från andra.

Tack vare detta får ungdomarna en möjlighet att experimentera, och genom misslyckanden får de i sin egen takt bestämma sig för vem de är utan att behöva prestera eller bevisa någonting för någon annan.

För att göra ungdomsarbetet mera tillgängligt har Kivijärvi et al. (2019) undersökt behovet för en diskussionsgrupp online för ungdomar. Resultatet av studien visar att de som gynnades mest av diskussionsgruppen var ungdomar med dålig livskvalitet och ensamhet som upplever utmaningar med att delta i diskussionsgrupper i det verkliga livet. I en rapport gjord av Verke (2024) framkommer det att kommunerna gjorde ungdomsarbete online flitigt under pandemin, men att kommunerna inte gjort lika mycket ungdomsarbete online efter pandemin. En av ungdomslokalerna som nämns i Verkes (2024) rapport berättar om hur de skulle hålla en frågesport på deras Discordsserver inför sportlovet. Ungdomslokalen delade ut en inbjudningslänk till skolor så att eleverna skulle kunna ansluta till ungdomslokalens server på Discord. Det visade sig att eleverna delade länken fritt på internet och detta resulterade i att en stor mängd nya användare anslöt sig till servern och de nya användarna skrev massvis med otrevliga meddelanden. Denna händelse polisanmälades och under förundersökningen bestämdes det att ungdomslokalens server inte kommer att öppna igen. Denna händelse visar att det inte går att göra hur som helst när man ska starta en verksamhet online. Ungdomslokalen var i detta fall dåligt förberedda och de underskattade ungas beteende i ett omodererat utrymme online.

Forskning om och på Discord ur ett pedagogiskt perspektiv består mestadels av hur plattformen kunde fungera som ett alternativ till distansundervisning under covid-19 pandemin (Danjou, 2020; Wiles & Simmons, 2022). Johnson och Salter (2022) har kritiskt granskat konsekvenserna av att tillämpa en plattform som Discord som har sina rötter i spelkultur, i undervisningssammanhang. På grund av Discords bakgrund i spelkultur finns det risk för att toxiska element ur den kulturen smyger in till undervisningsmiljön. Detta exemplifieras i Johnson och Salters (2022) studie då en av författarna själva undervisade i en kurs som hölls på Discord under pandemin. En av studerandena som deltog i kursen skickade i ett skede en bild av *Pepe the Frog* som förekommer frekvent i memer, speciellt inom spelkulturen. Kurshållaren tog då tillfället till akt och informerade studeranden om hur denna meme har använts som en hatsymbol för grupper på internet som förespråkar vit överlägsenhet. Johnson och Salter (2022) påpekar dock att detta inte är en anledning

till att förkasta Discord som plattform för pedagogisk verksamhet, tvärtom så bidrar detta med en möjlighet för alla typer av verksamhet där lärande sker. Genom att lyfta upp toxiskt beteende som möjliggörs av exempelvis Discords design och rötter i spelkulturen, kan man förse studerande och ungdomar med den kunskap som krävs för att de själva ska kunna arbeta emot dessa toxiska kulturer.

Bortsett från de några få studier som behandlar hur Discord har potential att fungera som ett alternativ vid distansundervisning, finns det inga studier som har undersökt sociala fenomen på Discord eller liknande plattformar. Heitmayer & Schimmelpfennig (2023) påpekar att forskning borde beakta den mörka sidan av netikett som förekommer i gemenskaper online. Vidare konstaterar de att forskning på illvilliga beteenden online så som nätmobbning, trollande och verbalt våld kan fungera som en utgångspunkt.

Med denna bakgrund i åtanke har jag i denna avhandling intresserat mig för ungdomsarbete online och hur lärande sker i en ungdomslokal online. Eftersom den traditionella ungdomslokalen flyttas från ett fysiskt utrymme, där det verkliga livet existerar, till en plattform online, där internetkultur existerar, kommer också ungdomslokalen online att präglas av den kultur och de normer som existerar online. Denna avhandling skrivs inom projektet EduGaming. Projektet beskrivs enligt följande:

Syftet med projektet EduGaming är att bättre förstå ungas deltagande och kommunikation i onlinemiljöer. Vi är framför allt intresserade av att undersöka hur lärande sker och identiteter skapas i digitala miljöer, något som forskningen ännu har rätt lite kunskap om. På så vis kan vi stöda lärare och andra vuxna som jobbar med unga i hur de i sin tur kan stöda lärande och gemenskap i onlinemiljöer. Mer specifikt vill vi förstå samarbete, kommunikation och identitetskonstruktion i finlandssvenska miljöer online.

1.2 Syfte och forskningsfrågor

Syftet med denna avhandling är att undersöka hur en ungdomslokal online fungerar som en fostrande verksamhet. Eftersom den traditionella ungdomslokalen har tagits ur sitt fysiska utrymme, och i detta fall applicerats i en kontext online, kommer troligtvis internetkultur och de normer som existerar online att prägla ungdomslokalen. Genom att undersöka hur ungdomsledare

modererar ungdomslokalen online vill jag få en bättre förståelse för hur det informella lärandet online sker.

Utgående från syftet har två forskningsfrågor formulerats.

Forskningsfråga 1: Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna?

Forskningsfråga 2: Hur kan ungdomsledarna fostra till netikett genom ungdomslokalens verksamhet?

1.3 Avhandlingens disposition

Denna avhandling består av fem kapitel. I det inledande kapitlet presenteras bakgrunden till avhandlingen samt syftet och forskningsfrågorna. I det följande kapitlet presenteras avhandlingens teoretiska bakgrund. I den teoretiska bakgrunden beskrivs hur samhället har digitaliserats och hur detta har påverkat ungas internetvanor. Därefter behandlas bildningstraditionen för att ge en förståelse för hur ett informellt lärande kan bidra till att unga kan socialiseras in i normerna som gäller på internet. För att ge en förståelse för hurdana normer som existerar på internet och hur en individ bör bete sig online presenteras och diskuteras begreppet netikett. Vidare behandlas mer problematiska beteenden som trollande samt hur dessa beteenden kan regleras genom moderering för att skapa trygghet i gemenskaper online. I det tredje kapitlet presenteras avhandlings metod, datainsamling och databearbetning samt hur materialet har analyserats. Vidare beskrivs hur etiska frågor har behandlats under hela avhandlingens process samt hur tillförlitligheten har tagits i beaktande. Därefter presenteras avhandlingens resultat i kapitel fyra. I det sista kapitlet, kapitel fem, förs en diskussion mellan avhandlingens resultat och teoretiska bakgrund samt möjliga implikationer. Därefter förs en diskussion om avhandlingens metodologiska aspekter och slutligen presenteras förslag för fortsatt forskning.

2. Teori

Detta kapitel redogör för avhandlingens teoretiska bakgrund. Inledningsvis presenteras samhällsförändringen som har gjort att majoriteten av unga är uppkopplade i dagsläget samt vilka möjligheter och utmaningar detta kan bidra till. Därefter tas bildningstraditionen upp för att bidra med en förståelse för hur informellt lärande utanför utbildningssystemet kan ske. Vidare presenteras begreppet netikett som fungerar som ett ramverk för hur en individ bör bete sig online och därefter behandlas mera utmanande beteenden online som trollande och vad det innebär. Slutligen diskuteras moderering av gemenskaper online för att bidra med en förståelse för hur man kan skapa trygga utrymmen på nätet.

2.1 Unga och den digitala vardagen

Data visar att 54,1 % av hushållen i Finland år 2005 hade tillgång till internet jämfört med år 2023 när det visade sig att hela 96,8 % av alla hushåll i Finland har tillgång till internet (OECD, 2023). Förändringen mellan att vara offline och online hände väldigt snabbt, och med den förändringen blev sociala medier och våra liv online någonting helt annat. Användningen av sociala medier har gått från att vara någonting som personer från olika typer av subkulturer har använt sig av, till att vara någonting som är lika vardagligt som att titta på tv. (Boyd, 2014, s. 8) För unga är detta inte något undantag. En svensk undersökning gjord av Internetstiftelsen visar att 97% av barn i lågstadieålder använder internet dagligen (Internetstiftelsen, 2023). Vidare visar undersökningen bland annat att 8 av 10 barn i mellanstadiet umgås med sina vänner online på diverse spelplattformar, exempelvis Roblox, Minecraft eller Fortnite.

Unga personer uppskattar sociala medier tack vare möjligheterna att enkelt hålla kontakten med vänner och interagera med likasinnade individer online. fördelarna med sociala medier är bland annat att användare kan hålla kontakten med sina vänner dygnet runt och de sociala medierna är identitetsskapande genom bilddelning och sökande efter bekräftelse från samhället (Hogan & Strasburger, 2018). Oavsett fördelarna finns det onekligen också en mörk sida av sociala medier. Denna mörka sida av sociala medier består bland annat av nätmobbning (O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2011), trollande (Buckels et al., 2014), spridandet av falska nyheter (Allcott & Gentzkow, 2016) och *en rädsla för att missa något* (eng. Fear of Missing Out, FOMO) (Przybylski et al., 2013). Rädslan att missa något (hädanefter FOMO) grundar sig i att sociala medier förser

användaren med ett överflöd av social information. En person som upplever FOMO har ett behov av att ständigt hålla sig uppdaterad med vad andra gör, för att inte gå miste om upplevelser och tillfällen som kan betraktas som roligare eller mer spännande än det som man håller på med för tillfället. Przybylski et al. (2013) utförde en studie där syftet bland annat var att ta reda på hur demografin ser ut bland befolkningen som upplever FOMO samt att förstå hur FOMO kan kopplas till motivation och välbefinnande. Resultatet av studien visar att unga personer, och specifikt unga män, tenderar att visa en större grad av FOMO. Vidare visar resultaten av studien att ifall en person upplever negativa sociala och emotionella tillstånd såsom tråkighet, ledsamhet och ensamhet är sannolikheten större att hen ska känna FOMO. (Przybylski et al., 2013) Konkret kunde detta betyda att ifall en ung person sitter hemma för sig själv en kväll och ser på sociala medier att hens kamrater är ute på stan och har roligt, är sannolikheten rätt stor att denne person kommer att uppleva FOMO. Enligt Internetstiftelsen (2022) uppger 4 av 10 barn (8–19 år) att de skulle känna sig utanför utan sociala medier. Vidare visar studien att procentandelen av de som skulle känna sig utanför utan sociala medier i högstadiet är 50 % och i gymnasiet 54 % till skillnad från i lågstadiet där endast 10 % av barnen har uppgett att de skulle känna sig utanför utan sociala medier. Detta visar att tonåringar i högre grad skulle känna sig utanför. Utanförskapet som har undersökts tyder på att barnen inte skulle ha samma möjligheter att kommunicera med sina vänner utan sociala medier, vilket i specifika grupper troligtvis skulle bidra till att man inte har möjligheten att umgås på samma villkor. Utanförskapet kan också ses som FOMO, eftersom barnen inte har tillgång till sociala medier kan de inte befinna sig på den platsen som i detta fall inte är en fysisk plats utan en plattform online.

Boyd (2014) lyfter fram termen “digitalt infödda” (eng. digital natives) som syftar på dagens ungdom som inte har sett en värld utan internet och alla digitala verktyg som finns runt omkring oss idag. Dagens unga hävdas tala “det digitala språket” med koppling till datorer, videospel och internet som sitt modersmål. Att tala om unga som digitalt infödda kan, som Boyd (2014) påpekar, vara någonting problematiskt. Bara för att barn föds in i den digitaliserade värld som vi lever i, betyder det inte att de har, eller enkelt skaffar sig, digital kompetens (social eller kognitiv) eller besitter teknologiska färdigheter automatiskt. För att en person ska kunna ta åt sig information på internet krävs det att man förhåller sig kritisk till den information som finns på nätet. Att vara källkritisk innebär bland annat att ha förmågan att exempelvis en influencer på instagram är partisk

i ett specifikt inlägg, ställa sig frågan vem målgruppen för innehållet är samt vilka konsekvenser tolkningen av innehållet kan få. Unga behöver uppnå den digitala litteracitet som krävs i dagens samhälle där stora delar av livet är online, till exempel att kritiskt kunna identifiera den påverkan reklam har på individer. Med den varierande digitala litteraciteten bland unga kan vi inte förvänta oss att de ska lära sig dessa saker på egen hand (Boyd, 2014, s. 180–182).

Inom Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen (hädanefter Glgu) framkommer det att eleverna inom den grundläggande utbildningen ska få handledning i hur man använder digitala verktyg på ett ansvarsfullt, ergonomiskt och tryggt sätt (Utbildningsstyrelsen, 2014). I årskurserna 3–6 ska eleverna lära sig ansvarsfull och trygg användning av digitala verktyg, nätetikett och de grundläggande principerna för upphovsrätt. Vidare ska eleverna lära sig att ta sin roll och redskapets karaktär i beaktande och att ta ansvar för sin kommunikation. (Utbildningsstyrelsen, 2014) I årskurserna 7–9 ska sociala medietjänster användas i undervisningen för att eleverna ska inse vad samarbete och kommunikation betyder för lärandet, för undersökande arbete och för att kunna skapa något nytt. Eleverna ska också öva sig att använda digitala verktyg för internationell kommunikation och lär sig förstå dess betydelse, möjligheter och risker i en global värld (Utbildningsstyrelsen, 2014). Även om allt detta ingår i Glgu, påpekar Anderson & McCabe (2012) att det inte existerar vuxna på internet som fungerar som socialisationsförmedlare. Anderson och McCabes argument är att unga ofta visar tecken på ett riskfyllt beteende och när de socialiseras in i internetanvändningens normer, sker det inte på ett tryggt sätt av vuxna utan av andra jämnåriga. Detta kan leda till att unga dras in i ett riskfyllt beteende av en högre grad.

2.2 Bildningstraditionen (som grund för att förstå det informella lärandet online)

Fostran omfattar de medel och åtgärder som vuxna använder sig av för att få barn och unga att utvecklas till vuxna som kan klara sig själva i samhället och anpassa sig till de normer som existerar (Egidius, 2006). Begreppet fostran kan också kopplas till begreppet socialisation som är en process varigenom individer genom umgänge med andra tillämpar sociala färdigheter och förhållningssätt som formar individens personlighet (Egidius, 2006). Ett tredje begrepp, bildning, har också likheter med begreppen fostran och socialisation. Bildning kan ses som processen att

avbilda någon eller någonting eller resultatet av en sådan process (Paulsen, 2021). Begreppet bildning är mångfacetterat eftersom det finns ett flertal teorier kring bildning. Paulsen påpekar att utöver ett teoretiskt koncept är bildning också ett politiskt och praktiskt vägledande ramverk i både formell och informell undervisning i de europeiska länderna med en idéhistoria som härstammar från den tyska didaktiken. Vidare poängterar Paulsen att bildningstraditionen är fylld av resurser som kan nyttjas för att använda sig av teknologi i både formella och informella utbildningssammanhang.

Något som är centralt för alla bildningsteorier är dock att bildningen är en livslång process (Liedman, 2010). På grund av detta skiljer sig bildningen från utbildningen eftersom utbildning oftast sker under en bestämd tid, exempelvis en treårig utbildning. Utbildningen genomförs när eleven eller studeranden uppfyller kursmålen och blir godkända av sin lärare. Liedman (2010) beskriver hur bildningen har sina rötter i antikens Grekland och i *paideia* som kan liknas vid uppfostran men som också innefattar utbildning. Det är Platon som ligger bakom denna teori om bildning och enligt Platons tankar skulle alla i samhället vara delaktiga från första början, men att skolan skulle vara en sällningsprocess där de som inte är lämpade för studierna skulle bli tilldelade mer praktiska arbeten. Liedman påpekar att kärnan i denna bildningstradition är att varje människa innerst inne bär på de ultimata sanningarna, och att det är lärarens uppgift att få detta frö att gro. Biesta (2006) poängterar att det som är centralt för denna bildningstradition också är vad som utgör en bildad person. En individ ansågs vara bildad först när hen hade lärt sig en förutbestämd mängd kunskaper och värderingar. Denna tanke om bildning utgår från att det finns ett visst ideal för en människa att uppnå, men endast de som har de rätta förutsättningar kan uppnå detta ideal. Denna bildningsteori har varit föremål för kritik på senare tid. Liedman (2010) påpekar att i samband med informationstillgången tack vare datorer och nätverk, håller inte den klassiska bildningsteorin om att en individ kan bli fullärd längre (Liedman, 2010; Tække & Paulsen, 2022).

Detta för oss vidare till ett nyare synsätt på bildningen, nämligen den postmoderna bildningsteorin. Det postmoderna synsättet på bildning är enligt Paulsen (2021) ett blivande som inte har något egentligt slut. Den postmoderna synen på bildning sätter stor vikt vid kreativitet, känslighet och experimentering. Vidare förklarar Paulsen att målet med den postmoderna bildningen är att hitta olikheter som resonerar tillsammans bland individer och därmed kunna skapa någonting nytt och

värdefullt som andra olikheter kan uppstå ur. Till skillnad från den mera traditionella synen på bildning där alla ska försöka leva upp till samma ideal, är tanken med det postmoderna synsättet på bildning att behandla frågan om vad det innebär att vara människa på ett radikalt öppet sätt (Paulsen, 2021). Biesta (2002) menar att bildning är ett svar på en fråga, närmare bestämt ett utbildningssvar på en politisk fråga. För att kunna ta reda på vilken typ av bildning som går att använda sig av idag föreslår Biesta att man måste börja med att ställa sig frågan vilken typ av problem man stöter på i den värld som vi lever i idag. Biesta menar att världen alltid har präglats av en pluralism men att vi nu har blivit intresserade av att förstå denna pluralism. Vidare påpekar Biesta att tanken här är att det är möjligt att se, ge en översikt, beskriva och konceptualisera denna pluralism från ett utomstående perspektiv. Det som är viktigt här är att se pluralismen som en skillnad i stället för en mångfald. Genom att se pluralismen som en skillnad mellan människor, utgår man från det faktum att vi människor skiljs åt eller att det finns en skillnad som är individuell beroende på hur man stöter på denna skillnad och hur man upplever den.

Biesta (2002) fortsätter med att påpeka att den postmoderna bildningens syfte inte ska vara att försöka få det som är obekant att kännas bekant, utan genom att utgå från sin egen identitet och position, tänka sig in i en situation eller ett sammanhang där man inte befinner sig. Tanken med detta är att genom denna typ av bildning ska en individ nå nya insikter genom att någonting som känns bekant, någonting som man tror att man vet, plötsligt känns annorlunda vilket leder till reflektion och tankar om individens egna positioner. Gällande var bildning bör ske, lyfter Biesta fram att det lätta svaret är inom utbildningssystemet. Biesta fortsätter med att resonera kring att utbildningssystemet bör vara en plats där ett möte med personer och ting som är annorlunda eller främmande är möjligt. Men samtidigt bör vi hålla ett kritiskt öga på andra ställen i samhället där denna typ av bildning kan ske. Biesta lyfter slutligen upp frågan om internet med tanke på hur mycket skillnader och olikheter som kan upplevas online samt hur "äkta" dessa upplevelser och möten är. Angående detta påpekar Paulsen (2021) att bildningstraditionen är en rik reservoar av resurser om man vill tänka och experimentera med (och mot) teknologi i både formella och informella utbildningskontexter i den digitala värld vi lever i idag. I förhållande till det digitaliserade informationssamhälle som vi lever i idag menar Paulsen (2021) att den postmoderna bildningsteori är den bildningsteori som är mest utvecklad för det digitala samhället med all dess komplexitet och diversitet.

Angående den postmoderna bildningens tankesätt, att utgå från sin egen identitet och position och genom att tänka sig in i någon annans sätt att se på saker och ting och därigenom uppnå nya insikter påpekar föreningen EHYT rf i *Spelfostrarens handbok 2 (2020)* att många spelare anser att trakasserier är en väsentlig del av spelkulturen och att det inte finns behov eller möjlighet att avlägsna dem. Vidare påpekar EHYT rf att unga spelare önskar tryggare spellokaler och att principerna för en trygg spellokal utgår från att deltagarna inte gör antaganden, visar respekt, ger utrymme, trakasserar inte andra och ber vid behov om stöd och hjälp (EHYT rf, 2020). Detta är inte nödvändigtvis någonting som unga internetanvändare tar för givet, utan det är någon som bör föregå med gott exempel och de unga användarna behöver själva dra slutsatsen för att deras vistelse på internet eller i spelvärldar ska vara positiv, måste de också bete sig på ett visst sätt. EHYT rf poängterar också att unga lär sig om spelkultur och om beteendet i spelgemenskaper av deras förebilder (EHYT rf, 2020). Därför är det viktigt att vuxna inte tar för givet att unga själva lär sig hur man ska bete sig online, eftersom ett stort fostransansvar faller på de vuxna.

2.3 Netikett för ett bättre beteende online

Begreppet netikett är en sammanslagning av orden etikett och nätverk. Netikett innefattar oskrivna och skrivna regler om hur en individ ska bete sig på internet. I begynnelsen av internet skapades begreppet netikett för att lyfta fram hur kommunikation online bör se ut exempelvis för att inte skapa missförstånd (Scheuermann & Taylor, 1997). Forskning om netikett tenderar fortsättningsvis att vilja sträva mot konkreta regler som ska fungera som vägvisning för hur en individ ska bete sig på internet (Soler-Costa et al., 2021). Dessa regler omfattar exempelvis hur mycket tid som borde gå före man svarar på ett meddelande, om det är okej att skicka en vänförfrågan åt sin chef på sociala medier och dylikt. För att kunna bidra med någonting mer än skrivna regler om hur kommunikation bör ske på internet, argumenterar Heitmayer och Schimmelpfennig (2023) för att netikett borde konceptualiseras som digitala sociala normer som reglerar digitalt förmedlade interaktioner. Netiketten ser också olika ut beroende på plattform, exempelvis finns det stora skillnader i de sociala normerna gällande kommunikationen på TikTok och på LinkedIn samt ifall användaren har som avsikt att använda plattformen för jobb eller för nöje (Heitmayer & Schimmelpfennig, 2023). Som tidigare påpekats varierar netiketten från plattform till plattform och vidare poängterar Heitmayer & Schimmelpfennig att det också är en

skillnad vem man kommunicerar med. Det är exempelvis skillnad ifall en individ har en e-postkorrespondens tillsammans med en god vän i jämförelse med sin chef. Detta innebär att när maktskillnader och hierarkiska strukturer blir inblandade i kommunikationen online kommer också de digitala sociala normerna att anpassas till kontexten. På grund av detta är netikett någonting som är dynamiskt och inte en samling regler som kan berätta hur man ska bete sig ett visst scenario (Heitmayer & Schimmelpfennig, 2023).

Gällande hur en individ lär sig och hanterar netikett presenterar Heitmayer och Schimmelpfennig (2023) två huvudsakliga sätt som lärande om netikett har visat sig inom ramarna för deras studie. Den första är inläring på individuell nivå där informanter i fokusgruppen uppger att lärande om netikett kan ske genom "försök och misstag", till exempel genom att skriva tillräckligt många e-postmeddelanden tills man lär sig hur man på ett korrekt och effektivt sätt får förmedlat det som man vill ha sagt. Det andra sättet är inläring på gruppnivå vilket exempelvis handlar om grupprocesser som leder till oönskade resultat och kräver åtgärder. Detta demonstreras i ett exempel vid en fortbildning där det har blivit känt för utbildaren att flera av deltagarna deltar i fortbildningen genom att ligga i deras soffor under filtarna. Detta anses inte vara ett godtagbart sätt att delta i fortbildningen och därför får deltagarna ett e-postmeddelande där förväntningar klargörs för kursdeltagarna.

Inom spelvärlden diskuteras inte netikett på samma sätt som det görs inom kommunikation på arbetsplatser. Någonting som kan liknas vid netikettens regler och digitala sociala normer är anykeys uppförandekod. Anykey är en ideell organisation vars mål är att fostra till förändring inom e-sport, tävlingsinriktat spelande och direktsändning genom att hjälpa gemenskaper online bli mera inkluderande och tillgängliga för spelare (AnyKey, u.å). Deras uppförandekod innehåller fyra punkter: medkänsla, integritet, respekt och mod. Medkänslan handlar om att behandla andra som man själv bli behandla samt att överväga den andres perspektiv. Integriteten handlar om att vara ärlig, vara engagerad och att spela rättvist. Respekten innebär att respektera alla människor, lagkamrater och konkurrenter likvärdigt. Modet handlar om att moderera sitt eget beteende och att våga visa att man inte tolererar hatretorik eller andra typer av trakasserier (AnyKey, u.å).

2.4 Trollande och problematiskt beteende online

Trollande är ett beteende som kan klassas som trakasserier, kränkningar och/eller mobbning och de som utför det kallas "nåttroll". Trollande kan förekomma i många olika former på internet, men den ursprungliga formen av trollande på internet förknippas ofta med diskussionsforum. Denna typ av nåttroll definieras som en användare med en konstruerad identitet vars intention är att ge ett sken av att hen uppriktigt vill vara en del av gruppen i fråga, men vars verkliga intention är att skapa samt förvärra en konflikt för egen underhållning (Hardaker, 2010). Vidare menar Hardaker (2010) att plattformar online möjliggör trollande eftersom anonymiteten hos användarna sporrar till denna typ av beteende på grund av att offline identiteten hos användaren är skyddad och hen riskerar således inte att få sin identitet avslöjad och användaren behöver därför inte stå till svars för sina handlingar. Även om det faller utanför ramarna för denna avhandling, är det värt att notera att Buckels et al. (2014) har genomfört en undersökning med ett personlighetspsykologiskt perspektiv för att kunna förstå de bakomliggande faktorerna för trollande. Buckels et al. (2014) fann att trollande korrelerade positivt med sadism, psykopati och machiavellism. Vidare sammanfattar författarna resultatet med att trollande online verkar vara en internetmanifestering av vardagssadism (Buckels et al., 2014, s. 1).

Vanligtvis kategoriseras trollande i två huvudsakliga kategorier: Verbalt trollande och beteendetrollande (eng. behavioural trolling). Med verbalt trollande avser man den typen av beteende som beskrevs i det tidigare stycket. Beteendetrollande förekommer oftast i spelsammanhang online och kännetecknas bland annat av att med flit döda sina lagkamrater eller att fysiskt blockera dem i spelet för att förhindra att de ska utföra spelets mål (Cook et al., 2018). Utöver dessa kännetecken av beteendetrollande nämner Cook et al. (2018) också kännetecken som kan klassas som beteendetrollning men som inte har framkommit i litteraturen. Exempel på dessa kännetecken är att "feeda" (att medvetet bli dödad av motståndaren så att motståndarna får en fördel), spamma (skicka många meddelanden eller överanvändning av spelets röstchatt) och att gå AFK (eng. Away from keyboard).

Cook et al. (2018) konstaterar att inom det akademiska fältet finns ett flertal definitioner av vad som utgör trollande och att dessa definitioner i många fall är motsägande. Resultatet av deras undersökning visar att det samma gäller för de personer som trollar online. Definitionerna som

dök upp i studien var varierande, men kunde tematiseras som: attack, sensationssökande och interaktionssökande. Cook et al. menar därför att trollande är ett paraplybegrepp som innefattar vissa typer av instrumentella interaktioner online. Deltagarna i studien som definierar trollande som en typ av attack ser trollande i spel som en direkt attack mot de andra spelarnas njutning av spelet. De som ser trollande som en attack vill alltså komma åt deras offers lidande. Deltagare som betonade sensationssökande i definitionen av trollande målade upp en mera asocial bild av trollande som varken är bra eller dålig, utan ett beteende som leder till njutning för den som trollar. Målet för den som trollar i ett sensationssökande syfte är att locka fram reaktioner hos offret, desto större reaktion, desto bättre. Den sista kategorin som Cook et al. (2018) presenterar är den interaktionssökande definitionen av trollande. De deltagare som i undersökningen betonade interaktion i definitionen av trollande, är inte ute efter att förstöra upplevelsen för någon annan eller uppvisa någon typ av antisocialt beteende, utan de trollar för att kunna interagera med personer i spelet med syfte att skapa vänskap. En av deltagarna i studien beskriver det som Cook et al. (2018) har tagit fasta på som den interaktionssökande definitionen av trollande enligt följande:

For me, [trolling is] mostly when somebody is doing well but then doesn't ... hmm ... want to play the game just for the game but more like ... hm ... interaction purposes. Trolls generally interact a lot. So we like participation from the other side too. It gets really boring when you are the only one on trolling. It has to be a few trolls to be fun. (P4, 27, male) (Cook et al., 2018, s. 3329)

Denna typ av trollande kan förstås som att det går väldigt bra för en spelare eller laget i ett specifikt spel, laget eller spelaren släpper därför lite på tyglarna och tar inte spelet så seriöst som de/hen gjorde tidigare eftersom de fortfarande har en god möjlighet att vinna matchen. Detta leder då till att spelarna kan koppla av och njuta av varandras sällskap och kanske försöka sig på några mera okonventionella strategier (som kan uppfattas som trollande) men ingen faller offer för detta eftersom alla inblandade är med på noterna.

Cook et al. (2018) fann också i deras undersökning att trollande som fenomen är cykliskt. Detta innebär att gemenskapen online, där trollandet sker, allt som oftast möjliggör trollandet på ett eller

annat sätt. Deltagarna i undersökningen uppger att förutom att själva trola i spel, har de alla också blivit utsatta för att bli trollade. Cook et al. påpekar att de som har blivit offer för ett troll ofta svarar genom att trola tillbaka. Detta leder till en ond cirkel där det första offret själv börjar trola och troligtvis kommer att sprida negativitet till framtida spel där fler personer faller offer för trollande och därmed repeteras cykeln.

Dessa typer av trollande beteende som beskrivits kan vara skadligt för många gemenskaper och individer online. För att kunna motverka och bekämpa dessa beteenden krävs moderatorer, det vill säga anställda eller frivilliga personer som rensar, reglerar och modererar innehåll och diskussioner i gemenskaper online.

2.5 Moderering

De flesta gemenskaper online, oberoende av plattform eller forum online, står konstant inför problem som hatretorik (Chandrasekhanar et al., 2017), trakasserier (Blackwell et al., 2017), trollande (Buckels et al, 2014; Cook et al., 2018; Hardaker, 2010) samt en mängd andra typer av illvillig aktivitet. För att kunna tampas med dessa problem och skapa en trygg miljö i gemenskaper online behövs moderatorer som rensar bort meddelanden som inte hör hemma i gemenskapen och ser till att allting går rätt till. Trots det viktiga jobb som moderatorer gör, poängterar Gillespie (2019) och Matias (2019) att de individer som modererar gemenskaper online oftast gör det frivilligt och att de sällan får någon uppskattning för det jobb som de gör.

I boken *Building Successful Online Communities: Evidence-Based Social Design*, poängterar Kraut et al. (2012) att gemenskaper online står inför utmaningar i form av internettroll som dras till gemenskapen för att kunna diskutera kontroversiella ämnen, spammare som försöker marknadsföra egna företag eller tjänster för egen vinning samt mera "oskyldiga" utmaningar såsom användare som vill upprätthålla diskussioner om deras privatliv i ett forum eller en diskussionstråd för trädgårdsentusiaster (avviker från det avsedda ämnet). Kraut et al. (2012) menar att följderna och skadan av dessa utmaningar kan lindras eller helt uteslutas genom effektiv reglering av online gemenskaper i form av moderering.

Kraut et al. (2012) lyfter fram att det finns olika typer av beteendenormer i varje gemenskap online. Dessa beteendenormer kan skilja sig från gemenskap till gemenskap, det kan exempelvis anses som ett godtagbart beteende att förolämpa andra användare inom en gemenskap och inom en annan kan det vara strängt förbjudet. Dessa beteendenormer kommer till både genom ett samspel mellan förutbestämda regler, oftast i form av användarvillkor som formuleras av den eller de som skapat gemenskapen, och oförutbestämda regler och sociala normer som är en följd av gemenskapens interaktioner över en längre tid. Kraut et al. (2012) poängterar att användare som är nya i gemenskapen kan uppleva svårigheter med att anpassa sig till gemenskapen eftersom de inte är medvetna om de beteendenormer och regler som existerar i gemenskapen, speciellt de mer implicita normerna och reglerna som fullvärdiga medlemmar "bara kan", men som är svåra att artikulera explicit.

För att kunna bekämpa denna typ av utmaningar i en online gemenskap krävs det moderering. Moderering vid asynkron kommunikation, det vill säga meddelanden som skickas vid en tidpunkt och blir besvarade vid en annan tidpunkt (exempelvis e-postmeddelanden eller foruminlägg) finns det många sätt att gå till väga. I vissa epostlistor finns det exempelvis en person som godkänner meddelandet före det skickas i väg åt mottagarna på listan och i diskussionsforum kan moderatorer radera opassande meddelanden eller hänvisa till en annan del av forumet där inlägget passar bättre in (Kraut et al., 2012). Grimmelman (2015) sammanfattar fyra grundläggande tekniker som kan användas vid modereringen av en online gemenskap: (1) Att stänga av en användare från gemenskapen; (2) att lägga ett pris på deltagandet i gemenskapen; (3) att organisera innehållet i gemenskapen genom att radera, redigera och kommentera innehåll som har publicerats i gemenskapen; och (4) att förmedla och skapa normer som accepteras av gemenskapen. Dessa modereringstekniker kan tillämpas på olika sätt, till exempel kan modereringen ske i realtid och åtgärden ges direkt eller så behöver moderatorn lägga ner tid på att fundera hur en viss situation behöver modereras på bästa sätt. I dagsläget finns också en mängd automoderering till förfogande på olika plattformar. Discord har exempelvis integrerat en automodereringsfunktion i deras plattform som kan förse en server med olika nivåer av verifiering för att ansluta till servern. Verifieringsnivån för en server är på en skala mellan låg till högst där låg kräver att användaren har en verifierad e-postadress kopplad till sitt discordkonto och högst kräver att användaren har en verifierad e-postadress, telefonnummer samt att kontot behöver vara minst fem minuter gammalt

och att användaren måste vänta i tio minuter före hen kan göra någonting på servern. Discords automoderering omfattar också olika typer av text filter som kan filtrera bort spam, förbjudna fraser samt förhindra att länkar skickas i meddelanden i textkanaler (Discord, 2022).

Det finns alltså en mängd olika tillvägagångssätt och verktyg som en moderator kan använda sig av för att moderera asynkron kommunikation. Gällande synkron kommunikation såsom röstchatt online som sker i realtid, finns det betydligt färre instrument som moderatorer kan stöda sitt arbete på. Jiang et al. (2019) undersökte utmaningarna i att moderera röstbaserade gemenskaper online på Discord och fann att moderatorerna ofta hade svårigheter med att bevisa att någon hade brutit mot en regel som fanns i gemenskapen. I de fall som moderatorerna kunde bevisa att någon användare hade brutit mot en av reglerna kunde modereringen endast ske i efterhand. Anledningen till detta är att moderatorerna som deltog i studien uppger att när de har fått vetskap om att någon exempelvis har trakasserat en annan användare i röstkanalen, har de anslutit till röstkanalen och trakasseraren slutade genast med sitt oönskade beteende eftersom en moderator var närvarande och kunde lyssna till det som hen sade i röstkanalen. För att kringgå detta skickade moderatorerna "anonyma" användare till röstkanalerna för att kunna banda in samtalen så att de som trakasserade andra användare inte skulle anpassa sitt beteende på grund av att en moderator var närvarande. Jiang et al. (2019) påpekar att detta inte heller är en oproblematisk lösning eftersom det i många länder i världen är olagligt att banda en konversation utan samtycke från alla parter som är delaktiga i konversationen. Samtidigt är det också en utmaning att ta ett modereringsbeslut utifrån en inspelning eftersom det enda konkreta som existerar i inspelningar är användarnas röster och dessa röster måste kopplas ihop med en identitet vilket inte alltid är så lätt i gemenskaper online där antalet användare kan överskrida flera tusen.

2.6 Sammanfattning

I och med samhällsförändringen och digitaliseringen är så gott som alla ungdomar uppkopplade vardagligen (OECD, 2023; Boyd, 2014; Internetstiftelsen, 2023). Internet och sociala medier har många positiva fördelar, men det finns också en mörk sida som består av bland annat nätmobbning (O’Keeffe & Clarke-Pearson, 2011), trollande (Buckels et al. 2014), falsk information (Alcott & Gentzkow, 2016) och FOMO (Przybylski et al. 2016). För att unga ska kunna identifiera dessa mörka sidor och förstå hur de kan skydda sig från negativa aspekter av internet samt förändra och

bekämpa toxiskt beteende (både eget och andras) online, behövs vuxna som fungerar som socialisationsförmedlare.

Genom den postmoderna bildningsteorin, kan man få en bättre förståelse för hur det mera informella lärandet online kan fungera. Biesta (2006) lyfter fram internet som ett ställe där många olika skillnader och olikheter kan upplevas och hur detta kan fungera som ett utgångsläge för en miljö där bildning kan ske. Den ursprungliga tanken bakom netikett är att fungera som riktlinjer för hur kommunikation online bör se ut (Schauermann & Taylor, 1997). Genom att conceptualisera netikett som digitala sociala normer som reglerar digitalt förmedlad interaktion argumenterar Heitmayer och Schimmelpfennig (2023) att netikett kan bidra med någonting mer än nedskrivna regler om hur kommunikation online bör se ut.

Den raka motsatsen till netikett kan ses som toxiska beteenden som tar sig uttryck i form av trollande. Den klassiska definitionen av så kallade nättroll är användare med en konstruerad identitet vars intention är att ge ett sken av att hen uppriktigt vill vara en del av gruppen i fråga, men vars verkliga intention är att skapa samt förvärra en konflikt för egen underhållning (Hardaker, 2010). Trollande kan ses som en onlinemanifestering av vardagssadism (Buckels et al. 2014, s. 1). För att motverka trollande och andra toxiska beteenden behövs moderering (Kraut et al. 2012). Moderering kan därför i somliga gemenskaper online fungera som en typ av aktiv socialisations- och fostransprocess. Därmed kan moderatorer ses som en del av befolkningen online som bildar och fostrar individer.

3. Metod

I detta kapitel presenteras avhandlingens forskningsansats, datainsamlingsmetod, genomförande, databearbetning och analys. Därefter redogörs hur avhandlingens tillförlitlighet och etiska aspekter har tagits i beaktande.

3.1 Syfte och forskningsfrågor

Syftet med denna avhandling är att undersöka hur en ungdomslokal online fungerar som en fostrande verksamhet. Utgående från detta syfte har två forskningsfrågor formulerats.

Forskningsfråga 1: Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna?

Forskningsfråga 2: Hur kan ungdomsledarna fostra till netikett genom ungdomslokals verksamhet?

3.2 Etnografi som forskningsansats

Denna avhandling använder sig av en etnografisk forskningsansats. Etnografin har sina rötter i antropologi och etnologi eftersom antropologer och etnologer ursprungligen inte hade någon metodologi för att kunna förstå läran om människan och läran om folk och nationer. Etnografin kom till för att antropologerna och etnologerna systematiskt skulle kunna skapa, samla in, bearbeta, analysera och tolka data från fältet (Kullberg, 2014). Hammersley (2006) påpekar att ur ett antropologiskt perspektiv under 1900-talet, innebar etnografin att antropologen bosatte sig i de samhällen som hen undersökte och levde tillsammans med gruppen på mer eller mindre likadana villkor under en lång tidsperiod. Vid sidan av den deltagande observationen gjorde antropologen intervjuer, samlade genealogier (släktforskning), ritade kartor över området och samlade artefakter. I dagsläget följer den etnografi som utförs inom utbildningsvetenskaper endast en del av dessa "kriterier". Hammersley (2006) poängterar att de flesta etnografer inte bor tillsammans med de personer och kulturer som de forskar på, i stället ligger fokuset på en specifik arbetsplats eller verksamhet och fältarbetet utförs under dess öppettider. Hammersley (2018) lyfter fram att etnografi fortfarande kännetecknas av en relativt långsiktig datainsamling. Även om forskaren i dagens läge inte bor tillsammans med gruppen som hen studerar, pågår datainsamlingen under en

längre tid. Vidare påpekar Hammersley (2018) att datainsamlingen äger rum i relativt naturliga miljöer och att ett stort omfång av typer av data samlas in under datainsamlingen. Typer av data är exempelvis fältanteckningar, intervjuer, dokument, statistik med mera (Coffey, 2018).

Gobo (2008) poängterar att det som skiljer etnografien från andra metodologier är hur stort utrymme observationen får inom datainsamlingen. Gobo (2008) lyfter upp att när etnografisk forskning utförs, kan forskaren utgå från två olika forskningsstrategier: icke-deltagande observation och deltagande observation. Med icke-deltagande observation menas att forskaren tar ett avstånd till den grupp som hen studerar och interagerar så lite som möjligt med dem. Deltagande observation innebär att forskaren etablerar ett direkt förhållande till de sociala aktörerna, deltar och stannar i den naturliga miljö som studeras med målet att observera och beskriva beteendet för gruppen som observeras. För att kunna göra detta bör forskaren som använder sig av deltagande observation interagera med personerna i gruppen och delta i gruppens dagliga verksamhet och därigenom lära sig deras normer för att kunna förstå innebörden av deras handlingar. Gobo (2008) påpekar att det finns flera stadier mellan icke-deltagande observation och deltagande observation. Detta kan ses som ett spektrum som forskaren rör sig inom, eftersom det inte alltid är möjligt att kontinuerligt befinna sig i ett av de två lägren under datainsamlingen.

Coffey (2018) beskriver aspekter som en forskare bör ha i åtanke när hen ska utföra etnografisk forskning. Till att börja med bör forskaren etablera en kontakt till fältet så snabbt som möjligt för att kunna få en förståelse för det som hen ska undersöka. Coffey (2018) poängterar att detta inte innebär att etnografisk forskning inte kräver förberedelse. En av de saker som kräver planering och tanke är ett första forskningsproblem eller syfte samt identifiering av datainsamling och analytiska strategier för hur syftet med undersökningen ska kunna utvecklas. Före mitt fältarbete påbörjades formulerades ett preliminärt syfte för att ha ett mål med min deltagande observation. Detta syfte som var att försöka förstå hur ungdomar skapar en gemenskap online, samt hur en ungdomslokal online fungerar, styrde min deltagande observation. Under datainsamlingen en kontinuerlig dialog tillsammans med min handledare där vi jämförde och diskuterade våra observationer för att driva den kontinuerliga analysen framåt. Fältanteckningarna som gjordes under den deltagande observationen renskrevs efter varje tillfälle för att få en bättre känsla för datamaterialet. Boellstorff et al. (2012) påpekar att forskningsfrågor ofta uppstår från

observationer som är gjorda vid informella besök på fältet och ibland kan de forskningsfrågor som kommer att styra hela analysen uppstå sent in i datainsamlingen. Eftersom forskaren inte kan styra över det som händer på fältet påpekar Boellerstoff et al. (2012) att etnografer måste vara beredda på att modifiera forskningsfrågor baserat på vad de möter på fältet. När jag hade kommit en bra bit in i fältarbetet hade jag bildat mig en tillräcklig förståelse för hur en ungdomslokal fungerar online. Baserat på denna förståelse, styrdes mina forskningsfrågor mot hur ungdomsledarna kan skapa ett tryggt utrymme online genom moderering. Efter vidare analys av datamaterialet landade jag slutligen i det syfte och de forskningsfrågor som kom att utgöra analysen.

Coffey (2018) påpekar att de frågeställningar som lämpar sig bäst för en etnografisk undersökning är frågeställningar som försöker utforska och upptäcka någonting. Vidare förklarar Coffey (2018) att etnografisk forskning bidrar med att få förståelse eller att utforska meningen med någonting i motsats till att testa variabler eller att identifiera orsaker.

Hammersley (2006; 2018) lyfter fram frågan ifall etnografiska studier kan göras online och om sådana studier kan kallas för etnografi. Det som Hammersley (2006) problematiserar är att en forskare som gör etnografi online aldrig möter personerna ansikte mot ansikte. Som Hammersley (2006) lyfter fram är det kanske inte längre relevant att en etnograf förväntas vara fysiskt närvarande när hen utför en etnografisk undersökning. Vidare fortsätter Hammersley att diskutera ifall det finns kulturer online som kan studeras av etnografer på internet eller kan fenomen online endast förstås ur ett offlineperspektiv. Denna avhandling har undersökt en verksamhet (ungdomslokalen) som har tagits ur sin fysiska, traditionella form och applicerats i en kontext online. Eftersom kommunikationen på ungdomslokalen till största del är synkron, den äger rum i röstkanaler i realtid, kan undersökningen på ungdomslokalen inte jämföras med det som Hine (2000) kallar för virtuell etnografi. Det som Hine (2000) beskriver som virtuell etnografi fokuserar på att förstå det som händer i asynkron kommunikation på olika typer av diskussionsforum och andra plattformar online. Det kan inte heller liknas vid den virtuella etnografien som Boellstorff et al. (2012) beskriver där etnografer skapar avatarer för att interagera med spelare i rollspel online till exempel World of Warcraft och Second Life. På grund av ungdomslokalens öppettider har fältet inte kunnat nås dygnet runt, vilket kan liknas vid klassrumsetnografisk forskning där

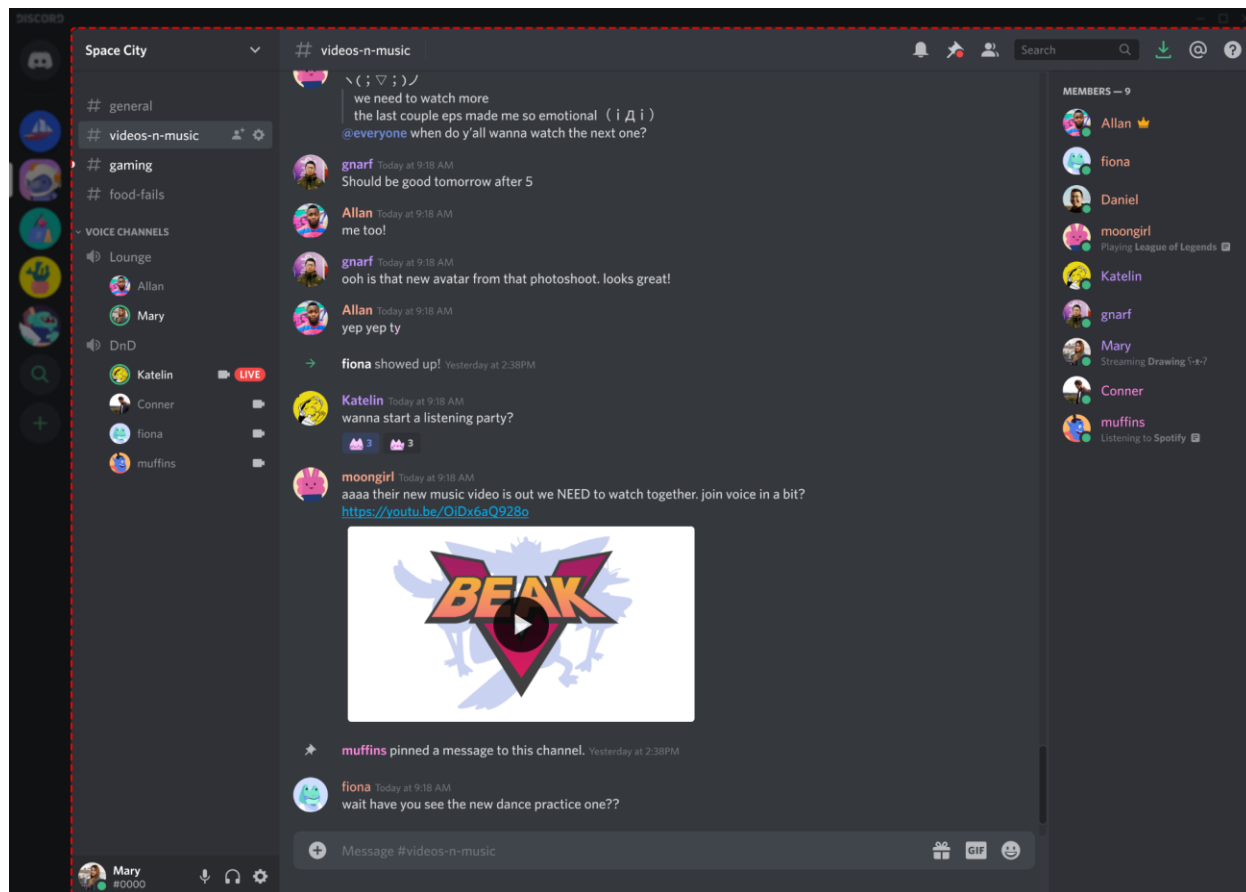
forskaren endast har tillträde till fältet under en begränsad tid. På grund av dessa faktorer har en etnografi valts som forskningsansats valts i stället för virtuell etnografi.

3.3 Discord som forskningsplattform

Discord är en gratis VoIP (eng. voice over internet protocol) social plattform som lanserades 2015. Ursprungligen har plattformen varit populär bland personer som spelar online spel för att kunna kommunicera med varandra i och utanför spelet. Under och efter covid-19 pandemin har Discord börjat profilera sig som en plattform som kan användas för exempelvis distansstudier och virtuella gemenskaper som inte nödvändigtvis associerar sig med spelvärlden (Johnson & Salter, 2022). Till skillnad från algoritmiskt kurerade sociala medier som till exempel Facebook, Instagram och Twitter är Discord strukturerat kring virtuella gemenskaper och grupper, så kallade servrar. För att gå med i de flesta servrar krävs en unik inbjudningslänk som endast kan distribueras av användare som redan är medlemmar på servern, men en del servrar är öppna för allmänheten och kan hittas genom Discords serversökfunktion. En server kan skapas av vem som helst vilket gör det smidigt för en kamratgrupp på 5–10 personer att skapa en egen server som endast kamratgruppen har tillgång till. För övrigt finns det också massvis med servrar som är kopplade till ett specifikt spel där medlemsantalet kan uppnå flera tusen användare och där diskussionerna förväntas hållas till det specifika spelet. En server består vanligen av virtuella rum som kallas kanaler och varje kanal är oftast avsedd för att diskutera ett specifikt ämne eller förmedla en viss typ av information åt användarna. Kanalerna består av endera textkanaler eller röstkanaler. I textkanaler kan användare skicka meddelanden som består av text samt bifoga filer, bilder och ar. I röstkanaler kan användare tala med varandra i realtid genom mikrofoner som endera är integrerade eller kopplade till deras enheter. Användare som befinner sig i en röstkanal kan också dela sin webcam samt dela sin skärm med de andra användarna i kanalen för att exempelvis låta de andra deltagarna se på när man spelar ett spel. För att delta i en röstkanal måste en användare klicka på röstkanalen för att gå med i den, varpå alla ser att användaren har gått med i kanalen eftersom hens namn syns under kanalen. När användaren lämnar kanalen försvinner också hens namn under kanalen så att andra användare vet att hen inte längre är aktiv i röstkanalen.

Figur 1

Exempel på hur Discords gränssnitt ser ut.



(Librarian, 2024)

3.4 Datainsamlingsmetod

Det huvudsakliga datamaterialet som samlades in består av fältanteckningar som skrivits under den deltagande observationen. För att få en så fullständig bild av fältet som möjligt, fungerade jag som både forskare och ungdomsledare. Min forskningsstrategi kan därför beskrivas som en deltagande observation (Gobo, 2008). I stället för att sitta tyst för mig själv och observera vad som hände på ungdomslokalen, engagerade jag mig i att diskutera tillsammans med ungdomarna, delta i aktiviteter tillsammans med dem och kontinuerligt svarade på samt ställde frågor åt dem. Fältarbetet utfördes huvudsakligen mellan januari och mars månad 2023 samt några tillfällen under oktober och november 2023. Totalt elva tillfällen. Ungdomslokalens öppettider är må–tis 14–17,

ons-tors 14–20 och fre 14–21. Mitt fältarbete gjordes endast under onsdagar, torsdagar och fredagar så tiden som spenderades på fältet var runt 6–7 timmar åt gången. Inom forskningsprojektet som denna avhandling skrivs inom gjorde två forskare också fältarbete och förde fältanteckningar. De två andra forskarna utförde sitt fältarbete mellan augusti 2022 och maj 2023. Deras fältanteckningar användes för att komplettera mina egna vid de fall där det behövdes.

För att få en djupare förståelse för det som vi observerat på fältet, utfördes också intervjuer med ungdomsledarna på ungdomslokalen under juni 2023. Dessa intervjuer genomfördes av en av forskarna inom forskningsprojektet och transkriberades av mig i ett senare skede.

3.5 Genomförande, databearbetning och analys

Undersökningen genomfördes på en ungdomslokal online för finlandssvenska ungdomar i åldern 13–20 år. Anledningen till att ungdomslokalen valdes som föremål för forskning är för att jag intresserade mig av ungdomars liv online. Före denna avhandling började skrivas existerade redan det forskningsprojekt som denna avhandling har skrivits i, och de andra forskarna hade redan påbörjat sitt fältarbete på ungdomslokalen. Utgående från mitt intresse av att fördjupa mig i och att försöka förstå ungdomars liv online, valdes också ungdomslokalen som föremål för forskning inom denna avhandling.

Före fältarbetet och den deltagande observationen påbörjades, formulerades ett preliminärt syfte för fältarbetet vilket var att få en inblick i hur ungdomar skapar en gemenskap genom att delta i en virtuell ungdomsgård. Detta är i linje med vad Coffey (2018) lyfter fram kring förberedelser av ett etnografiskt forskningsprojekt. Eftersom jag inte visste vad jag skulle möta på fältet, fungerade detta preliminära syfte som en vägledning för mitt fältarbete. Jag var också beredd på att mina fältanteckningar skulle omfatta en större bredd till en början och vartefter datainsamlingen fortskred skulle en preliminär analys av fältanteckningarna utföras för att ta fasta på centrala teman och således finna avhandlingens syfte och forskningsfrågor. Coffey (2018) poängterar att när en forskare utför en etnografisk studie, är det till fördel om datainsamlingen och analysen inte ses som två separata faser. Inom etnografisk forskning finns en dialog mellan datainsamling och analys som är fortgående. Tanken bakom att analysen är fortlöpande i ett etnografiskt

forskningsprojekt är att forskaren ska kunna organisera datamaterialet för att få nya idéer och sedan kunna fortsätta utforska dessa nya idéer i datainsamlingen (Coffey, 2018).

När fältarbetet skulle påbörjas hade de andra forskarna inom forskningsprojektet redan tillgång till fältet och ungdomsledarna hade redan i ett tidigare skede skrivit under en samtyckesblankett över att vi forskare inom forskningsprojektet får följa med i deras vardag för att driva vår forskning. Det enda som krävdes av mig för att påbörja mitt fältarbete var att delta i ett möte tillsammans med ungdomsledarna så att de skulle få en uppfattning om hurdan jag är som person samt få ett ansikte på mig. Under det inledande mötet kom vi överens om hur länge mitt fältarbete skulle bedrivas (Januari 2023 – Mars 2023) och jag fick möjligheten att ställa frågor om verksamheten för att kunna bilda en uppfattning över hur deras arbete ser ut.

Efter varje pass som gjordes på ungdomslokalen, renskrevs fältanteckningarna för att kunna strukturera och förtydliga de iakttagelser som gjorts på fältet. De renskrivna fältanteckningarna resulterade i 46 sidor med iakttagelser, reflektioner och kommentarer fördelat på totalt elva besök på ungdomslokalen. Under datainsamlingen fördes reflektionssamtal kring datamaterialet tillsammans med min handledare för att diskutera det som vi iakttagit under den deltagande observationen på fältet. En preliminär analys gjordes ungefär halvvägs in i datainsamlingen för att kunna ta fasta på centrala teman som hade noterats under fältarbetet. Utgående från den preliminära analysen uppstod teman som det lades mera fokus på under det pågående fältarbetet. Mot slutet av våren 2023 hölls ett dataseminarium tillsammans med forskarna i forskningsprojektet. Under dataseminariet presenterades det som vi hade observerat under vårt fältarbete och teman för våra texter bestämdes. Efter dataseminariet utfördes intervjuer under juni 2023 tillsammans med ungdomsledarna på ungdomslokalen.

När alla ungdomsledare hade blivit intervjuade, transkriberades intervjuerna och en kategorisering genomfördes för att ta fasta på centrala teman som togs upp i intervjuerna. Kategoriseringen baserade sig på tre huvudsakliga teman: svåra ämnen, trollande samt vuxnas närvaro på servern. Utgående från mina fältanteckningar och dessa teman noterades hur viktig modereringen och den vuxna närvaron på ungdomslokalen är.

Kullberg (2014) påpekar att när datainsamlingen är färdig ska den etnografiske forskaren göra en avslutande analys. Den avslutande analysen är fördjupning i den fortlöpande analysen som genomförs under datainsamlingen (Kullberg, 2014). För att påbörja den slutliga analysen, började jag med att läsa igenom alla fältanteckningar från första till sista besöket. Detta gjordes för att få en helhetsbild över datamaterialet, och för att vara säker på att det inte är några tankar eller idéer som har glömts bort. Utgående från kategoriseringen av intervjuerna, framkom det att modereringen och de vuxnas närvaro på den digitala ungdomslokalen är essentiell. Detta blev då utgångspunkten för den avslutande analysen. Jag började med att utifrån fältanteckningarna beskriva hur servern modereras för att den ska fungera som ett tryggt utrymme för ungdomarna. Därefter gick jag igenom mina fältanteckningar för att identifiera två fall där modereringen av servern har varit essentiell för att kunna hantera situationerna. Sedan renskrevs och diskuterades fallen för att ge en bättre förståelse för läsaren och fallen beskrevs utgående från det modererande arbetet av ungdomsledarna.

3.6 Tillförlitlighet, trovärdighet och etiska aspekter

Kullberg (2014) påpekar att för att stärka tillförlitligheten hos en etnografisk studie är det en god idé att låta informanterna ta del av tolkningar och resultat. Under hösten 2023 hade forskningsprojektet ett möte tillsammans med ungdomsledarna på ungdomslokalen. Under mötet presenterade samtliga forskare ur forskningsprojektet resultat och tankar kring den fortlöpande analysen samt presenterade mer specifikt vad varje text kommer att gå in på för teman. Under detta möte fick vi möjligheten att testa ifall våra idéer och observationer håller i förhållande till ungdomsledarna som arbetar vid ungdomslokalen varje dag och således är mycket bekant med de fenomen och företeelser som existerar där.

Vidare poängterar Kullberg (2014) att etnografen under sin deltagande observation kommer att stöta på en rad olika scenarion. Under den kontinuerliga deltagande observationen kommer etnografen då att stöta på scenarion som har en likadan karaktär. Om utgången från dessa scenarion är den samma, stärks också trovärdigheten eftersom det visar att individer exempelvis reagerar på ett visst sätt när de får höra goda nyheter. Eftersom samtliga forskare inom forskningsprojektet har gjort fältarbete vid samma ungdomslokal, har vi kunnat jämföra och "lappa i" luckor i våra fältanteckningar då vi har varit med om liknande scenarion.

Denna avhandling har följts samvetsgrant i enlighet med principerna om respekt för deltagare och etisk behandling av forskningsdeltagare (Derry et al. 2010). Etnografisk forskning är etiskt känsligt och kräver därför särskild omsorg och respekt.

Vid datainsamlingen har forskningsetiska delegationens etiska principer för god forskningssed följts. Den som deltar i en studie har rätt att delta frivilligt, men också vägra delta samt avbryta sitt deltagande när som helst utan negativa påföljder. Deltagaren har också rätt till att annullera sitt samtycke till att delta i undersökningen när som helst. Vidare ska deltagaren också få information om forskningens innehåll, behandlingen av personuppgifter och forskningens praktiska genomförande (Tenk, 2019). Datamaterialet som insamlats består av fältanteckningar och intervjuer. Alla namn har anonymiserats, och deltagarnas rättigheter till integritet och konfidentialitet har beaktats under hela datainsamlingsprocessen. Under hela processen har de etiska frågorna inom projektet ständigt blivit kritiskt övervägda och omprövade. Forskningsdata kommer att arkiveras i enlighet med universitetets riktlinjer.

Vid online forskning finns en utmaning med den möjliga exponeringen av icke-samtyckande utomstående (Mark & Buchanan, 2012; Ståhl & Rusk, 2022). Ifall man genom fältanteckningarna skulle kunna identifiera en enskild person som inte är medveten om studien kommer detta att uteslutas från all data.

4. Resultat

I detta kapitel presenteras avhandlingens resultat. Resultatredovisningen inleds med en kort beskrivning över ungdomslokalen och därefter beskrivs hur ungdomsledarna modererar ungdomslokalen för att kunna skapa ett tryggt utrymme. Därefter presenteras två case som illustrerar hur ungdomslokalen modereras när en grupp ungdomar provocerar med flit och hur situationer hanteras där ungdomar inte explicit bryter mot någon regel men tar upp mycket plats i ljudkanalerna.

På ungdomslokalen arbetar ungdomsledare vars huvudsakliga uppgift är att finnas till för ungdomarna under öppethållningstiderna. Detta innebär att ungdomar kan kommunicera med ungdomsledarna genom att skriva med dem i textkanaler eller genom att delta i samma röstkanal som ungdomsledarna befinner sig i. Tillsammans kan ungdomarna och ungdomsledarna spela spel som till exempel Counter Strike eller League of Legends som en del ungdomar spelar mycket. Man behöver inte vara en erfaren spelare för att spela spel tillsammans med ungdomsledarna. Ofta spelas spel som till exempel Gartic Phone, Jackbox eller liknande typ av ”sällskapsspel”. Utöver spelandet är det många ungdomar som enbart ansluter till servern för att tala med ungdomsledarna och andra ungdomar. Baserat på frågeformulär som har gjorts på ungdomslokalen har det visat sig att ungefär 1/3 av medlemmarna är ”lurkers”, alltså användare som observerar det som händer på servern (exempelvis läser igenom textkanaler) men deltar inte själva aktivt i verksamheten. Varje dag arbetar 2–3 ungdomsledare på servern.

4.1 Hur modereras servern för att den ska fungera som ett tryggt utrymme för ungdomarna?

En vanlig dag på ungdomslokalen börjar alltid med att ungdomsledarna samlas i en röstkanal ungefär 15 minuter innan servern öppnar. Under denna tid kan ungdomsledarna diskutera vad som hänt på servern under föregående arbetspass ifall någon eller några av ungdomsledarna inte arbetade då. Saker som kan tas upp är till exempel om det har varit någonting speciellt med en specifik ungdom eller ifall någon har brutit mot reglerna och fått en ”ban” som följd av regelbrottet. Om ingenting speciellt har hänt eller ifall ingenting särskilt behöver diskuteras inför kommande

arbetspass kan diskussionerna likställas med de diskussioner som förekommer i vilket kafferum som helst. På discordservern finns också en textkanal som heter #läs-före-varje-tur som endast ungdomsledare kan se. I den kanalen skriver ungdomsledarna ifall det har uppstått någon större konflikt mellan två ungdomar och dylikt, så att de ungdomsledare som inte arbetar varje dag eller varje vecka lätt ska kunna ta del av information som behövs för att på ett konsekvent sätt kunna moderera servern.

När servern öppnar brukar ungdomar ansluta sig relativt snabbt. De ungdomar som kommer direkt är de som slutat skolan tidigare eller så är de på väg hem från skolan och är anslutna från sina telefoner. De ungdomar som ansluter sig tidigt till servern har möjligheten att diskutera svåra ämnen tillsammans med ungdomsledarna eftersom aktiviteten på servern inte är så hög. Ur ett ungdomsledarperspektiv är det alltid möjligt att diskutera svåra ämnen tillsammans med ungdomarna, men ur ett ungdomsperspektiv kan det vara lägre tröskel att diskutera svåra ämnen när det inte är några eller få ungdomar på plats i röstkanalerna.

Under dagen kommer och går ungdomar hela tiden. Varje dag är det ett medeltal på 20 ungdomar som besöker servern (användare som deltar i röstkanalerna eller skriver i textkanalerna). Det är vanligt att 2–3 ungdomsledare arbetar samtidigt och att varje ungdomsledare sitter i varsin röstkanal med 4–7 ungdomar samtidigt. För att ungdomsledarna ska kunna hålla kontakten under dagen finns en textkanal som heter #ungdomsledarna. På samma sätt som #läs-före-varje-tur är textkanalen #ungdomsledarna endast läsbar av ungdomsledarna. I #ungdomsledarna kan ungdomsledarna koordinera sitt arbete, när pauser ska tas och till exempel fråga om hjälp ifall det är för många ungdomar på plats i samma kanal och klimatet håller på att urarta, eller för att be någon av ungdomsledarna att byta till en annan kanal för att tala med de ungdomar som sitter ”ensamma” där.

För att allting ska löpa smidigt på ungdomslokalen och för att det ska kunna vara en trygg och säker plats för alla besökare, fungerar ungdomsledarna också som moderatorer på servern. På servern finns också automoderering i form av bottar som kan filtrera bort förbjudna fraser ur meddelanden och smeknamn och radera bilder med olämpligt innehåll. Men automodereringen fungerar inte i röstkanalerna och det är där som ungdomsledarnas största modereringsansvar kommer in. När begreppet moderering används i denna avhandling avses aspekter som att reglera, rikta någonting åt rätt håll och att hålla diskussioner inom lämpliga gränser. Begreppet moderering

kan också syfta på att leda och styra, vilket mer eller mindre är en stor del av ungdomsledarnas arbete. Moderering med syftet att leda och styra kan exempelvis handla om att initiera konversationer eller aktiviteter med ungdomar för att kunna visa intresse i deras liv och finnas till för dem som ett stöd i deras vardag.

På ungdomslokalen finns ordningsregler som bör följas av varje användare. När en ny användare ansluter till servern för första gången behöver hen bekräfta att hen har läst reglerna för att få delta i verksamheten. Ordningsreglerna är sammanställda i det skede när servern skapades och de har inte modifierats sedan dess. I intervjuerna med ungdomsledarna framgår det att ungdomarna på servern knappast har läst igenom ordningsreglerna innan de har börjat använda servern och detta märker ungdomsledarna också ofta. Att ungdomarna inte läser igenom ordningsreglerna är ingenting som påverkar verksamheten nämnvärt, eftersom ordningsreglernas uppgift är mera den att de ska finnas där ifall att ungdomsledarna behöver använda dem som "stöd" ifall någon ungdom tycker att de behandlas på ett orättvist sätt, eller ifall någon ungdom exempelvis spammar länkar eller meddelanden i en kanal kan ungdomsledarna radera meddelandena och hänvisa till ordningsreglerna utan att behöva diskutera saken desto mera. I ordningsreglerna finns också en regel som talar om för ungdomarna att de bör lyda ungdomsledarna och göra som de säger. Denna regel kan användas som en sorts övergripande regel för att ungdomsledarnas "ord är lag". Den fungerar som en sista disciplinär åtgärd och tillsägelse innan de väljer att ge en timeout eller avstängning åt den ungdom som bryter mot reglerna och det är också någonting som framkommer i intervjuerna.

I: "Men ja tänker att de e viktigt ändå att ha just på dom där tillfällena då de e nån som, vet du ska just börja (skrattar), lite käfta emot å säga att nejnej, det här e nog så ... att dom ändå vet att de finns en sån typ a-"

"Jo, dom e nog bra för de just, å sen kan man säga också att du visste nog att du int får gö det här. Å sen att ha den där ena regeln som täcker allt e det här att man måst lyssna på å lyda ledarna så de e en sån där backup regel som man sen alltid kan dra till med." (UL 1, intervju, juni 2023)

Det vardagliga modererandet på serverns röstkanaler består av verbala tillsägelser av ungdomsledarna och tillrättavisanden. Dessa delas ut ifall en ungdom svär eller visar tecken på ett oönskat beteende, eller ifall en ungdomsledare märker att ett samtal är på väg åt fel håll. I mina fältanteckningar och i intervjuerna framgår det att denna typ av tillsägelser förekommer väldigt

ofta och i sig själva är de inte speciellt allvarliga. Ett exempel på ett scenario där en ungdomsledare har sagt till när en ungdom svär ur mina fältanteckningar: (Januari 2023) U: "Hey fuck you!" UL: "Hejj ids int..." , (September 2023) U: "What the fuck guys... förlåt" UL: "What the frick guys!" eller (Februari 2023) U: "Absolut skit, ditt jävla mongo!" UL: Heeeej... Så får man int säga." Till stora delar kan vi anta att ungdomsledarna modererar servern bara genom att vara på plats vid ungdomslokalen under öppettiderna. Ungdomsledarna bidrar med en vuxen närvaro och därför kan ungdomarna lita på att ifall någonting otrevligt skulle ske i röstkanalerna, kommer ungdomsledarna att ta tag i det och reda upp situationen. En av ungdomarna som jag talade med under fältarbetet uttryckte sin syn på detta enligt följande (Januari 2023) U: "I grund och botten har varje person på den här servern en ofiltrerad version och en filtrerad version av sig själv." U: "Vi betar oss bättre med vuxna omkring oss." Detta antyder att ifall ungdomarna skulle umgås med varandra på sina egna Discordservrar utan vuxen närvaro, skulle de få möta den ofiltrerade versionen av sina kamrater. I stället väljer ungdomarna att spendera sin tid på ungdomslokals server, för de vill att det ska vara filtrerat och modererat, så att de slipper otrevligheter och konflikter. Ungdomsledarna är också medvetna om att deras närvaro har betydelse för ungdomarnas beteende. Detta exemplifieras i ett av intervju svaren:

"((skrattar)) ja brukar ju skoja om dedär när nån av ungdomarna återger nånting som man ha sagt liksom som att öö en- ett gott råd ((skrattar)) eller nån slags liksom fostrande uttryck eller nånting sånt o sen så kommer de tillbaka till en att "int behöver du säga de ja vet precis va du ska säga" o då e man sådä lite "yes!" att nu ha liksom att nu ha- nu behöver int ja mera säga dom där sakerna att min blotta närvaro får dom att känna liksom att här finns de nån slags fostrande gränser som ja skulle säga om ja skulle sagt nånting" (UL 3, intervju, Juni 2023)

Mycket av den vardagliga modereringen varierar beroende på person och kontext. Exempelvis finns det alltid undantag när det kan vara okej att till exempel svära eller bete sig på ett sätt som kanske vore oönskat i ett annat sammanhang. Ungdomsledarna vet bättre vad de kan förvänta sig av de ungdomar som besöker ungdomslokalen regelbundet eftersom de känner varandra bra. Dessa ungdomar kommer oftare undan med varningar, men ifall en ny användare kommer in och gör någonting liknande är risken stor att den nya användaren drabbas av en större disciplinär åtgärd direkt (exempelvis en avstängning från servern). Anledningen till att nya användare drabbas av större disciplinära åtgärder än de ungdomar som besöker servern frekvent är för att

ungdomsledarna skulle behöva spendera mycket tid på att ge tillsägelser och moderera servern ifall de nya ungdomarna inte lyder ungdomsledarna. I stället är det effektivare och mindre resurskrävande att stänga av en användare från servern och sedan ha en privat diskussion tillsammans med ungdomen om vad hen gjorde för fel och därmed tydligt visa ungdomen vad som förväntas av hen för att hen ska få vara på servern. När en ny ungdom blir avstängd från servern är det oftast på grund av spammande av otillåtet innehåll exempelvis pornografiskt material eller rasism. Ifall en ungdom som besöker servern frekvent skulle utföra samma typ av regelbrott skulle hen också bli avstängd från servern men tröskeln för att dela ut en avstängning till en ny användare är lägre än att stänga av någon som har besökt servern under en längre tid. Detta framträder tydligt i intervjuerna.

“Å så e de mycket som nu bara kan kategoriseras som att dom trollar. Så att dom har anslutit till servern och har nog liksom tittat på dom där reglerna å dom gör de ändå så då kan man ba direkt stänga ut dom att de e helt onödigt att använda tid å energi å sen ge en plattform ti deras dumheter. Så att dom har helt tydligt beslutit att göra någonting som dom int sku få göra.” (UL 1, intervju, juni 2023)

“Ganska mycket ger vi liksom tid sen på sätt å vis om dom e såna ungdomar som e aktiva där. Men att en regel som vi ger till alla om de e nån som just ha kommit.. å ba sätter ut någonting så då e de bara att direkt banna å int använda nån energi på de.” (UL 1, intervju, juni 2023)

Ungdomsledaren påpekar alltså att de modererar servern efter en intern regel som säger att ifall de ser att någon som nyligen har gått med i servern direkt postar någonting otillåtet, är det bara att stänga av ungdomen direkt utan att lägga ner någon extra energi på det.

Det bör sägas att den största delen av modereringen som sker på servern inte grundas på serverns ordningsregler. För en utomstående kan ordningsreglerna uppfattas som ryggraden i verksamheten, men i verkligheten innehåller ordningsreglerna endast allmänna regler som vanligtvis förekommer i likadana former på många ställen på internet. På samma sätt som de flesta endast scollar förbi exempelvis villkor för användning av sociala medier, scollar de flesta ungdomar också förbi ordningsreglerna på servern och kryssar i att de har läst dem. Detta exemplifieras i ett av intervjusvaren:

“Öö.. Jo alltså dom läser ju int dom där ordningsreglerna så det e nog helt samma va där nästan står, ibland går dom dit bara om dom ska bevisa någonting, att e det här att bryta mot reglerna. Men att int, nä. (skrattar)” (UL 1, intervju, juni 2023)

Ett konkret exempel på detta är till exempel användningen av svordomar på ungdomslokalen. Det står inte explicit i ordningsreglerna att man inte får använda svordomar på ungdomslokalen, men användningen av svordomar kan anses störande ifall de används frekvent av en och samma ungdom och de kan locka till en något mera otrygg miljö. På grund av detta är svordomar någonting som ungdomsledarna försöker hålla borta från verksamheten genom tillsägelser även om svordomarna i sig själva inte är något regelbrott. Även om det inte står i ordningsreglerna att man inte får svära, är det någonting som många ungdomar tror att är en regel eftersom ungdomsledarna försöker hålla svärandet borta från verksamheten.

“(…) Dom säger sådär att man inte får svära och så där, så e ja så där att, ha nån läst reglerna? ((skrattar))” (UL 2, intervju, juni 2023)

Ungdomsledarna påpekar själva också i intervjuerna att modereringen inte konkret utgår från ordningsreglerna, utan att de använder sin magkänsla för att moderera verksamheten:

“(…) om jag tar bort någons meddelanden så e de enkelt att man e sådär att men de står i reglerna, så då behöver jag inte diskutera saken mer. (...) Int tycker ja nu egentligen, de e nu mera sådär att man använder eget sunt förnuft” (UL 2, intervju, juni 2023)

“Ordningsreglerna e ju så där... begripliga basregler för en sån här verksamhet som ja sku förstå vet du redan från början vet du att de inte ska va så, så jag följer nog mest min magkänsla så att säga, på vad som e okej och vad som inte är okej” (UL 4, intervju, juni 2023)

Ifall en ungdom blir avstängd från servern anser ungdomsledarna att ungdomen alltid förtjänar en till möjlighet att delta i verksamheten. Ifall ungdomen är genuint intresserad av att komma tillbaka till ungdomslokalen, får hen möjligheten att kontakta ungdomsledaren som delat ut avstängningen och genom en diskussion tillsammans med ungdomsledaren får ungdomen komma tillbaka till servern och försöka en gång till.

Det som försvårar själva modereringsprocessen är när ungdomsledare inte känner till kontexten för det som talas om. För att en ungdomsledare ska kunna känna igen kontexten bakom någonting

behöver hen inte endast vara insatt i det ämnet som diskuteras utan det krävs också att hen känner användarna på ett djupare plan. En stor del av användarna hänger på ungdomslokalen tillsammans med personer som de har känt i verkligheten under en längre tid. Eftersom användarna i olika kamratgrupper känner varandra olika bra kan det hända att två användare som är goda vänner kan hålla en saklig diskussion om ett ämne eller bete sig på ett visst sätt gentemot varandra som inte skulle vara okej ifall en utomstående användare vore utsatt för kamratgängets beteende. Det kan också handla om att ungdomarna till exempel refererar till politiskt radikala personer i konversationer eller genom att posta bilder som ungdomsledarna bara tolkar som ett namn och därmed är det inte någonting som de är medvetna om att kan kränka användare och bryta mot reglerna på servern. Detta kan också bidra till att ungdomarna upplever att de blir orättvist behandlade ifall någon får en timeout/ban och någon annan inte får det bara för att ungdomsledarna inte känner till kontexten.

En av ungdomsledarna sammanfattar problematiken kring att inte känna igen kontexten mellan olika sammanhang i sitt intervju svar:

“Annars sku jag säga att en av dom där stora utmaningarna är att veta kontext ti saker å ting (..) att när ungdomarna själva har insyn å insikt i vissa saker å sen så postar dom nån bild eller nånting å sen kommer plötsligt nån annan så här “får man ha en sån här bild här att det här e ju helt klart kränkande mot den å den” å man ba sådär jahaa de ha ja int ens förstått att de va så...” (UL 3, intervju, juni 2023)

"Å därmed har vi svårare att upprätthålla våra regler för att vi inte känner till kontexten på samma sätt som ungdomarna, å ibland e de ju bara en klick på tre personer som har en kontext ti nånting å ibland kan de va ett fenomen men de behöver inte betyda att jag känner till de före nån har upplyst mig." (UL 3, intervju, juni 2023)

Under mitt fältarbete på ungdomslokalen lade jag väldigt tidigt märke till hur viktigt det är att en ungdomsledare känner till kontexten bakom någonting. Ett konkret exempel på detta är när jag under ett av mina första datainsamlingstillfällen spelade Gartic Phone tillsammans med ett gäng ungdomar som kände varandra väldigt bra. Spelet går ut på att man först ska hitta på så kallade promptar och sedan ska nästa person rita en bild utgående från prompten och sedan ska nästa person tolka bilden och försöka lista ut vad den bakomliggande prompten är och så fortsätter det tills alla har fått måla och tolka ett par gånger. En exempelprompt är till exempel “En katt går till

en butik och köper mjölk”. Ungdomarna skrev promptar som oftast inkluderade någon av ungdomarna på ett sätt och som kunde tolkas negativt. Jag insåg genast att de hade en intern humor som hade utvecklats under en längre tid men endast utifrån promptarna kunde jag inte avgöra ifall de hade en negativ konnotation eller inte. Det var speciellt svårt att delta i spelet som någon form av förebild, eftersom jag var tvungen att delta i spelet samtidigt som jag behövde måla bilder och tolka bilder som jag uppfattade att hade negativa konnotationer till ungdomarna.

Utdrag ut fältanteckningarna (Januari 2023):

18:45 Gartic phone

Jag hade ingen aning om vad detta var för spel men jag gav det ett försök. Spelet går ut på att en person skriver en mening, varpå nästa person ska tolka den meningen och sedan rita en bild till den. Nästa person får endast se bilden som föregående person har ritat och ska bilda en mening baserat på bilden osv. Efter första “rundan” visade sig att ungdomarna på servern kände varandra väldigt bra vilket ledde till att de skrev meningar som handlade om varandra. Dessa meningar hade nästan alltid någon typ av negativ underton. Inför nästa runda föreslog jag att vi alla skulle skriva harmlösa meningar som inte tangerade någon av personerna som var inblandade i spelet.

U: “men hela pointen med spelet är att offenda folk!”

4.2 Hur kan ungdomarna lära sig netikett genom att delta i ungdomslokalens verksamhet?

För att besvara den andra forskningsfrågan kommer två fall att presenteras och diskuteras. I det första fallet beskrivs hur ett gäng ungdomar ansluter till servern och med flit bryter mot reglerna. Till följd av detta bör ungdomslokalen modereras kraftigt och resulterar i att en av ungdomarna blir avstängd från servern. I det andra fallet beskrivs hur ungdomar som är erfarna medlemmar på servern tar upp mycket plats i ljudkanalerna. Ungdomarna i det andra fallet bryter inte mot några konkreta regler, men de båda fallen har den gemensamma nämnaren att ungdomarna tar upp mycket utrymme i ljudkanalerna.

4.2.1 Hur moderera och hantera en situation då en grupp ungdomar med flit provocerar?

Till näst presenteras ett case som illustrerar hur det kan gå till när ungdomslokalen blir utsatt för ett kamratgäng som ansluter till servern med ett uppenbart syfte att trolla. Till följd av denna "trollattack" måste ungdomslokalen modereras kraftigt av ungdomsledarna. Jag kommer i följande att presentera situationen och därefter diskutera de strategier och verktyg som ungdomsledarna använde sig av för att hantera situationen.

Detta hände en fredagskväll mellan klockan 18:30 och 19:00, ungefär två timmar före ungdomslokalen skulle stänga. En ungdom anslöt till röstkanalen och visade många tecken på att hen var relativt ny på servern. Detta märktes eftersom hen inte tycktes känna till hur det förväntas att man ska bete sig på servern. Hen skrek i mikrofonen, avbröt diskussioner regelbundet och ställde många frågor. Plötsligt ansluter det ett helt gäng med ungdomar till röstkanalen samtidigt och har mycket ljud för sig. Eftersom ungdomarna var ett gäng på 3–5 personer och alla anslöt sig till röstkanalen mer eller mindre samtidigt, kan vi anta att "trollattacken" var planerad av ungdomarna och att de hade koordinerat attacken på en privat server. Direkt när ungdomarna anslöt sig till röstkanalen började de tala väldigt högljutt i sina mikrofoner och mer eller mindre skapa kaos i röstkanalen. En av ungdomarna skickar rasistiska bilder i en av textkanalerna varpå en ungdomsledarna delar ut en avstängning till ungdomen. Efter att en av ungdomarna blev avstängd lämnar hela gänget. De ungdomar som ursprungligen befann sig i röstkanalen före gänget tog över den kommenterar att de blev plötsligt väldigt tyst. En av ungdomarna delar med sig av att hen går i samma skola som gänget och att deras beteende på ungdomslokalen inte avviker avsevärt från deras beteende i skolan. Efter en kort stund kommer ungdomen som visade tecken på att hen var ny på servern tillbaka. I detta fall fungerar hen som en budbärare för ungdomen som blev avstängd från servern. Hen frågar varför ungdomen blev avstängd, vad hen ska göra för att få komma tillbaka och säger att ungdomen ber om förlåtelse. Sedan kommer hela gänget in igen och ställer samma frågor: varför ungdomen blev avstängd och vad hen ska göra för att få komma tillbaka. Ungdomsledarna svarar lugnt på deras frågor och berättar att hen bör kontakta den ungdomsledare som delade ut avstängningen. I stället för att göra som ungdomsledarna säger (ungdomen som blev avstängd bör själv kontakta ungdomsledaren), fortsätter ungdomarna att fråga varför ungdomen blev avstängd om och om igen. I ett skede syns ungdomen som blev avstängd i en av de andra ungdomarnas webcam som hen delar med de som är på plats i röstkanalen, ungdomen visar

långfingret i kameran varpå ungdomsledaren delar ut en verbal tillsägelse åt ungdomen som har på webcamsen. Till slut avlägsnar sig hela gänget, förutom den första ungdomen som anslöt sig till röstkanalen. I stället för att "läxa upp" ungdomen eller be hen förklara sina vänners beteende och möjligtvis exkludera ungdomen från samtalet på röstkanalen, agerar ungdomsledarna i stället med ungdomsledarrollen och börjar ställa frågor åt ungdomen angående vad hen har för planer för kvällen och veckoslutet. Miljön i röstkanalen går då från att ha varit väldigt toxisk och hetsig till ett lugn, där ungdomen delar med sig av sina planer för helgen och visar ett genuint intresse av att vara på ungdomslokalen och bete sig inom de ramar som är tillåtna.

För att kunna behålla kontrollen över servern och röstkanalen gav ungdomsledarna en avstängning direkt åt ungdomen som tydligt bröt mot reglerna. Gänget som anslöt sig till röstkanalen talade högljutt och var inte intresserade att höra på vad någon annan på röstkanalen hade att säga, därför skulle det också ha varit omöjligt att ge en tillsägelse åt ungdomen som tydligt bröt mot reglerna utan i stället visa nolltolerans för den typen av beteende. Under tiden som ungdomsgänget var på plats i röstkanalen försökte ungdomsledarna sitt bästa med att tala med dem och ge dem tillsägelser eftersom de skrek i sina mikrofoner och betedde sig opassande. På grund av att flera från ungdomsgänget talade i mun på varandra var det också svårt för ungdomsledarna att höras i röstkanalen, dessutom var ungdomsgängets besök på röstkanalerna väldigt kortfattade och intensiva.

Som tidigare påpekats framkom det i intervjuavaren att ungdomsledarna anser att det är onödigt att lägga extra energi och resurser på användare som ansluter till servern för första gången och genast börjar trola. I detta fall är ordningsreglerna också till stöd för ungdomsledarna, eftersom varje ungdom som ansluter till servern iallafall behöver läsa/skrolla igenom dem när de ansluter till servern för första gången. Detta hjälper ungdomsledarna för att de inte behöver vela med att stänga av ungdomar från servern, eftersom ungdomarna har läst reglerna men ändå är deras första beslut på servern att bryta mot dem. I caset som presenterats framgår det också tydligt hur skör en röstkanal på Discord är. Ifall flera personer ansluter till en röstkanal med syftet att ta över röstkanalen och trola, kan de personer som ursprungligen befunnit sig i röstkanalen inte göra mycket åt det. De diskussioner som pågått hör till det förflutna och nu är det gänget som anslutit till röstkanalen och tagit över den som står i centrum. Detta innebär att ungdomsledarna inte lika effektivt kan moderera röstkanalen ur ett ungdomsledarperspektiv (samtalsstrategier och dylikt)

utan bör ta till verktyg som att stänga av användare ifall de bryter mot reglerna på servern, “tysta” dem till följd av att de oavbrutet ropar och skriker i mikrofonen eller dylikt för att kunna återställa tryggheten i röstkanalerna igen.

Tröskeln för att stänga av en ungdom som besöker servern ofta och är därmed en frekvent användare är, som tidigare påpekat, högre än att stänga av en ungdom som är ny på servern och som bryter mot reglerna. För att ungdomsledarna känner de ungdomar som besöker servern frekvent, betyder det att de troligtvis känner att de har en möjlighet att nå ut till ungdomarna i det långa loppet. Ifall ungdomsledarna regelbundet skulle stänga av de ungdomar som besöker servern frekvent och inte ge dem möjligheten att testa var gränserna på servern går, skulle ungdomsledarna ha en större utmaning att nå ut till ungdomarna. I fall där ungdomar som är frekventa användare på servern har blivit avstängda, har ungdomsledarna upplevt att när ungdomarna har fått komma tillbaka till servern har de i en del fall fungerat som “mini moderatorer” det vill säga att de har varnat andra ungdomar för att bryta mot reglerna och inte rekommenderat att göra det eftersom det inte är värt att bli avstängd från servern.

Exempel ur fältanteckningarna: (November 2023) Debrief efter dagen. UL berättar att det var en bra sak att en av ungdomarna som besökte servern idag fick en timeout eftersom hen har berättat vidare åt andra ungdomar på servern att det inte var värt det.

Detta kan bero på att ungdomarna upplever att de har fått ett förtroende från ungdomsledarna och att deras relation till hela verksamheten växer desto mer tid de spenderar på servern. Detta resulterar i att ungdomarna känner att de har en möjlighet att ta ansvar för servern och därmed varna andra användare för att bete sig på ett oönskat sätt. I de fall där ungdomar som besöker servern frekvent blir avstängda, kan det hända att de har blivit påverkade av deras kamrater eller någon annan yttre faktor som gjort att de har gått över en gräns och gjort någonting som har krävt en åtgärd från ungdomsledarnas sida. I intervjuцитatet nedan illustreras hur det ofta går till när aktiva användare blir utsatta för grövre åtgärder på servern. Beteendet som de aktiva användarna uppvisar behöver inte nödvändigtvis vara att medvetet bryta mot regler som finns på servern, utan mer tendenser att provocera och utmana regelverket och att testa var gränserna börjar och slutar.

“Med våra ungdomar sen liksom såna som e aktiva så sen me dom har vi också för att då känns de int att, ibland e dom ju sådär att dom försöker lite ba provocera... men de e nu en del av att va ungdomsledare. Men sen om de e helt tydligt rasistiskt så sen kan man nog säga eller ge, ta åtgärder

å säga att nu.. (...) sen så talar vi i dendär ungdomsledarnas textchatt så att nu har ja liksom, nu har ja muntligt varnat den här personen två gånger å sagt att nästa gång så flyger hen ut.” (UL 1, intervju, juni 2023)

Ungdomsledaren påpekar att de ungdomar som besöker servern frekvent brukar provocera, alltså inte regelrätt trolla utan de försöker ta reda på var gränserna går för ungdomsledarna genom att testa sig fram. Ungdomsledaren påpekar också att med hjälp av textkanalen #ungdomsledarna (som ungdomarna inte kan läsa) kommunicerar ungdomsledarna sinsemellan så att en ungdom inte först kan testa gränserna hos en ungdomsledare, för att sedan byta röstkanal och testa gränserna hos en annan ungdomsledare. Ungdomsledarna hålls på det sättet uppdaterade ifall det är en ungdom som upprepade gånger testat gränserna och är medveten om att hen har blivit varnad av en annan ungdomsledare.

4.2.2 Hur hanteras situationer där ungdomar tar mycket plats i röstkanaler?

Eftersom Discord i grunden är en plattform som är skapad för att spelare ska kunna kommunicera med varandra när de spelar, är spelandet någonting som hela tiden är närvarande på plattformen. Samma sak gäller för ungdomslokalen, eftersom den finns på Discord. Ungdomslokalen utgår inte från att folk ska komma dit för att spela med varandra, men en stor del av ungdomarna som besöker ungdomslokalen är spelare i grunden. Det som skapar problematik är när ungdomar kommer i grupp till ungdomslokalen för att spela tillsammans. För dessa ungdomar är det ingen större betydelse ifall de hänger på en egen Discordserver eller på ungdomslokalen, eftersom den största delen av tiden spelar tillsammans och inte söker kontakt med någon annan (inklusive ungdomsledarna). På ungdomslokalen är det relativt vanligt förekommande att det sitter ett par ungdomar och diskuterar med ungdomsledare på ungdomslokalen. Plötsligt ansluter en till ungdom till röstkanalen som kontaktar sina vänner och ber dem att ansluta till röstkanalen för att de ska kunna spela tillsammans. Ungdomarna börjar sedan spela tillsammans och blir insugna i spelet som de spelar och därmed kommunicerar de främst med varandra eftersom de spelar samma spel. Detta leder till att de som är i röstkanalen och inte spelar tillsammans med ungdomarna hamnar i ett märkligt mellanläge. Ungdomarna har anslutit till röstkanalen för att de vill vara på ett ställe där de kan få uppmärksamhet ifall de behöver det, men samtidigt har de helt och hållet tagit över röstkanalen så att diskussioner som inte handlar om det spel som de spelar känns

irrelevanta eller iallafall svåra att föra, eftersom ungdomarna talar om det som händer i deras spel samtidigt. Denna problematik fångades också upp i intervjuerna med ungdomsledarna:

“Det som är speciellt knepigt är när en del ungdomar som ju nog egentligen vet bättre så att säga eller liksom (...) när de kommer in ett gäng som helt klart har en egen agenda utan att dom liksom tar hänsyn till de som redan händer i kanalen, utan dom kommer in dom e liksom genast där, nån sätter på en stream å sen är dom liksom inne i sitt spel genast å för dom e de alldeles irrelevant va som höll på- vad som hände i den där ljudkanalen före.” (UL 3, intervju, juni 2023)

Vidare lyfter ungdomsledaren upp problematiken kring att bemöta detta fenomen:

“Å då blir de som svårt att på något sätt säga att ni måst fara härifrån, det blir ju också svårt att markera med att “ja okej, vi andra hoppar till en annan ljudkanal” liksom för att, då markerar man ju igen att vi e int så brydda i va ni håller på me. Att den där balansgången mellan att liksom vem... vem ska få uppmärksamheten å vem borde liksom ta hänsyn till vem här nu i de här” (UL 3, intervju, juni 2023)

Röstkanalerna påminner om fysiska rum gällande hur de fungerar, men som en utomstående betraktare kan du inte avgöra aktiviteten i röstkanalerna förutom hur många användare som befinner sig i dem för tillfället. Ett fysiskt rum kan du närma dig och bilda en uppfattning över aktivitetsnivån och utvärdera ifall det skulle vara okej att du med dina vänner sätter er och spelar kort vid bordet i mitten av rummet. Eftersom man först behöver ansluta till röstkanalerna för att få en uppfattning över hur aktiva de är, kan det hända att dessa ungdomar inte känner att de behöver utvärdera ifall det lämpar sig att de ansluter till röstkanalen och tar över den med sitt spelande.

En av forskarna från forskningsprojektet har i sina fältanteckningar noterat ett tillfälle då ett gäng ungdomar ansluter till röstkanalen direkt när ungdomslokalen öppnade för att diskutera tekniska detaljer kring en server i ett spel som de har administreringsrättigheter till. Den diskussion som ungdomarna för om de tekniska detaljerna kräver att man ska vara väldigt insatt i den tekniska biten av att administrera en server, ungdomsledarna har inte den kunskapen och kan därför inte delta i diskussionen på samma villkor som ungdomarna. Ungdomsledarna försöker visa att de känner sig åsidosatta och försöker lättsamt säga att de gärna skulle tala om något annat än tekniska detaljer. Ungdomsledarna initierar diskussioner om till exempel skolan, men ungdomarna nappar inte på diskussionsämnena utan fortsätter med deras ursprungliga diskussion. Detta leder till att en av

ungdomsledarna markerar att hen flyttar till en annan röstkanal så att de som inte vill lyssna på diskussionen om tekniska detaljer kan komma och tala med hen i en kanal där hen kan styra vilka diskussioner som förs.

Detta fenomen med ungdomar som tar för mycket plats i röstkanalerna är speciellt svårt att moderera utifrån ett renodlat modereringsperspektiv. Eftersom ungdomarna inte bryter mot några regler utan det handlar om den underförstådda sociala strukturen på servern. Ungdomarna borde själv inse att de borde ge utrymme åt de ungdomar som inte är med i spelet men det är också en stor fråga i sig själv: vem av ungdomarna är det som förtjänar att stå i centrum av röstkanalen och få ungdomsledarens och de andra ungdomarnas uppmärksamhet? Är det ungdomarna som spelar tillsammans eller en ungdom som visar upp sin samling av klistermärken? Ur ett ungdomsledarperspektiv finns det inte något korrekt svar på denna fråga eftersom alla ungdomar ska få möjlighet att ta plats på servern. Denna problematik sammanfattas tydligt av en av ungdomsledarnas intervjusvar:

“Eller ja liksom int just då men sen ha vi ju försöka diskutera just där direkt me ungdomarna nog att att liksom att ta hänsyn till det som händer i en ljudkanal eh.. men de e också lite sådär att vem har mer rätt än någon annan (skrattar till) att e de den som kommer först dit, e den som har liksom fiffigaste grejerna att liksom att, att en sitter där å räknar upp vilka alla frukter hen ha äti under hela sin livstid att e de liksom viktigare än nån som vill visa hur lång solrosen e eller liksom eller om nån vill... streama någo fall guy liksom, (skrattar) å vem e vi att på något sätt värdera dom här grejerna.” (UL 3, intervju, juni 2023)

Den mest rättvisa lösningen i detta fall är ifall det finns flera ungdomsledare i den kanalen där en aktivitet håller på att ta över en annan. I dessa fall kan en av ungdomsledarna signalera åt ungdomarna att hen byter kanal och att de som vill får följa med. Då brukar de som inte spelar tillsammans hoppa ner till kanalen som ungdomsledaren flyttade till och den andra ungdomsledaren kan stanna i kanalen för att finnas till för de ungdomar som spelar tillsammans. Denna strategi exemplifieras i en av forskarna från forskningsprojektets fältanteckningar. (Mars 2023) 14:25 Två ungdomar spelar och streamar League of Legends. En annan ungdom streamar skolrelaterade saker och försöker “tävla” om ljudutrymmet på röstkanalen. 14:35 Ungdomarna som spelar tar upp mera ljudutrymme så den andra ungdomen slutar streama sina skolrelaterade saker för att ljudutrymmet inte räcker till. 14:40 Ungdomarna har slutat streama spelet men spelar

fortfarande tillsammans. Vi andra i som är på plats i kanalen har ingen aning om vad som händer i spelet. 14:55 Två till ungdomar ansluter till spelet, vi är nu lika många som är tysta som spelare. En av ungdomsledarna meddelar att hen byter kanal och ungdomarna som inte spelar följer efter. Spelarna noterar inte att någon försvann ur kanalen utan de fortsätter spela.

Ungdomsledarna kan också använda sig av sin ungdomsledarroll för att ta en diskussion tillsammans med en ungdom som inte alls respekterar de andra ungdomarnas pågående samtalsämnen. Detta exemplifieras i ett intervju svar:

“Hmm.. jo, nå vi brukar göra så att, emellanåt om de e nån som liksom, till exempel.. ööö... sådär hoppar in i en voicechannel å bara tar över, vet du när vi ha vari där me nån ungdom, vet du att tar över på ett sånt sätt, vet du där dom int kommer me i diskussionen utan dom bara börjar tala om sin, vet du egna, å kanske till och med ba börjar va lite orespektfull. Så då brukar vi dra dom ner ti en annan voicekanal å va sådär att ”hej, sådär kan du int göra” vet du. Men, ja ha själv int gjort de, att de händer int så ofta att ja ha måsta göra de. Men de hände igår faktiskt, å då drog en UL ner ba ti en voicechannel å va sådär vet du att, hej dedär e int okej.” (UL 4, intervju, juni 2023)

Detta fenomen med att ta för mycket plats på en röstkanal kan likställas med det föregående caset som presenterades när en grupp med ungdomar anslöt sig till en röstkanal för att trolla. Skillnaden mellan casen är att i trollcaset bryter ungdomarna medvetet mot reglerna, de tar plats men på fel sätt. I detta case tar ungdomarna också upp mycket plats i röstkanalerna, men på rätt sätt eftersom de inte bryter mot några regler på servern och är inte otrevliga på något sätt. I en fysisk lokal är det möjligt att flera personer sitter i samma rum och för parallella konversationer, men det fungerar inte riktigt på samma sätt i en röstkanal på Discord. Allt som sägs i en röstkanal hörs av alla som befinner sig i den röstkanalen vilket gör det betydligt svårare att samexistera och föra parallella diskussioner i en röstkanal.

5. DISKUSSION

I detta kapitel diskuteras resultatet av studien i förhållande till den teoretiska bakgrunden. Inledningsvis ges en kort sammanfattning över studiens syfte, därefter diskuteras avhandlingens resultat uppdelat enligt forskningsfrågorna. Sedan diskuteras avhandlingens metod där metodval och datainsamling behandlas. Slutligen presenteras förslag till fortsatt forskning.

5.1 Resultatdiskussion

Denna avhandling har undersökt en ungdomslokal online på plattformen Discord. Ungdomslokalen finns till för finlandssvenska ungdom i åldern 13–20 år. Eftersom ungdomslokalen har tagits ur sitt traditionella, fysiska format och applicerats på en plattform online som har rötter i spelvärlden, kommer kulturen online med alla dess beteenden och normer att sätta en prägel på verksamheten.

Syftet med denna avhandling har varit att undersöka hur en ungdomslokal online kan fungera som en fostrande verksamhet. För att kunna svara på syftet har två forskningsfrågor formulerats, (1) Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna och (2) Hur kan ungdomarna lära sig netikett genom att delta i ungdomslokalens verksamhet.

5.1.1 Hur modereras ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme för ungdomarna?

Hela tanken med ungdomslokalen är att ungdomarna ska få hänga där med låg tröskel och delta i aktiviteter och diskussioner. När ungdomarna befinner sig på ungdomslokalen kan de lita på att ungdomsledarna ingriper ifall någon är otrevlig mot dem. Detta bidrar till en kravfri och trygg miljö från ungdomarnas sida. När ungdomarna spelar spel tillsammans som kräver precision, lagarbete och fattandet av snabba beslut, kan det lätt hända att ungdomarna förolämpar sina lagkamrater eller motståndare. Ungdomarna kan dock lita på att ungdomsledarna är snabba med att dela ut tillsägelser och påpeka att det inte är ett acceptabelt beteende. Därigenom finns den trygga vuxna punkten hela tiden närvarande och genom modereringen, alltså genom tillsägelser och alternativa förslag för hur ungdomarna ska uttrycka sig, leder ungdomsledarna med gott exempel och därigenom socialiseras ungdomarna in i de normer som existerar på internet.

Jiang et al. (2019) lyfter upp utmaningarna med att moderera röstkanaler och påpekar att eftersom moderatorer inte alltid är närvarande i röstkanaler kan det uppstå svårigheter med att bevisa att en användare har brutit mot gemenskapens regler. På ungdomslokalen existerar inte riktigt samma problematik eftersom ungdomsledarna alltid är delaktiga i röstkanalerna under ungdomslokals öppettider. Visst kan det existera dagar och tillfällen där mängden besökare på ungdomslokalen är stor och att ungdomarna då kan befinna sig i röstkanaler som ungdomsledare inte befinner sig i på grund av det begränsade antalet ungdomsledare som arbetar varje dag. Tack vare att ungdomsledarna alltid befinner sig i röstkanalerna när ungdomslokalen är öppen, kan de följa med i diskussioner för att se till att ingenting otryggt händer. Jiang et al. (2019) påpekar att användare kan anpassa sitt beteende när en moderator är närvarande. Detta är också någonting som märktes i resultatet av denna avhandling då en av ungdomarna på ungdomslokalen själv påpekade att ungdomarna som hänger där beter sig bättre när vuxna är närvarande. Jag ser inte detta som någonting problematiskt på samma sätt som det lyfts upp av Jiang et al. (2019). I stället visar det på att ungdomsledarnas vuxna närvaro och roll som moderatorer fungerar på ungdomslokalen för att skapa ett tryggt utrymme där ungdomar på ett kravlöst sätt kan umgås och spela tillsammans.

Ordningsreglernas funktion på ungdomslokalen är inte speciellt stor. Ungdomsledarna antar att ungdomarna läser igenom dem lika noggrant som exempelvis villkor för användande på diverse sociala medier, alltså inte alls. Ordningsreglerna fyller dock den funktionen att ungdomsledarna inte behöver tänka till en extra gång när de väljer att stänga av en användare som nyss blivit medlem på servern. Detta baserar sig på att varje användare som blir medlem på servern måste godkänna reglerna för att kunna använda röst- och textkanalerna. Ifall deras första beslut som nya medlemmar är att bryta mot dessa regler, kan ungdomsledarna stänga av dem utan att behöva fundera på ifall det är rätt beslut.

Nya användare på servern tenderar att bryta mot en konkret regel som finns nedskrivnen i ordningsreglerna. Detta kan handla om att de nya ungdomarna uppenbart trollar, delar förbjudet material (till exempel pornografi eller rasistiska memer) eller spammar en textkanal. De ungdomar som är frekventa besökare på servern tenderar oftast inte att bryta mot reglerna på ett sådant sätt att de skulle behöva stängas av från servern. Detta beteende kan ses mer som ett försök till att testa gränser för att medvetandegöra vad som är okej att göra och vad som är fel. Ur ett

modereringsperspektiv kan det vara mer utmanande att peka på en specifik regel i ordningsreglerna i dessa fall, eftersom ungdomarna aktivt försöker kringgå reglerna på ett eller annat sätt.

I det första caset som presenteras i resultatkapitlet beskrivs hur en grupp ungdomar ansluter till servern och provocerar med flit. Den typ av trollande som kamratgänget genomförde kan klassas som sensationssökande trollande (Cook et al., 2018). Målet för den som trollar i ett sensationssökande syfte är att locka fram reaktioner hos offret. Detta gjordes av användarna genom att ta över ljudutrymmet och genom att skicka bilder med rasistiskt innehåll. När användaren blev avstängd från servern, blev också den rasistiska bilden raderad av ungdomsledarna. Bilden hann därför inte vara synlig länge och ingen större uppmärksamhet riktades mot den. Detta kan förklara varför ungdomarna anslöt till servern igen och frågade upprepade gånger varför användaren blev avstängd från servern. De ville att ungdomsledarna skulle rikta sin uppmärksamhet mot bilden och således väcka reaktioner hos ungdomsledarna. Ungdomsledarna bemötte ungdomarnas frågor genom att säga att "användaren vet nog vad hen har gjort" och kunde med dessa metoder avvärja kamratgruppens trollande beteende. För att kunna moderera ett fall som detta kräver det en hel del kompetenser av ungdomsledarna. De behöver för det första vara insatta i internetkultur för att kunna identifiera eventuella rasistiska, homofobiska, politiska eller dylika respektlösa budskap som ofta existerar i memer. För det andra krävs en gemensam linje mellan ungdomsledarna så att de kan säkra sig om att varje ungdom som utsätts för en disciplinär åtgärd, får den disciplinära åtgärden på samma grunder som en annan ungdom. Detta kräver att ungdomsledarna tar tid att diskutera eventuella gråzoner som uppstår i det aktiva modereringsarbete som de utför för att hitta den gemensamma linjen.

I det andra caset som presenteras i resultatkapitlet beskrivs situationer där ungdomar tar upp för mycket av ljudutrymmet på en röstkanal när de exempelvis spelar spel som Counter-strike 2 eller League of Legends tillsammans. Till skillnad från ungdomarna som ansluter sig till servern för att trolla, alltså avsiktligt bryta mot ordningsreglerna och ta plats men på ett otillåtet sätt, bryter de ungdomar som bara tar mycket utrymme inte mot några ordningsregler i sig. Detta fenomen med att ta mycket plats i röstkanalerna, men inte bryta några regler blir problematiskt ur ett modereringsperspektiv. Ifall ungdomsledarna använde sig av ett renodlat modereringsperspektiv i fall som dessa, riskerar de att förlora de relationer som de byggt till ungdomarna. Ett renodlat modereringsperspektiv förutsätter att ungdomsledarna följer en lista på saker som är tillåtet eller

förbjudet till punkt och pricka. Även om ungdomarna inte bryter mot några konkreta regler i detta fall, är de väldigt nära att bryta mot den första ordningsregeln, att respektera andra. Att ungdomsledarna väljer att inte använda ett renodlat modereringsperspektiv i dessa situationer kan förstås genom att de inte vill att deras relation till ungdomarna ska påverkas negativt, eftersom det är genom relationen som de har jobbat på att bygga upp som de kan åstadkomma en långsiktig påverkan på de ungdomar som väljer att hänga på ungdomslokalen. Ungdomsledarna lyfter själva upp att det är en stor fråga i sig själv, vem förtjänar att stå i centrum av ljudkanalen och således få ungdomsledarnas och de andra ungdomarnas uppmärksamhet. Samtidigt blir det också ett tydligt ställningstagande om ungdomsledarna försöker moderera situationen genom att be ungdomarna att byta kanal, eller genom att själv byta kanal och be de ungdomar som inte spelar att följa med. Genom att inte aktivt moderera dessa situationer genom att till exempel be ungdomarna som tar mycket plats att byta ljudkanal, ser jag det som att ungdomsledarna överlåter ett större ansvar åt ungdomarna. I stället för att moderera aktiviteten i ljudkanalerna så att man endast får tala om spelrelaterade saker i spelkanalerna, eller att man bara får diskutera allmänna saker i de allmänna ljudkanalerna, får ungdomarna själva bestämma samtalsämnen och hantera dem. Ungdomsledarna är dock hela tiden närvarande och kan därför enligt bästa förmåga försöka styra diskussionerna så att alla ungdomar får komma till tals. Det att ungdomsledarna ger ungdomarna mer ansvar i dessa situationer genom att inte aktivt moderera och be ungdomar att flytta kanaler tillåter att ungdomarna själva får testa sig fram gällande hur mycket plats de kan ta. Genom att ungdomsledarna kan ingripa ifall diskussionerna urartar eller tar upp för mycket plats, kan ungdomarna på ett tryggt sätt fostras till att få en bättre netikett.

Ungdomar som spelar tillsammans är välkomna att vara på plats i röstkanalerna, men det kan bli utmanande att föra parallella diskussioner samtidigt. Jag ser detta som en typ av FOMO (Przybylski et al., 2013). Ungdomarna kunde kommunicera med varandra genom att skapa en egen server på Discord, där de skulle få spela tillsammans ostört eller byta till en annan ljudkanal där de får vara ensamma. I stället väljer de att vara på plats i ungdomslokalens röstkanaler där det finns andra människor som de kan tala med exempelvis under tiden mellan matcher och rundor. Jag ser det också som att ungdomarna vill vara på plats i röstkanalerna för att inte missa någonting roligt som kan hända där.

5.1.2 Hur kan ungdomsledare fostra till netikett genom ungdomslokalens verksamhet?

I både det första och andra caset sker det former av bildning och fostran. De nya användarna som ansluter till servern och genast börjar trolla blir avstängda från att delta i ungdomslokalens verksamhet. Men ungdomsledarna är av den åsikten att varje användare förtjänar en ny möjlighet. Användaren som har blivit avstängd bes därför kontakta den ungdomsledare som stängde av ungdomen. I det privata samtalet mellan ungdomsledare och ungdom, får ungdomen förklarat för sig varför hen blev avstängd från ungdomslokalen och därmed får ungdomen en möjlighet att veta vad som förväntas av hen för att hen ska få delta i verksamheten. Detta är i linje med vad Kraut et al. (2021) lyfter fram om nya medlemmar kan uppleva svårigheter med att anpassa sig till en gemenskap online, eftersom det finns implicita normer och regler som erfarna medlemmar "bara kan", och som är svåra att uttrycka explicit. Det är också fullt möjligt att ungdomslokalen är den första online gemenskapen som ungdomarna kommer i kontakt med.

När ungdomar som är frekventa besökare på ungdomslokalen provocerar med flit, kan det handla om ämnen som kan anses vara besvärliga eller svåra att diskutera om. När ungdomen då försöker initiera en konversation och testa var gränserna går, behöver hen få provocera lite för att tydligt få veta när hen har gått för långt. När en ungdom går över en gräns i en diskussion där en ungdomsledare är närvarande, får ungdomen en tillsägelse i stil med "Det där är inte okej att säga". Därmed klargör ungdomsledarna vilka typer av beteenden som är okej och till vilken grad vissa saker får ske på ungdomslokalen.

Anderson och McCabe (2012) påpekar att det inte existerar vuxna på internet som fungerar som socialisationsmedlare. I detta fall är ungdomsledarna de trygga vuxna som ungdomarna behöver komma i kontakt med på internet för att inte riskera att socialiseras in i internets normer av jämnåriga och därmed upprätthålla en ond spiral av toxiskt beteende i spel och i andra gemenskaper. EHYT rf (2020) poängterar också vikten av goda förebilder online krävs för att ungas upplevelse online ska kunna vara positiv. Ungdomsledarna uppvisar ett mönster i deras modereringsarbete där de kontinuerligt ger ungdomarna alternativa sätt att uttrycka sig och uppvisar ett gott exempel. Ungdomsledarna har också lagt märke till att deras insatser ger resultat, eftersom ungdomarna har förändrat sitt beteende med tiden som de har varit på ungdomslokalen.

Utgående från denna avhandling kan det konstateras att forskning om netikett är bristfällig med internets komplexa sociala samspel i åtanke. Jag vill argumentera för att hur en individ bör bete sig online inte kan sammanfattas med konkreta regler som bör gälla vid varje tillfälle. Forskningen om netikett tenderar fortsättningsvis att fokusera på att formulera konkreta regler (Soler-Costa et al., 2021). Heitmayer och Schimmelpfennig (2023) konstaterar också att netiketten varierar från plattform till plattform, vilket leder till att en universal samling av regler som bör följas av alla internets användare tappar sin mening. Konkreta regler som innefattar netikett i form av ordningsregler kan ge användaren en uppfattning över vilken typ av beteende som förväntas för att man ska få vara delaktig i en gemenskap online. Men ur ett modereringsperspektiv skulle det krävas en ofantligt lång lista för att kunna täcka varje liten aspekt. En längre lista med ordningsregler skulle förmodligen också skapa förvirring för deltagarna och i längden skulle det troligtvis inte inverka positivt på gemenskapen. Ordningsregler kan också försvåra modereringsarbetet, exempelvis en ordningsregel om att trollande inte är tillåtet på ungdomslokalen. När kan en ungdomsledare vara säker på att en ungdom trollar? I det första caset som presenteras i resultatdelen där ett gäng ungdomar utför en koordinerad trollattack på ungdomslokalen är det rätt självklart att de trollar. Men det blir genast mer diffust i fall där ungdomar försöker provocera ungdomsledarna för att utforska var gränserna går, beteendet kan liknas vid trollande, men avsikten är nödvändigtvis inte den samma. Enligt ordningsregeln som säger att trollande inte är tillåtet på ungdomslokalen borde båda dessa fall kategoriseras som trollande och de eller den som utför det borde få en disciplinär åtgärd, men så är inte alltid fallet.

5.2 Metoddiskussion

Denna avhandling har använt sig av en etnografisk forskningsansats som genomförts vid en ungdomslokal online. Anledningen till att den etnografiska forskningsansatsen valdes var inte för att besvara ett specifikt syfte, utan för att projektet som denna avhandling skrivs inom redan hade påbörjat fältarbete vid ungdomslokalen.

Coffey (2018) påpekar att etnografisk forskning bidrar med att få förståelse eller att utforska meningen med någonting i motsats till att testa variabler eller att identifiera orsaker. Eftersom denna avhandlings syfte var att undersöka hur en ungdomslokal online fungerar som en fostrande verksamhet, anser jag att den etnografiska forskningsansatsen har lämpat sig bra för att kunna utforska meningen med just detta. Före datainsamlingen började, hade jag baserat på beskrivningar

givna av ungdomsledarna, målat upp en mental bild över hur ungdomslokalen fungerade i praktiken. Mitt preliminära syfte med fältarbetet var bland annat att få förståelse för hur en ungdomslokal online fungerar. Med hjälp av mitt preliminära syfte och den deltagande observationen under fältarbetet kunde jag skapa mig en förståelse för hur det är att arbeta på ungdomslokalen samt vilka utmaningar och möjligheter som existerar i ungdomsledarnas arbete. Med hjälp av den förståelse för ungdomsledarnas arbete och ungdomslokalen som vi fick under fältarbetet, kunde vi behandla frågor och ämnen under intervjuerna på ett mycket djupare plan.

Eftersom forskare inte kan styra vad som händer på fältet, bör man som forskare vara flexibel och anpassa studiens forskningsfrågor baserat på det som man möter på fältet (Boellerstoff et al. 2012). Under datainsamlingens gång hade jag ett flertal tankar om forskningsfrågor och egentliga syften med denna avhandling, men det var först mot slutet av datainsamlingen som jag insåg vilka forskningsfrågor som kommer att styra analysen.

Eftersom detta är den första gången jag har använt mig av den etnografiska forskningsansatsen, tog det en stund innan jag verkligen begrep vad etnografisk forskning är och hur det kan utföras. Även om jag baserat på metodologisk litteratur trodde att jag hade en tydlig bild av hur ett etnografiskt forskningsprojekt kan se ut, visade det sig att jag under datainsamlingens gång upprepade gånger uppnådde insikter om hur etnografisk forskning kan genomföras. Dessa insikter kommer jag att ta med mig till nästa gång jag använder mig av etnografi.

5.3 Implikationer och förslag till fortsatt forskning

Modereringen av ungdomslokalen kan inte likställas med modereringen av andra gemenskaper online. I allmänhet är moderering online någonting som görs enligt tydliga regler och arbetet kan också automatiseras av bottar. Modereringsarbetet som görs av ungdomsledarna på ungdomslokalen är aktivt i den grad att det blir en hårfin skillnad mellan ungdomsarbete och modereringsarbete. Ur ett skolperspektiv kan detta förstås genom ett exempel där en ny lärare för första gången stiger in i ett klassrum med nya elever. Läraren kommer troligtvis till en början att vara sträng med eleverna för att sedan kunna släppa lite på tyglarna och se hur gruppen klarar av det ökade ansvaret. När en ungdom ansluter till ungdomslokalen för första gången håller ungdomsledarna ett extra öga på denna ungdom. På samma sätt som i klassrummet är det lägre tröskel för ungdomsledarna att dela ut en disciplinär åtgärd åt en ungdom som är ny på

ungdomslokalen eftersom ungdomsledarna inte vet vilket eller vilka beteenden de kan förvänta sig av ungdomen. När ungdomsledarna sedan lär känna ungdomen och de får grunda en ordentlig relation till varandra, kan ungdomsledarna börja släppa på tyglarna och ge ungdomen lite mera frihet och sedan genom modereringsarbetet fostra och leda med gott exempel. Modereringsarbetet kan för sig själv ses som en väldigt simpel uppgift genom att reglera, stänga av och ge varningar åt användare som inte beter sig enligt de regler och principer som existerar i en gemenskap. Men på ungdomslokalen blir den aktiva modereringen en del av en större helhet. Genom modereringsarbetet kan ungdomsledarna fostra och bilda ungdomarna och genom informella samtal där de använder sig av ett modereringsperspektiv samt ett ungdomsledarperspektiv, hjälpa ungdomarna att nå nya insikter.

Som påpekats tidigare i avhandlingen tenderar forskning om netikett att sträva mot att formulera konkreta regler som bör gälla för hur en individ ska bete sig på internet. Detta blir problematiskt då internet är mångfacetterat och netiketten varierar dessutom från plattform till plattform. Vidare forskning om netikett och en enhetlig linje för vad det egentligen bör vara behövs.

Denna avhandling har studerat hur en ungdomslokal kan fungera som en fostrande verksamhet. Eftersom jag, tillsammans med de två andra forskarna i forskningsprojektet, har samlat in data genom deltagande observation och genom intervjuer med ungdomsledare, har vi endast kunnat se datamaterialet ur ett ungdomsledarperspektiv. Ett förslag till vidare forskning är att samla in data där ungdomar hörs för att få en bättre förståelse för hur de anammar kunskap om hur en individ bör bete sig online och hur de upplever att de kan lära sig detta. Ett konkret förslag på hur detta kunde göras är genom att exempelvis intervjua individer som aktivt har trollat i spel och gemenskaper, men som sedan har förändrat deras beteende med tiden. Genom att anta ett ungdomsperspektiv på denna typ av forskning kan man få en bättre förståelse för vilka typer av åtgärder och vilka utrymmen (både online och offline) som fostrar och bildar individer till att bli empatiska och ansvarstagande medborgare.

Litteraturförteckning

Allcott, H., & Gentzkow, M. (2017). Social Media and Fake News in the 2016 Election. *Journal of Economic Perspectives*, 31(2), 211–236. <https://doi.org/10.1257/jep.31.2.211>

AnyKey. (u.å). Keystone code. [hämtad 4.4.2024] från <https://anykey.org/keystone-code>

Anderson, L., & McCabe, D. B. (2012). A Coconstructed World: Adolescent Self-Socialization on the Internet. *Journal of Public Policy & Marketing*, 31(2), 240–253. <https://doi.org/10.1509/jppm.08.043>

Biesta, G. (2002). Bildung and Modernity: The future of Bildung in a World of Difference. *Studies in Philosophy and Education*, 21(4/5), 343–351. <https://doi.org/10.1023/A:1019874106870>

Biesta, G., & Sandin, G. (2006). *Bortom lärandet: Demokratisk utbildning för en mänsklig framtid*. Studentlitteratur.

Blackwell, L., Dimond, J., Schoenebeck, S., & Lampe, C. (2017). Classification and Its Consequences for Online Harassment: Design Insights from HeartMob. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 1(CSCW), 1–19. <https://doi.org/10.1145/3134659>

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. L. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.cttq9s20>

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press

Buckels, E. E., Trapnell, P. D., & Paulhus, D. L. (2014). Trolls just want to have fun. *Personality and Individual Differences*, 67, 97–102. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.016>

Chandrasekharan, E., Samory, M., Srinivasan, A., & Gilbert, E. (2017). The Bag of Communities: Identifying Abusive Behavior Online with Preexisting Internet Data. *Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 3175–3187.

<https://doi.org/10.1145/3025453.3026018>

Coffey, A. (2018). *Doing ethnography*. SAGE Publications Ltd.

Cook, C., Schaafsma, J., & Antheunis, M. (2018). Under the bridge: An in-depth examination of online trolling in the gaming context. *New Media & Society*, 20(9), 3323–3340.

<https://doi.org/10.1177/1461444817748578>

Danjou, P.-E. (2020). Distance Teaching of Organic Chemistry Tutorials During the COVID-19 Pandemic: Focus on the Use of Videos and Social Media. *Journal of Chemical Education*, 97(9), 3168–3171. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.0c00485>

Derry, S. J., Pea, R. D., Barron, B., Engle, R. A., Erickson, F., Goldman, R., Hall, R., Koschmann, T., Lemke, J. L., Sherin, M. G., & Sherin, B. L. (2010). Conducting Video Research in the Learning Sciences: Guidance on Selection, Analysis, Technology, and Ethics. *Journal of the Learning Sciences*, 19(1), 3–53. <https://doi.org/10.1080/10508400903452884>

Discord. (2022) *Auto Moderation In Discord*. [Hämtad 29.3.2024]

<https://discord.com/safety/auto-moderation-in-discord#title-3>

Egidius, H. (2006). *Termllexikon i pedagogik, skola och utbildning*. Studentlitteratur.

EHYT rf. (2020) *Spelfostrarens handbok 2*

Eriksen, I. M., & Seland, I. (2021). Conceptualizing Well-being in Youth: The Potential of Youth Clubs. *YOUNG*, 29(2), 175–190. <https://doi.org/10.1177/1103308820937571>

Gillespie, T. (2019). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. Yale University Press.

<https://doi.org/10.12987/9780300235029>

Forkby, T. & Kiilakoski, T. (2014) *Building capacity in youth work: Perspectives and practice in youth clubs in Finland and Sweden*. Youth & Policy.

Gobo, G. (2008). *Doing Ethnography*. SAGE Publications Ltd.

<https://doi.org/10.4135/9780857028976>

Grimmelmann, J. (2017). *The Virtues of Moderation* [Preprint]. Yale Journal of Law and Technology <https://doi.org/10.31228/osf.io/qwx5>

Hammersley, M. (2006). *Ethnography: Problems and prospects*. *Ethnography and Education*, 1(1), 3–14. <https://doi.org/10.1080/17457820500512697>

Hammersley, M. (2018). *What is ethnography? Can it survive? Should it?* *Ethnography and Education*, 13(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/17457823.2017.1298458>

Hardaker, C. (2010). *Trolling in asynchronous computer-mediated communication: From user discussions to academic definitions*. *Journal of Politeness Research. Language, Behaviour, Culture*, 6(2). <https://doi.org/10.1515/jplr.2010.011>

Heitmayer, M., & Schimmelpfennig, R. (2023). *Netiquette as Digital Social Norms*. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 1–21. <https://doi.org/10.1080/10447318.2023.2188534>

Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. SAGE.

Hogan, M., & Strasburger, V. C. (2018). *Social Media and New Technology: A Primer*. *Clinical Pediatrics*, 57(10), 1204–1215. <https://doi.org/10.1177/0009922818769424>

Internetstiftelsen. (2022) Svenskarna och internet.

<https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2022/10/internetstiftelsen-svenskarna-och-internet-2022.pdf>

Internetstiftelsen. (2023) Barnen och internet i *Svenskarna och internet*.

<https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2023/10/svenskarna-och-internet-2023-kap-10-barnen-och-internet.pdf>

Jiang, J. A., Kiene, C., Middler, S., Brubaker, J. R., & Fiesler, C. (2019). Moderation Challenges in Voice-based Online Communities on Discord. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1–23. <https://doi.org/10.1145/3359157>

Johnson, E. K., & Salter, A. (2022). Embracing discord? The rhetorical consequences of gaming platforms as classrooms. *Computers and Composition*, 65, 102729.

<https://doi.org/10.1016/j.compcom.2022.102729>

Kivijärvi, A., Aaltonen, S., & Välimäki, V. (2019). The feasibility of an online discussion group as a component of targeted youth work in Finland. *Children and Youth Services Review*, 105, 104411. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2019.104411>

Kraut, R. E., Resnick, P., Kiesler, S., Burke, M., Chen, Y., Kittur, N., Konstan, J., Ren, Y., & Riedl, J. (2012). *Building Successful Online Communities: Evidence-Based Social Design*. MIT Press. <http://ebookcentral.proquest.com/lib/abo-ebooks/detail.action?docID=3339407>

Kullberg, B. (2014). *Etnografi i klassrummet* (3. uppl.). Studentlitteratur.

Librarian. (2024) Discord. [Hämtad 29.2 2024] <https://support.discord.com/hc/en-us/articles/360045138571-Beginner-s-Guide-to-Discord>

Liedman, S-E. (2020) *Vad formar en människa?* I U, P. Lundgren, R. Säljö, C. Liberg (Red.), *Lärande, skola, bildning: Grundbok för lärare*. (5. uppl., s. 733-755) Natur & Kultur

Matias, J. N. (2019). The Civic Labor of Volunteer Moderators Online. *Social Media + Society*, 5(2), 205630511983677. <https://doi.org/10.1177/2056305119836778>

Markham, A., & Buchanan, E. (2012). Ethical decision-making and internet research 2.0: Recommendations from the AOIR ethics working committee.

Matias, J. N. (2019). The Civic Labor of Volunteer Moderators Online. *Social Media + Society*, 5(2), 205630511983677. <https://doi.org/10.1177/2056305119836778>

OECD. Internet access. <https://data.oecd.org/ict/internet-access.htm>
[Hämtad 26.2.2024]

O’Keeffe, G. S., Clarke-Pearson, K., & Council on Communications and Media. (2011). The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families. *Pediatrics*, 127(4), 800–804. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-0054>

Paulsen, M. (2021). Bildung and technology. I D. Kergel, M. Paulsen, J. Garsdal, & B. Heidkamp-Kerge (Red.), *Bildung in the Digital Age* (Första upplagan, s. 6–28). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003158851-3>

Przybylski, A. K., Murayama, K., DeHaan, C. R., & Gladwell, V. (2013). Motivational, emotional, and behavioral correlates of fear of missing out. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1841–1848. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.02.014>

Scheuermann, L., & Taylor, G. (1997). Netiquette. *Internet Research*, 7(4), 269–273. <https://doi.org/10.1108/10662249710187268>

Soler-Costa, R., Lafarga-Ostáriz, P., Mauri-Medrano, M., & Moreno-Guerrero, A.-J. (2021). Netiquette: Ethic, Education, and Behavior on Internet—A Systematic Literature Review.

International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(3), 1212.

<https://doi.org/10.3390/ijerph18031212>

Ståhl, M., & Rusk, F. (2022). Maintaining Participant Integrity – Ethics and Fieldwork in Online Video Games. I L. Russell, R. Barley, & J. Tummons (Red.), *Studies in Educational Ethnography* (s. 87–107). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S1529-210X20220000019006>

Etiska principer för humanforskning och etikprovning inom humanvetenskaperna i Finland. (TENK 3/2019) Forskningsetiska delegationen. https://tenk.fi/sites/default/files/2021-01/Etikprovning_inom_humanvetenskaperna_2020.pdf

Tække, J., & Paulsen, M. (2022). *A New Perspective on Education in the Digital Age: Teaching, Media and Bildung*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350175426>

Undervisnings- och Kulturministeriet. (u.å) *Ungdomsarbete*. [Hämtat 7.5.2024]

<https://okm.fi/sv/ungdomsarbete>

Utbildningsstyrelsen. (2014) *Grunderna för läroplanen för den grundläggande utbildningen*.

Verke. (2024). *Nuorisotyöstä katoava Discord? – Pohjanmaa, Etelä-Pohjanmaa ja Satakunta*

Wiles, A. M., & Simmons, S. L. (2022). Establishment of an Engaged and Active Learning Community in the Biology Classroom and Lab with Discord. *Journal of Microbiology & Biology Education*, 23(1), e00334-21. <https://doi.org/10.1128/jmbe.00334-21>

Bilagor

Bilaga 1:

Intervjuguide

Ungdomsledarens roll generellt

- Berätta kort om din erfarenhet av ungdomsarbete! Offline? Din roll på ungdomslokalen? Vad tänker du att är din roll som en ungdomsledare? Vad är en lyckad arbetsdag?
- Ibland läcker utsidan in. Hur inverkar er fysiska vardag på ungdomsarbetet online?
- hur blir ungdomsledarens personlighet en del av jobbet? I relation till ungdomarna? Till de andra ledarna?
- Vad har du för strategier då flera talar samtidigt? Och hur är det med när flera streamar samtidigt? Eller om ni själva spelar och det dyker upp en ny person som önskar föra en annan konversation?
- Hur och när lockar ni till samtal? Kring vilka teman? Får det ibland vara tyst eller är det ert jobb att skapa diskussion? När är det ungdomarnas intressen som får styra? Är det annat i textkanalerna?
- Hur tänker ni kring svåra ämnen, såsom alkohol, droger, sex, politik, religion osv. Har du någon strategi för hur du hanterar såna diskussioner?

Ungdomslokal online, med allt vad det innebär

- ungdomslokal online jämfört med en mer traditionell lokal - vem gynnas av formatet? Finns det någon som eventuellt begränsas av onlineformatet (och inte bara det att det är online, men just på discord med hela dess historia och användarbas?) Spelandets roll på plattformen?
- i reglerna står det både "inget toxic beteende" och "inget trollande". Hur tänkte ni då ni skrev de reglerna? Hur pratar du om de här sakerna med ungdomarna? Och hur implementerar ni de här reglerna i praktiken?
- hur tänker du om att vara moderator och se igenom allt innehåll som postas om det är innehåll som inte är ok?
- Jag tog del av en knepig diskussion där person A upplevde att person B tidigare hade postat ngt kränkande och ifrågasatte reglerna. Är det här något som händer ofta? Hur hanterar ni den här typen av situationer?

Ungdomarna

- ni känner många ungdomar vid namn - har ni någon strategi i den frågan? Får en ungdom vara anonym?

- finns det ungdomar på ungdomslokalen som du 'hämtat' med dej från andra sammanhang?

hur vet ni vem som känner vem? Hur inverkar det på ert arbete?

Bilaga 2:

Samtyckesblankett

Samtycke till deltagande i forskningsprojektet EduGaming



Bästa deltagare i Ungdomslokalens Discord-server, det här brevet är en förfrågan om du vill delta i ett forskningsprojekt om online social interaktion, lärande och identitet. Som deltagare i en online ungdomslokal är du del av en fascinerande grupp med stor vana att röra sig i online miljöer. Därför ber vi nu om ditt tillstånd att få ta del av din vardag online. Nedan ger vi dig information om projektet och vad eventuellt deltagande skulle innebära för dig.

Syftet med projektet EduGaming (2022–2023) är att bättre förstå ungas deltagande och kommunikation i onlinemiljöer. Vi är framför allt intresserade av att undersöka hur lärande sker och identiteter skapas i digitala miljöer, något som forskningen ännu har rätt lite kunskap om. På så vis kan vi stöda lärare och andra vuxna som jobbar med unga i hur de i sin tur kan stöda lärande och gemenskap i onlinemiljöer. Mer specifikt vill vi förstå samarbete, kommunikation och identitetskonstruktion i finlandssvenska miljöer online.

Vem ansvarar för forskningsprojektet?

Åbo Akademi har ansvar för datainsamlingen, lagring av data samt hantering av personuppgifter. Se det bifogade dataskyddsmeddelandet för mer information om hantering av dina personuppgifter inom projektet. *Notera att data pseudonymiseras (dvs. använder 'falska' namn), så att deltagare inte ska kännas igen.*

Vad skulle deltagande innebära för dig?

För dig skulle deltagandet i forskningsprojektet innebära att vi forskare vill samarbeta med dig och de andra deltagarna på servern genom att vi följer med och deltar i aktiviteter online tillsammans med er. *Studien är helt frivillig*, men vi hoppas att du kan tänka dig delta. Även om du avstår från att delta i studien kan du fortsättningsvis delta i ungdomslokalens verksamhet. Oavsett om du önskar delta eller ej ber vi dig lämna in blanketten så att vi kan respektera ditt beslut då vi genomför studien.

Eftersom vi är intresserade av hur ni kommunicerar online efterfrågar vi inledningsvis frivilliga deltagare för som kan delta på intervju och/eller spela in sin datorskärm och/eller mobilskärm då de är online och/eller spelar online. Dessa inspelningar görs med de appar och den teknik som du känner dig mest bekväm att använda, så att du har kontroll över vad som spelas in och vad du vill visa oss forskare. Med andra ord är det ett nära samarbete mellan dig och oss.

Deltagande i projektet är frivilligt och du kan när som helst dra tillbaka ditt samtycke utan att ange någon

anledning. Du har även rätt att få ta del av de uppgifter om dig som hanteras i projektet, och vid behov få eventuella fel rättade. Du kan också begära att uppgifter om dig raderas samt att behandlingen av dina personuppgifter begränsas. Rätten till radering och till begränsning av behandling av personuppgifter gäller dock inte när uppgifterna är nödvändiga för den aktuella forskningen. Om du vill ta del av uppgifterna ska du kontakta projektledare Fredrik Rusk (kontaktinformation nedan).

Vi berättar gärna mera om projektet och svarar på eventuella frågor!

Samtycke till deltagande i forskningsprojektet EduGaming



Vi ber dig att svara på följande gällande deltagande i forskningsprojektet och hantering av personuppgifter.

Namn _____

Telefonnummer _____

E-postadress _____

(Dessa behövs för att vi ska kunna kontakta dig i samband med inspelningarna)

Deltagande i projektet

- Ja, jag kan tänka mig delta i video-/skärminspelningar i online miljö.
- Ja, jag kan tänka mig att delta i en eller flera intervjuer som ljudinspelas.
- Nej, jag önskar inte delta i forskningsprojektet.

Jag har tagit del av information om projektet samt dataskyddsmedelandet och samtycker till att mina personuppgifter behandlas enligt informationen i det.

(Underskrift)

(Namnförtydligande och datum)