



BLEKINGE TEKNISKA HÖGSKOLA VT 2014
Institutionen för industriell ekonomi
Samhällsvetarprogrammet för lärande, utveckling och kommunikation

MOBBNING VID SPEL PÅ NÄTET

Lågstadieelevers tankar om nätmobbning och dess effekt på förutsättningarna för lärandet.

KANDIDATARBETE I PEDAGOGIK

Författare: Katarina Lindqvist
Handledare: Rose-Marie Olsson

Blekinge Tekniska Högskola
Institutionen för industriell ekonomi

Arbetets art: Kandidatarbete i pedagogik, 15 hp

Titel: Mobbing vid spel på nätet. Lågstadieelevers tankar om nätmobbing och dess effekt på förutsättningar för lärandet.

Författare: Katarina Lindqvist

Handledare: Rose-Marie Olsson

Datum: 2014-06-02

Abstrakt

Nätmobbing är ett högaktuellt ämne som debatteras i samhället. Syftet med studien var därför att öka kunskapen om lågstadiebarns upplevelser och erfarenheter av nätmobbing och hur förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet. 13 lågstadiebarn i åldern 7-9 år deltog i tre separata gruppintervjuer där intervjufrågor i en intervjuguide användes. Resultatet visade att informanterna och forskaren har olika syn på innebörden av nätmobbing samt att medvetna handlingar, teamwork och bristande ömsesidig respekt utgör grunden för de ageranden som bidrar till uppkomsten av nätmobbing. Individens tankar och känslor påverkas av nätmobbingen vilket medför att koncentrationen och motivationen påverkar förutsättningarna för lärandet. Det finns även en risk för ”ringar på vattnet effekt”. Den hermeneutiska tolkningen visar att nätmobbing påverkar individens tankar och känslor vilket förknippas med Illeris (2007) drivkraftsdimension. Detta ligger som grund för vad som associeras med nätmobbing och hur förutsättningarna för lärandet påverkas. Det sociala samspelet som uppstår vid internetspelandet ses ur det sociokulturella perspektivet. För att minska de negativa effekterna av nätmobbingen behöver barn öka sina kunskaper för att själva kunna undvika att utsättas och utsättas för kränkande behandling på nätet. Framtida studier kan inriktas på att studera skillnader mellan vuxnas och barns syn på nätmobbing.

Nyckelord: Drivkraft, kränkningar, lågstadieelever, lärande, nätmobbing

Blekinge Institute of Technology
School of Management

Course: Bachelor's Thesis in Education, 15 hp

Title: Cyber-bullying at games played on the Internet. Primary school children's thoughts of cyberbullying and the effects of learning conditions.

Author: Katarina Lindqvist

Tutor: Rose-Marie Olsson

Date: 2014-06-02

Abstract

Cyber-bullying is a highly topical issue that is debated in the society. The purpose of the study was to increase knowledge of primary school children's experiences of cyberbullying and how the conditions for learning are affected by the phenomenon. 13 primary school children aged 7-9 years participated in three separate group interviews where a questionnaire was used. The results showed that the informants and the researcher have different views on the meaning of cyberbullying and that conscious actions, teamwork and a lack of mutual respect is the basis of the practices that contribute to the emergence of cyber-bullying. The individual's thoughts and feelings are influenced by cyberbullying which means that the concentration and motivation affect the conditions for learning. There is also a risk of "ripple effect". The hermeneutic interpretation shows that cyberbullying affects the individual's thoughts and feelings which are associated with Illeris (2007) momentum dimension. This is the basis for what is associated with cyberbullying and how the conditions for learning are affected. Social interaction that occurs at internetgames is views from the sociocultural perspective. To reduce the negative effects of cyberbullying children need to increase their knowledge to themselves to avoid exposure and subjected to abusive treatment online. Future studies could focus on studying the differences between adult's and children's views on cyberbullying.

Keywords: cyber-bullying, infraction learning, momentum, primary school children,

Innehåll

Inledning.....	6
Bakgrund	6
Mobbning.....	6
Begreppet mobbning	6
Tre kategorier av mobbning.....	7
Mobbning på nätet	7
Skolans ansvar för pågående mobbning	8
Problemformulering	8
Syfte	9
Frågeställningar	9
Tidigare forskning.....	9
Teoretiska referensramar.....	10
Lärodimensioner	10
Lärande ur ett sociokulturellt perspektiv	11
Metodkapitel.....	12
Vetenskaplig ansats	12
Metodval.....	13
Metodbeskrivning.....	13
Undersökningsmiljö och informanter	13
Tillvägagångssätt vid insamling av data	14
Urval och brister i insamlat material.....	14
Tillvägagångssätt vid bearbetning och analys av data	15
Tillvägagångssätt vid tolkning av data	15
Reliabilitet	15
Validitet	16
Etiska principer.....	16
Metoddiskussion.....	17
Resultat.....	17
Internetspel	18
Medvetna handlingar	18
Teamwork	18
Bristen på ömsesidig respekt.....	19
Tankar och känslor	19

Koncentration.....	19
Motivation.....	19
Ringar på vattnet.....	20
Sammanfattning av resultat.....	20
Tolkning.....	21
Tankar och känslor påverkar lärandet.....	21
Minskad koncentration och medvetna handlingar.....	21
Minskad motivation och ”teamande”.....	22
Ringar på vattnet effekten.....	22
Skillnad på händelser IRL och på nätet.....	22
Sammanfattning.....	23
Diskussion.....	23
Synen på nätmobbning.....	24
Behovet av nätetiska regler.....	25
Erfarenheterna påverkar förutsättningarna för lärandet negativt.....	25
Orsaken till nätmobbning.....	26
Sammanfattning.....	26
Fortsatt forskning.....	27
Referenser.....	28
Personlig kontakt.....	29
Bilaga 1 – Intervjufrågor.....	30

Inledning

Många människor har ett konstant behov av att vara uppkopplade mot nätet. Englund (2010) beskriver fenomenet med orden ”jag är uppkopplat, alltså finns jag” (s.5), en modernisering av Descartes ”jag tänker, alltså finns jag”. Denna konstanta uppkoppling har sina för- och nackdelar. Bland annat har mobbningen som tidigare skedde på skolgårdar och lekplatser flyttat sig för att utöver de fysiska platserna även befinna sig på nätet. Beale och Hall (2007) kallar nätmobbning för ”2000-talets mobbning” en plats där den utsatte enligt Ackers (2012), Olsson (2013) och Berne (2013) aldrig är fri från sina förövare. Detta högaktuella ämne debatteras i media där exempelvis den nya TV-serien Trolljägarna visas samtidigt som effekterna av nätmobbningen diskuteras allt mer i samhället. Denna mobbningsform blir dessutom allt vanligare bland våra barn och ungdomar (Olsson, 2013; Englund, 2010). 88 % av deltagarna i Ackers (2012) studie har hört talas om fenomenet och 11 % uppger att de blivit utsatta för nätmobbning. Genom ökad vetskap och förståelse för barns syn på fenomenet skapas förutsättningar för att ge barn verktyg för att undvika att utsättas eller utsätta andra för kränkningar på nätet. Då detta är direkt förknippat med barnens egna beteenden måste kunskapen om fenomenet ökas för att barnen ska kunna ta ansvar och därmed minska risken att deras eget och andras livslånga lärande påverkas.

Bakgrund

Med dagens teknik har mobbningen fått en ny arena att vistas på. Till skillnad från förr då den utsatte kunde hitta en fristad, exempelvis i hemmet, följer mobbningen numera den drabbade dit den går. Personen får aldrig vara ifred och blir konstant påmind om det som pågår (Olsson, 2013). Idag använder många internet då de kommunicerar med kända och okända människor. Några använder datorn i sitt skolarbete, på arbetsplatsen eller för att roa sig. Det finns ett flertal spel att tillgå där människor i olika åldrar möts. Många av spelen har tillhörande chatfunktioner som användarna nyttjar. Min egen son tillsammans med många andra väljer att kombinera spelandet med skypeanvändning. Olsson (2013) uppger de sociala medierna Twitter, Youtube och Facebook som vanliga webbsidor där mobbning förekommer. Vidare förklarar Olsson (2013) att möjligheterna till anonymitet också ökar risken för mobbning genom orden ”Gömd bakom anonymiteten är det många som väljer att skriva frågor eller påståenden” (s. 21). Att anonymiteten lyfts som en viktig del inom nätmobbningen visar Beale och Halls (2007), Englunds (2010) och Wright, Burnham, Inman och Ogorchock (2009) studier då förhållandet mellan detta och nätmobbning diskuteras. Även vuxna och barn vittnar om hur möjligheterna till anonymitet utnyttjas vid mobbningssituationer. Den som blir påkommen att utsätta någon annan för mobbning kan använda bortförklaringen ”det var inte jag” och bevisen för vem som suttit bakom tangentbordet kan vara svåra att få fram (Olsson, 2013; Beale & Hall; 2007, Englund, 2010) men det är genomförbart (Olsson, 2013).

Mobbning

Begreppet mobbning. 1969 myntades begreppet mobbing då läkaren Peter-Paul Heinemann lanserade en artikel i tidningen *Liberal Debatt*. Numera används begreppet mobbning istället. Vad begreppet mobbning innebär finns det skilda uppfattningar om. Englund (2010), Barne (2010), Ackers (2012) och Nationalencyklopedin (2014) säger att mobbning är upprepade kränkningar mot en person. Nationalencyklopedin (2014) preciserar begreppet med ”...att en eller flera individer upprepade gånger och under viss tid tillfogar en annan individ skada eller obehag...” Olsson (2013) ger beskrivningen ”mobbad är den elev som på fredagskvällen, vid tanken på vad som eventuellt kan hända nästa vecka i skolan blir ledsen, och möjligheten att känna någon glädje den kvällen – och inför helgen – är förstörd (s.

29). Mobbning har förmodligen förekommit så länge som människan funnits. Olsson (1998) och Olsson (2013) delar in mobbningen i tre former: diskriminering, trakasserier och kränkande behandling. Kränkande behandling innebär enstaka kränkningar, exempelvis ryktesspridning, nedlåtande tilltal, utfrysning eller hot. Diskriminering innebär att en person blir sämre behandlad än någon annan baserat på någon av de sju diskrimineringsgrunderna ”etnisk tillhörighet, religion eller annan trosuppfattning, kön, sexuell läggning, funktionshinder, könsöverskridande identitet eller uttryck eller ålder” (s.31). Trakasserier utgår också från de sju diskrimineringsgrunderna. Skillnaden mellan diskriminering och trakasserier utgår från antalet händelser där det vid trakasserier räcker det med en enda händelse medan diskriminering är upprepade ageranden. Medvetenhet om mobbningens tre former anser jag vara av vikt då dessa kan förekomma i det vardagliga talet. Fortsättningsvis kommer jag dock att använda begreppen mobbning eller kränkande behandling och då avse handlingar som är sårande för motparten.

Tre kategorier av mobbning. Mobbning kan delas in i tre kategorier: fysisk, psykisk och psykosocial. Den fysiska mobbningen innefattar sparkar, knuffar, slag, fasthållning med mera. Psykisk mobbning innebär hårda eller elaka ord, nedsättande omdömen, skvaller och ryktesspridning. Att bli utfrysad eller socialt isolerad från grupp gemenskapen är exempel på psykosocial mobbning. Mobbning på nätet representeras av den psykiska och psykosociala medan skolgårdsmobbningen utöver detta även kan vara fysisk. Oavsett platsen för mobbningen krävs tre typer av människor för att den ska fortgå, översittare, hackkycklingar och medlöpare. Översittaren (förövaren) är personen som driver mobbningen mot hackkycklingen (offret) medan medhjälparna tittar på utan att reagera. Detta innebär att den mest avgörande rollen för mobbningen har medlöparen, då översittaren annars skulle stå ensam mot hackkycklingen. Utan medlöparens ingripande fortsätter mobbningen (Olsson, 1998; Olsson, 2013). Redan 1998 då Olsson skrev sin första bok om mobbning var förekomsten vanligare bland yngre än äldre barn. I de flesta fallen var offret dessutom yngre än sina förövare. Samma fenomen ser Berne (2013) ett flertal år senare då hon studerade mobbning på nätet.

Mobbning på nätet. Dagens teknik ger människor möjlighet att träffa kända och okända människor på nätet, även de som av någon anledning inte vill tala med personer ansikte mot ansikte. Ibland är kommunikationen fåordig, men gemenskapen vid exempelvis onlinespelen infinner sig ändå (Olsson, 2013; Englund, 2010). Mobbning som tidigare nämdes kännetecknas av upprepade handlingar kan på internet frångå detta. En kränkande filmsekvens som publicerats en gång kan spelas upprepade gånger vilket medför att kränkningen också upprepas. Till filmen kan kränkande kommentarer skrivas och läsas om och om igen (Englund, 2010). Enligt Olsson (2013) finns det internetsidor med olika stor popularitet hos barn och ungdomar. En frågesida där människor anonymt kan ställa frågor till varandra är ASK.fm. Här kan frågor såsom ”Vem är fulast i klassen, Vem skulle du sakna minst om den dog?” ställas. Det finns en mängd webbsidor där risken för att utsättas för nätmobbning finns. Exempelvis kan en person uteslutas ur gemenskapen då dennes vänförfrågan på Facebook ignoreras upprepade gånger. Andra platser kan vara instagram och Youtube där filmklipp och fotografier med målet att kränka andra människor kan publiceras. De sociala medierna är inte bara förknippade med mobbning och negativitet. Madsen (2001) beskriver detta som ett socialt kitt som idag binder samman samhället där det finns behov av att arbeta förebyggande för att minska risken att drabbas av utanförskap.

Skolans ansvar för pågående mobbning. Mobbning, som kan påbörjas i förskolan och ibland förekomma under alla skolåren sätter djupa spår hos den drabbade. Självförtroendet och självkänslan påverkas negativt av de erfarenheter som personen tar med sig. Den som utsätts för mobbning behöver hjälp att ta sig ur detta vilket exempelvis kan göras genom att händelserna blir uppmärksammade av de vuxna i omgivningen (Olsson, 2013). Dock är det vanligt att barn undviker att tala om för de vuxna när de är med om kränkningar på nätet (Beale & Hall, 2007) med rädsla för att mista sin elektroniska utrustning (Ellneby, 2010). Orsaken till mobbningen kan enligt deltagarna i Englunds (2010) studie orsakas av barn och ungdomars okunskap om hur andra människor påverkas av kränkningar vilket medför att barn behöver lära sig hur de ska uppföra sig på nätet. Även Oxstrand (2013), Malmsten och Hedlund (2013) och Beale och Hall (2007) lyfter behovet av ökad kunskap om nätetiska regler. Frågan om vem som ansvarar för nätmobbningen då den sker utanför skolans fysiska ramar ställs både av Olsson (2013) och Englund (2010). Olsson (2013) anser att det alltid är skolan och dess personal som bär huvudansvaret när elever utsätts eller utsätter andra för mobbning. Framförallt för att den tydliga skiljelinjen mellan skola och fritid suddats ut då dagens barn och unga kan vara anträffbara via nätet dygnet runt. Skolans ansvar för mobbning regleras i skollagens 6 kapitel 10 § där följande står:

En lärare, förskollärare eller annan personal som får kännedom om att ett barn eller en elev anser sig ha blivit utsatt för kränkande behandling i samband med verksamheten är skyldig att anmäla detta till förskolechefen eller rektorn. En förskolechef eller rektor som får kännedom om att ett barn eller en elev anser sig ha blivit utsatt för kränkande behandling i samband med verksamheten är skyldig att anmäla detta till huvudmannen. Huvudmannen är skyldig att skyndsamt utreda omständigheterna kring de uppgivna kränkningarna och i förekommande fall vidta de åtgärder som skäligen kan krävas för att förhindra kränkande behandling i framtiden.

Vidare är skolan, enligt skollagen skyldig att upprätta en plan mot kränkande behandling som aktivt ska användas i undervisningen. I skollagens 6 kapitel 8 § står följande:

Huvudmannen ska se till att det varje år upprättas en plan med en översikt över de åtgärder som behövs för att förebygga och förhindra kränkande behandling av barn och elever. Planen ska innehålla en redogörelse för vilka av dessa åtgärder som avses att påbörjas eller genomföras under det kommande året. En redogörelse för hur de planerade åtgärderna har genomförts ska tas in i efterföljande års plan.

Problemformulering

Mobbning finns och har alltid funnits. Att blunda för dess existens är som att sätta skygglappar på ögonen och proppar i öronen. Numera har det dessutom en ny arena att befina sig på, nämligen internet (Olsson, 2013). Teknisk utrustning är i många skolor en del av den dagliga undervisningen samtidigt som datorer och/eller surfplattor finns i många barns hem. Barn berättar om spel som spelas på nätet och hur skype eller chat används i kommunikationen med varandra. Jag ser mina egna barn försvinna in i spelens värld tillsammans med sina skypekompisar. Ibland fungerar spelandet utan några problem, andra gånger leder de till konflikter som behöver lösas. De flesta barn tycker att spelandet är en rolig sysselsättning och åsikterna om spelandet och datoranvändandet bearbetas mellan oss vuxna. Enligt Olsson (2013) skaffar många föräldrar teknisk utrustning till barnen för att de ska få ytterligare en källa som kan leda till nya kunskaper. Vid samtal med andra föräldrar framkommer det att några är väldigt noggranna med vad barnen får och inte får göra på nätet, vilka spel de spelar och vem de umgås med på nätet. Andra har ingen aning om vad barnen gör på nätet samtidigt som de konstaterar att barnen kan så mycket mera om datorer och internetanvändning än dem själva. Ellneby (2010) uppger just detta som ett stort problem vid nätmobbning. De flesta är dock överens om att internet är stort och det finns mycket som är

olämpligt för barnen att se och erfara där. Väldigt sällan handlar samtalen om nätmobbning trots att nätet är en arena där mobbning förekommer (Ackers, 2012; Beale & Hall, 2007; Berne, 2013; Wright et al., 2009; Mark & Ratliffe, 2011), en mobbningsform som dessutom verkar öka (Englund, 2010). Målet med studien är därför att öka förståelsen (Kvale & Brinkmann, 2009; Allwood & Erikson, 2010) om nätmobbning och de pedagogiska effekterna av detta, eller som Bjereld, Demker och Hinnfors (2002) skriver ”skapa förståelse för hur världen hänger samman” (s.50). Därför är det viktigt att öka kunskapen om barns erfarenheter av nätmobbning och hur de upplever att lärandesituationen och förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet. Utan denna kunskap kan det vara svårt att hjälpa dem få verktyg att hantera kränkningar som de möter på nätet. Kunskap som Malmsten & Hedlund (2013), Oxstrand (2013) och Englund (2010) uppger behövs. Malmsten och Hedlund (2013) beskriver behovet av nätetiska regler hos barn och unga främst för att det saknas vuxna på nätet.

Syfte

Syftet med studien är att öka kunskapen om lågstadiet barns upplevelser och erfarenheter av nätmobbning och hur de uppfattar att förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet.

Frågeställningar

Vilka erfarenheter och upplevelser har lågstadiet barn av nätmobbning?

Vilka förutsättningar för lärande påverkas då barn utsätts för nätmobbning?

Hur påverkas förutsättningarna för lärandet av lågstadiet barns erfarenheter av nätmobbning?

Tidigare forskning

Mobbning berör den drabbade både i hemmet och i skolan (Berne, 2013; Malmsten & Hedlund, 2013; Englund, 2010). Mobbning på nätet påverkar enligt Englund (2013) gruppen/klassen negativt där det sociala spelrummet inverkar på alla individer i gruppen. Oron att utsättas för kränkningar kan infinna sig hos alla i klassrummet. Trots att det enligt Berne (2013), Malmsten och Hedlund (2013) samt Englund (2010) finns kunskap om mobbningsens effekter på lärmiljön upplever barn och unga att det saknas vuxna på nätet med kunskap om internet och nätmobbnings påverkan av individen. Rapporter visar att antalet personer som utsätts för nätmobbning ökar samtidigt som det inte finns något som tyder på att kunskaperna hos de vuxna ökar i samma utsträckning. 2005 uppgav 4% i Englund (2010) studie att de blivit utsatta för nätmobbning, fyra år senare hade det skett en ökning till 10%. Berne (2013) är ytterligare en studie som vittnar om denna problematik då de uppger att 0.9-70% varit med om fenomenet. Wright et al. (2009) uppger att 45.6% av deltagarna i studien kände till någon som blivit mobbad på nätet. 29.8% av dessa hade egna erfarenheter och 14.9% uppger att de själva utsatt någon annan för mobbning. Flickor tycks riskera att bli utsatta i högre grad än pojkar (Ackers, 2012; Englund, 2010; Beale & Hall, 2007). Huruvida det finns signifikanta skillnader mellan kön och mobbning råder det skilda uppfattningar om. Ackers (2012) hittade signifikanta skillnader medan Mark och Ratliffe (2011) inte gjorde det. Att flickorna är högre representerade än pojkarna som offer av nätmobbning visar bland annat Mark och Ratliffes (2011) studie där 47 % av flickorna uppger att de blivit utsatta och 14 % har utsatt någon annan för nätmobbning. Som tidigare nämndes är den som utsätts för mobbning aldrig fri från sina förövare (Englund, 2013; Beale & Hall, 2007; Berne, 2013). 85% av de som blir mobbade på nätet utsätts även för traditionell mobbning och 90% av de

som utsätter andra för nätmobbning utsätter även andra för den traditionella mobbningen (Englund, 2013).

Det finns bristande kunskap om mobbning på nätet både hos barn och vuxna där ungdomar uppges sakna förståelse för effekterna av nätmobbningen (Malmsten & Hedlund, 2013). Behovet av nätetiska regler, det vill säga hur man ska bete sig på nätet saknas (Oxstrand, 2013). Därför är det de vuxnas ansvar att lära barn och ungdomar vad som är tillåtet och inte tillåtet (Beale & Hall, 2007). De vuxna behöver därmed skaffa en aktiv roll vid barn och ungas datoranvändande vilket Englund (2010) bekräftar då han anser att barn och ungdomar behöver utbildning och inspiration för att göra goda val. Sidor och funktioner som barn och unga använder kan vara obekanta för de vuxna runt omkring. De vanligaste arenorna för nätmobbning är instant message, chat (Beale & Hall, 2007; Ackers, 2012), websidor, Bashrooms (Beale & Hall, 2007), bild, film, kommentarer, vänförfrågningar som nekas (Berne, 2013), omröstningstävlingar, SMS (Beale & Hall, 2007; Berne, 2013, Wright et al., 2009; Ackers, 2012; Mark & Ratliffe, 2011), e-mail (Wright et al., 2009; Ackers, 2012), sociala nätverk (Wright et al., 2009; Mark & Ratliffe, 2011) och onlinespel (Ackers, 2012). Huruvida barn och ungdomar har förståelse för effekterna av nätmobbning ses ur olika perspektiv i studierna. Deltagarna i Englunds (2010) rapport uppger att de inte tror att de som utsätter andra för kränkningar på nätet förstår att denna mobbningsform påverkar den utsatte lika mycket som om agerandet skulle ske ansikte mot ansikte. Samtidigt finns vetskapen hos barnen och ungdomarna att agerandet är fel då det enligt Beale och Hall (2007) är vanligt med kortkommandon, exempelvis för att varna om en förälder kommer in i rummet under konversationen.

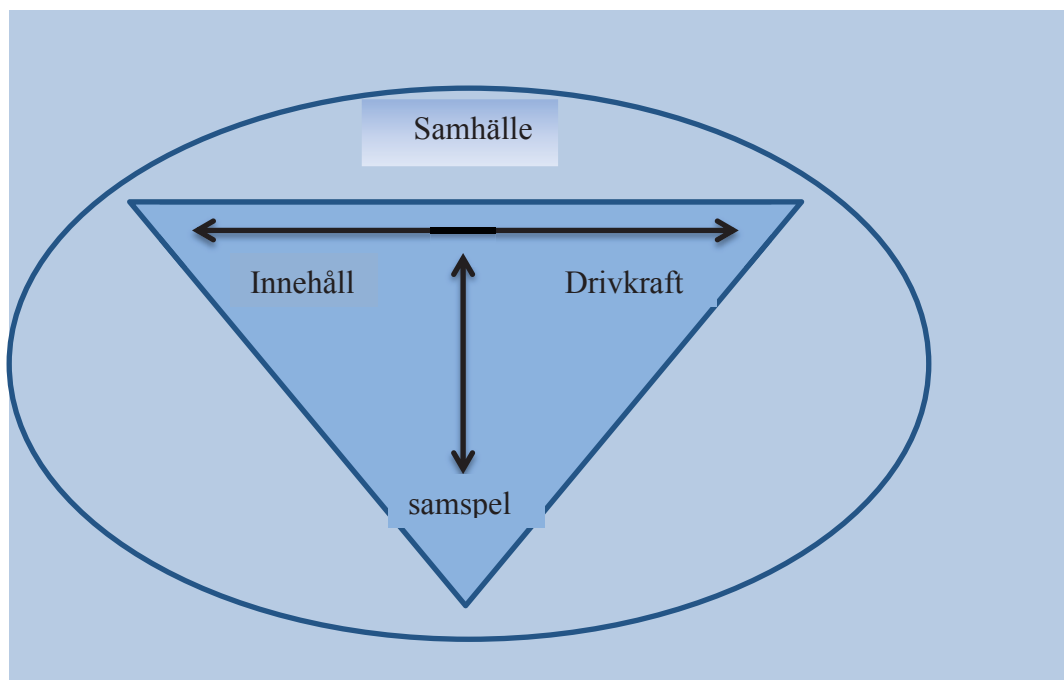
Den vanligaste kränkningen består av att bli hånad eller förlöjligad (Englund, 2010). Med nätets hjälp kan flera människor utföra kränkningen då möjligheten till anonymitet finns (Ackers, 2012; Englund, 2010; Beale & Hall, 2007). På detta sätt kan offrets reaktion undvikas (Ackers, 2012) vilket kan medföra att de som i vanliga fall inte kränker någon annan kan göra det nu (Olsson, 2013). Oftast är den person som anonymt kränker någon annan en person i dennes närhet (Englund, 2010). Detta kan enligt Berne (2013) ses då kopplingar till skoldagen eller andra händelser som endast de som deltagit beskrivs. 48 % av de utsatta vet inte vem förövaren är (Mark & Ratliffe, 2011) och en stor orosfaktor som enligt Olsson (2013) uppstår är ovetskapen om hur många som sett kränkningen eller hur många som kommer att se den. Att barn och ungdomar saknar vuxna på nätet kan upprepas ett flertal gånger. Berne (2013) poängterar detta då hon uppger att de vuxna är skyldiga att lyssna på barnen då de berättar om sina upplevelser på nätet. Barn behöver prata med vuxna som har förståelser för de situationer som uppstår (Wright et al., 2009) och som kan hjälpa dem. Många barn behöver därför hjälp att veta hur de kan förhindra att bli kränkta på nätet (Malmsten & Hedlund, 2013).

Teoretiska referensramar

Lärodimensioner

Genom alla tider har människomöten uppstått. Innan datorn och internet upptäcktes bestod dessa av fysiska möten. Tack vare utbredningen av internet sker dagens möten både in real life (IRL) och på nätet. Oavsett var mötena uppstår kan de bidra till nya kunskaper och erfarenheter. Illeris (2007) beskriver lärandet som ett samspel mellan individen och samhället där innehåll, drivkraft och samspel är betydande faktorer som interagerar (figur 1). Vid lärande aktiveras två skilda processer, den ena där en mer eller mindre medveten process mellan individen och omgivningen samspelar samt en individuell process som baseras på tidigare kunskaper. Det mänskliga lärandet kan beskrivas utifrån Illeris (2007) tre

lärodimensioner. Den första dimensionen utgår från människans kognitiva delar för lärandet, eller innehållet i det som ska läras. Därför innefattar innehållsdimensionen kunskaper, färdigheter, åsikter och attityder med mera. Överallt där människan befinner sig har den med sig sina egenskaper, åsikter och inställningar som blir synliga i olika stor utsträckning. Dessa påverkar den egna personligheten och omgivningen som individen möter. Illeris (2007) säger att det ”alltid är *någon* som ska lära sig *något*” (s.39). I skolan ska undervisningen baseras på de uppnåendemål som finns formulerade för eleverna. Den dagliga undervisningen inriktas för att öka elevernas kunskaper (Skolverket, 2011). Dock finns det flera faktorer som kan påverka elevernas lärande. Illeris (2007) uppger att det krävs mental energi, eller det han kallar för drivkraft, för att lära sig någonting. Lusten och intresset för ämnet påverkar lärandet likväl som om lärandet sker av nödvändighet eller av tvång. Kärnan i drivkraften utgår från känslorna för aktiviteten där motivation och vilja har en positiv eller negativ påverkan. Vid lärandet aktiveras drivkrafts- och innehållsdimensionen samtidigt och förblir aktiverade så länge lärandet sker. Den tredje dimensionen, samspeleddimensionen, innefattar det samspel som sker mellan individen och klassrummet eller villkoren för samspelet. I denna dimension är handling, kommunikation och samarbete viktiga delar som interagerar i sociala och samhälleliga miljöer (Illeris, 2007). Nätet är idag en social mötesplats för såväl unga som gamla där människor oavsett avstånd kan umgås och kommunicera med varandra. Att mötas i det sociala samspelet ger viktiga kunskaper för framtida människomöten. Illeris (2007) säger att samspelet skapar människans förutsättningar att fungera i det sociala samspelet.



Figur 1 Lärandets dimensioner (Illeris, 2007, s.41)

Lärande ur ett sociokulturellt perspektiv

Dagens intresse för datoranvändandet är stort. Skolan följer skollagen där den moderna tekniken ska användas som verktyg för att söka kunskap, kommunicera med andra människor och bidra till individens lärande (Skolverket, 2011). Intresset för datorer finns också i hemmen där de används både i syfte att öka kunskaper och för underhållning. Med datorerna följer internetanvändandet där Mark och Ratliffe (2011) uppger att de personer som använder internet i stor utsträckning riskerar att utsättas för kränkningar på nätet i större utsträckning än de som inte använder nätet lika ofta. Datorn ses som en artefakt inom det

sociokulturella perspektivet på lärandet och används som ett komplement i vardagen för att underlätta kommunikationen mellan människor där lärande ses som en effekt av det sociala samspelet som uppstår mellan individer och omgivande hjälpmedel (Säljö, 2010).

Det sociokulturella perspektivet på lärandet menar att allt lärande sker i sociala sammanhang där lärandet är situerat (Säljö, 2010) vilket innebär att lärosituationen måste ses som en del av läroprocessen (Illeris, 2007). Det livslånga lärandet kan därmed ske i olika situationer och tillsammans med olika personer trots att det är individuella företeelser som uppstår. Lärandet kan dock inte ses enbart ur ett individuellt perspektiv då samtliga deltagares kulturella bakgrunder påverkar den tolkning som görs tillsammans med de hjälpmedel som används. Med internets hjälp har möjligheterna att möta människor med stora kulturella skillnader ökat (Säljö, 2010). En stor del inom det sociokulturella perspektivet utgår från den mellanmänniska kommunikationen som sker både verbalt och icke-verbalt. Spår av skriftspråkets användande kan ses långt tillbaka i tiden och utgör en viktig del av de verktyg och redskap som används som hjälpmedel i vardagen (Säljö, 2000, Säljö, 2010). Kommunikationen som uppstår vid nätanvändandet kan ske både skriftligt och muntligt och ju äldre barn blir och ju säkrare de blir på att läsa och skriva desto fler arenor på nätet kan de upptäcka och skapa förståelse för. Säljö (2000) förklarar att många samhällen lägger ner stora resurser på att lära människor att läsa och skriva samtidigt som människan förväntas an bära med sig dessa kunskaper i vardagen.

Sammanfattningsvis måste det sociokulturella perspektivet på lärandet ses ur det sociala sammanhang som det alltid befinner sig i. Ett barn som växer upp skapar kunskaper genom att imitera, utmanas och därmed utvecklas. Varje enskild individ skapar sin egen utveckling och bidrar till det lärandet som sker inom det sociala samspelet. Den nya kunskapen bärs därefter vidare från individ till individ, ibland överförs den till de verktyg eller artefakter som leder kunskapen vidare (Säljö, 2010).

Metodkapitel

Vetenskaplig ansats

Syftet med studien var att öka kunskapen om lågstadiesbarns upplevelser och erfarenheter av nätmobbning och hur de uppfattar att lärandet påverkas av fenomenet. Den hermeneutiska forskningsansatsen ansågs lämpligast då den enligt Westlund (2011), Kvale och Brinkmann (2009), Allwood och Erikson (2010) samt Cohen, Manion och Morrison (2007) har sin utgångspunkt i att tolka, förstå och förmedla en text. Utöver detta rekommenderar Westlund (2011) ansatsen vid studier om mobbning. Genom hermeneutikens letande efter samband och mönster i det insamlade materialet kan studiens syfte och frågeställning besvaras. För att skapa en bred förståelse för fenomenet ska ontologin och epistemologin bidra med sina perspektiv. Ontologin ger oss kunskap om den verklighet som studien representerar medan epistemologin visar hur kunskapen om ämnet fås och vad kunskapen innefattar (Stensmo, 2007). Den hermeneutiska ansatsen har sin utgångspunkt i det samspel som sker mellan individer där helheter och delar tillsammans bildar en spiralformad process som leder till djupare kunskaper i ämnet. Den hermeneutiska spiralen, eller cirkeln som den också kallas, utgår från den egna förförståelsen som tillsammans med ny information och erfarenheter bildar nya kunskaper. Kunskaper som tas med in i nästa situation och skapar den spiralformade processen som leder till nya kunskaper och erfarenheter (Allwood & Erikson, 2010; Westlund, 2011; Kvale & Brinkmann, 2009; Cohen et al., 2007). Kvale och Brinkmann (2009) förklarar vidare att det svåra med den hermeneutiska spiralen inte är att delta i processen utan att stiga in i den på rätt plats. Lärandet och kunskapsbegreppet är en föränderlig process. Epistemologin, eller kunskapsteorin spelar en avgörande roll när det

gäller att skapa förståelse för hur information förvandlas till kunskap, när detta blivit kunskap och vilken kunskap som är värd att veta (Stensmo, 2007). Genom den hermeneutiska spiralen kan ny och gammal kunskap tillsammans leda till vidareutveckling av det aktuella fenomenet. Enligt Westlund (2011) och Kvale och Brinkmann (2009) påverkar forskarens förförståelse innehållet i den aktuella tolkningen samtidigt som den fördjupar kunskaperna. Den egna förförståelsen består av teoretisk och praktisk erfarenhet av konflikthantering samt mobbningsförebyggande arbete inom skolans verksamhet. Utöver detta finns arbetslivserfarenhet av den, i studien, aktuella åldersgruppen. Egen praktisk erfarenhet av nätmobbing finns inte men de kunskaper som finns om mobbing som fenomen associeras med effekterna av nätmobbingen där likheter mellan dessa återfunnits. Det finns ingen praktisk erfarenhet av att utöva de spel som barnen i studien associerar till men då jag har personer i min omgivning som ofta spelar, samtalar och berättar om spelen finns en grundförståelse för vad målet med spelen är. Utöver upplevda erfarenheter anger Westlund (2011) att förförståelsen för ämnet kan utgå från läst eller sett material. Då nätmobbing är ett aktuellt ämne som allt oftare diskuteras och reflekteras kring härstammar en del av forskarens kunskaper från material som tillgodotagits genom läsning eller Tv-tittande. Då förförståelsen är en grundläggande del av hermeneutiken återkommer forskarens förförståelse regelbundet i studien.

Metodval

För att söka svar på studiens syfte har intervjuer som metod använts. Detta är en lämplig metod för att ”förstå världen från undersökningspersonernas synvinkel, utveckla mening ur deras erfarenheter, avslöja deras levda värld...” (Kvale & Brinkmann, 2009, s.17). Samtal uppfattades som den metod som skulle ge de bredaste och mest utförliga beskrivningarna av deltagarnas upplevelser och erfarenheter. Enligt Allwood och Erikson (2010) utgör samtalet det centrala inom hermeneutiken där varje enskild individ får möjlighet att uttrycka sina åsikter om det aktuella ämnet. Valet av samtal istället för enkäter orsakas delvis av forskarens förförståelse där kunskapen om lågstadiesbarns läs- och skrivkunskaper bidragit till metodvalet. Många lågstadiesbarn är ännu i början av sin läsutveckling varför den skrivna frågan lätt kan missuppfattas likväl som ett svar som för läsaren formulerats på ett otydligt sätt kan ge en annan förståelse än vad den var menad att ge. Genom det talade ordet ges informanterna möjlighet att uttrycka sig på ett korrekt sätt där eventuella begränsningar orsakade av skrivandet eller läsandet undviks. Genom intervjuer kan frågor och svar följas upp genom andrafrågor för att få utförligare svar eller för att förtydliga ett angivet svar. Cohen et al., (2007) rekommenderar att använda gruppintervjuer då barns uppfattningar ska studeras vilket också gjordes. Gruppintervjuer är en metod som kan användas då flera personers uppfattningar ska framkomma (Kvale & Brinkmann, 2009; Cohen et al., 2007). Vidare förklarar Cohen et al., (2007) att denna intervjutyp kan bidra med utförligare svar jämfört med enskilda intervjuer då flera perspektiv, olika åsikter och vidareutveckling av tankar kan ske i diskussion med andra.

Metodbeskrivning

Undersökningsmiljö och informanter. Studien genomfördes tillsammans med 13 barn i lågstadieålder vid tre separata tillfällen. Intervjuerna med de 7-9 åriga barnen utfördes i två olika rum. Den första intervjun genomfördes i ett mindre rum med begränsade synintryck som annars skulle kunna påverka deltagarnas koncentration och svarsalternativ. Då de två andra intervjuerna innehöll fler informanter valdes en annan, mera rymlig lokal som lämplig för ändamålet. Kvale och Brinkmann (2009) rekommenderar att intervjuer ska genomföras i en lugn miljö där samtalet kan ske ostört. Vid samtliga tre intervjuer har informanterna och intervjuaren samlats runt ett bord där alla kunnat se varandra. Platsen för intervjuerna är

bekant för informanterna vilket bör skapa trygghet. I mitten av bordet har IPADen som spelade in samtalet placerats. Båda lokalerna som användes är placerade på en sådan plats att inga störande moment kunnat påverka informanterna negativt samtidigt som intervjuerna har fått ta den tid som informanterna behövt för eftertanke och reflektion. Enligt Westberg (2011) är den uteblivna tidspressen vid intervjuer med barn att rekommendera då hon skriver ”Särskilt när det gäller barn och unga...är det viktigt att ge informanterna tid och utrymme att utveckla sig” (s. 73).

Tillvägagångssätt vid insamling av data. Inför intervjuerna tillfrågades de tilltänkta informanternas målsman om lov för deras barns deltagande i studien. Därefter tillfrågades informanterna, vid två separata tillfällen om deras önskemål om deltagande. I samband med detta gavs en kort information om studien och de etiska principerna. Vid det första tillfället tillfrågades 9 personer om önskad medverkan och vid det nästkommande tillfället tillfrågades de resterande 10 personerna. En person var sjuk vid det första intervjutillfället varför denne erbjöds möjlighet att delta vid det andra. För att undvika att informanterna påverkas av varandras val att delta har varje individ enskilt fått ta ställning till om de vill delta eller inte. Vid det första tillfället ville tre flickor delta och vid det andra önskade 10 barn att medverka, sex flickor och fyra pojkar. Då syftet inte varit att undersöka könsskillnader har den ojämna könsfördelningen ingen påverkan av resultatet. För att alla skulle få så mycket talutrymme som möjligt utan att hämmas av varandra delades informanterna in i två mindre grupper där de förmodades kunna komplettera varandra. Intervjuledarens uppgift blev därefter att skapa ”en atmosfär som tillåter deltagarna att ge uttryck åt personliga åsikter i ämnet” (Kvale & Brinkmann, 2009, s. 166). Genom att samtalsledaren fördelat och styrt ordet som Cohen et al. (2007) rekommenderar har alla fått möjlighet att uttrycka sina åsikter. För att nå informanternas uppfattningar som enligt Allwood och Erikson (2010) samt Kvale och Brinkmann (2009) är viktig inom hermeneutiken har en intervjuguide utifrån studiens syfte och frågeställningar innehållande 10 frågor (bilaga 1) skapats. Intervjuguiden har fungerat som en påminnelse om frågornas innehåll då dessa anpassats till den intervjuade gruppen vilket Kvale och Brinkmann (2009) och Cohen et al. (2007) poängterar vara viktigt. Varje inspelat intervjutillfälle har påbörjats med att skapa en överblick av deltagarnas internetvanor samt om de upplever att de har erfarenhet av nätmobbning. Utifrån dessa svar formulerades därefter resterande frågor. Då samtliga informanter uppgav att de inte hade erfarenhet av nätmobbning har andrafrågorna som var inriktade mot lärandets påverkansfaktorer formulerats på ett sätt så att informanterna kan uppge vad de tror. På detta undveks onödiga diskussioner om författarens ordval och intervjun kunde inriktas mot syftet med undersökningen. Enligt Allwood och Erikson (2012) är det ”den hermeneutiske forskarens uppgift” (s. 98) att klargöra informanternas ”oklara” (s.98) svar vilket jag gjorde genom tolkningen av svaren. Svaren på samtliga intervjufrågor har fördjupats genom en bekräftande nick, en uppmaning att berätta mera eller en bekräftelse av det som sagts. Ledande frågor ska enligt Kvale och Brinkmann (2009) undvikas i hermeneutiska studier varför dessa endast använts i etiskt syfte.

Urval och brister i insamlat material. Majoriteten av tidigare genomförda studier inom nätmobbning är riktade mot ungdomar, oftast i årskurs 7-9 där några få studier varit inriktade mot barn ända ner i årskurs 3 (Englund, 2010). Då fenomenet varit utbrett bland de äldre barnen och beteenden på nätet inte bör uppkomma från en dag till nästa eller i en specifik ålder har studien valts att riktas mot yngre barn. Valet av 7-9 åringar som informanter diskuterades tillsammans med omgivningen då det fanns funderingar om huruvida lågstadieskolor är för unga för att ha erfarenheter från området. Beale och Hall (2007) poängterar dock ”It is naive to assume that cyber-bullying is not taking place” (s.10) varför åldersgruppen ansågs passande för undersökningen. Valet av informanter orsakades av de

känslor som kan väckas hos dem då de samtalar om erfarenheter av mobbning på nätet. Genom urvalet kan eventuella negativa effekter av samtalen följas upp och bearbetas vilket återkommer under etiska principer. Uppdelningen där målet var att deltagarna i varje gruppintervju skulle komplettera varandra utgick även från att skapa trygghet i gruppen där alla ska våga delge sina erfarenheter. Gruppintervjuerna hade även kunnat kompletteras med enskilda intervjuer för att få ett än mer utförligt material. Av erfarenhet vet jag att inspelningar kan skapa osäkerhet hos människor vilket kan medföra att värdefull information hålls inne. Detta har dock inte setts som ett problem i denna studie.

Tillvägagångssätt vid bearbetning och analys av data. Studien utgår från den hermeneutiska ansatsen där tolkning av insamlat material ses som en naturlig del. De centrala delarna där samtal och textbearbetning (Kvale & Brinkmann, 2009; Allwood & Erikson, 2010) är av vikt medförde att stor vikt lades vid transkriberingen av materialet. Alla hmmm, mmmm samt längre och kortare pauser tydliggjordes i det 51 sidor långa material som blev resultat av tre intervjuer som varade i 13-34 minuter. Den hermeneutiska spiralen som Allwood och Erikson (2010) samt Kvale och Brinkmann (2009) beskriver har legat till grund för bearbetningen och analysen. Sökandet efter helheter och delar utgör därmed en avgörande del av analysen. För att skapa en grundläggande uppfattning om materialets innehåll har det transkriberade materialet lästs igenom upprepade gånger innan analyserna genomfördes vilket Westlund (2011) rekommenderar. Genom att välja ut relevant material för studien (Kvale & Brinkmann, 2009) har koder och kategorier skapats i ATLAS.ti. På detta sätt har syftet och frågeställningarna besvarats. Erfarenheterna av nätmobbning kategoriserades i en huvudkategori, internetspel med tre underkategorier; medvetna handlingar, teamwork och ömsesidig respekt. De förutsättningar för lärande som påverkas utgår från huvudkategorin, tankar och känslor, med underkategorierna koncentration, motivation och ringar på vattnet.

Tillvägagångssätt vid tolkning av data. Med hermeneutiken som grund har de transkriberade intervjuerna tolkats för att hitta helheter och delar som tillsammans med förförståelse och teorier bildar den hermeneutiska spiralen (Allwood & Erikson, 2010; Westlund, 2011; Kvale & Brinkmann, 2009). Utifrån resultatet som bidragit med två huvudgrupper och sex undergrupper har tolkningen genomförts. Med ansatsen, lärodimensionerna samt det sociokulturella perspektivet på lärandet har likheter och associationer mellan dessa, förutsättningar för lärandet och nätmobbning upptäckts i materialet. Slutligen leder detta enligt Backman (2009) till en helhetsbild av det studerade området. Tidigt upptäcktes en grundkategori som tolkades som direkt avgörande för såväl erfarenheter som förutsättningar för lärandet, nämligen tankar och känslor. Enligt Allwood och Erikson (2010) tolkas materialet utifrån forskarens medvetenhet och förkunskaper eller för-domar som påverkar uppfattningen av resultatet. Då informanterna upplevde att de inte hade erfarenheter av nätmobbning har författarens förförståelse om begreppet mobbning och kränkningar samt dennes livserfarenhet och möjlighet till att se samband lett till att de händelser som informanterna beskrivit som uppstått på spelsiter kan förknippas med kränkande beteenden som associeras med begreppet mobbning.

Reliabilitet

En studie med hög reliabilitet ska vara reproducerbar (Kvale & Brinkmann, 2009; Cohen et. al., 2007) vilket innebär att den ska ge samma resultat om den genomförs vid ett annat tillfälle med deltagare i motsvarande ålder och bakgrund (Cohen et al., 2007). Även om samtliga bakgrundsfaktorer skulle likställas mellan denna studie och en framtida finns det en möjlighet att resultaten skulle skiljas åt. De minnesbilder som barnen lyfte vid intervjuerna behöver inte vara samma som skulle framkomma vid ett annat tillfälle. Vidare kan uppfattningen om ämnet förändras och erfarenheterna öka med tiden. Ett aktivt arbete där

målet är att öka kunskapen om risker på nätet kan också bidra till att kunskapen och erfarenheterna förändras. Därmed skulle variationer i resultaten kunna förekomma.

Vid genomförandet av intervjuer finns flera faktorer som använts för att öka studiens reliabilitet. Enligt Cohen et al. (2007) ökas reliabiliteten då samtliga informanter uppfattar den ställda frågan likvärdigt. Därför anpassades ordvalet till den grupp som intervjuades. Genom uppföljning av intervjuarens egna spår ökade reliabiliteten (Kvale & Brinkmann, 2009) vilket ledde till att andrafrågorna utgick från intervjuarens förförståelse. Vidare påverkar det resultat som insamlas studiens reliabilitet. Genom att skapa trygghet i intervjusituationen minskar risken att deltagaren håller tillbaka information vilket Cohen et al. (2007) uppger finnas då det uppstår en maktskillnad mellan personerna. Den maktskillnad som finns mellan forskaren och informanten kan medföra att värdefull information hålls tillbaka då barnet är medveten om att mobbning och kränkningar är beteenden som inte accepteras. Det kan därför finnas en rädsla för vad som skulle hända om de delar med sig av sina erfarenheter som skulle kunna påverka resultatet. Sammanfattningsvis kan reproducerbarheten av resultatet skilja sig åt mellan olika studier utifrån ett flertal påverkansfaktorer vilket ger en lägre reliabilitet vad gäller det slutgiltiga resultatet.

Validitet

Validitet avser att studien har mätt det som den avsett att mäta (Cohen et al., 2007; Allwood & Erikson, 2010) samt att undersökningsmetoden varit den bäst lämpade för ändamålet (Allwood & Erikson, 2010). Genom användande av intervjufrågor som varit inriktade mot studiens syfte har validiteten kunnat hållas hög (Cohen et al., 2007). Kvale och Brinkmann (2009) förklarar vidare att en hög validitet kan erhållas genom användandet av den metod som anses vara lämpligast. Valet av intervju som metod utgick delvis från deltagarnas läskunskaper. Då flertalet av deltagarna är i en ålder då många barn är i början av sin läsutveckling finns det risk för missförstånd orsakade av felläsningar eller feltolkningar om en enkätundersökning skulle genomförts. En enkät där frågorna lästes upp hade kunnat göras, men genom en muntlig intervju finns möjligheten att omformulera frågor om någon deltagare missuppfattat den. För att minimera risken för missförstånd har delar av andrafrågorna formulerats på så sätt att deltagarna kan bekräfta eller dementera tidigare sagt information. Då genomläsning av materialet inte varit aktuellt för den aktuella deltagargruppen, trots att validiteten enligt Cohen et al. (2007) samt Allwood och Erikson (2010) kan ökas på detta sätt, har tydlighet i frågorna eftersträvat. Andrafrågorna har formulerats för att klargöra tidigare erhållna svar vilket kan ses som en motsvarighet till en korrekturläsning. För att behålla en hög validitet har studiens syfte och frågeställningar noterats på en väl synlig postIT-lapp på datorn under hela skrivprocessen.

Etiska principer

Forskare har enligt Kvale och Brinkmann (2009) och Cohen et al. (2007) skyldighet att ställa eventuella negativa effekter av deltagandet i studien mot de positiva effekter som ökad kunskap inom ämnet ger. Denna etiska princip ses även som en del av en god validitet. Då mobbning på nätet enligt Englund (2010) ökat och effekterna av detta ofta påverkar den utsatte individen negativt finns det behov av ökade kunskaper inom ämnet för att förhindra vidare öknings. Då ämnet kan upplevas som känsligt eller ge negativa effekter för deltagarna har valet av deltagare krävs noggrann eftertanke. På detta sätt kan eventuella negativa reaktioner följas upp och bearbetas på lämpligt sätt. Därmed har metoder för eventuella negativa effekter skapats. De ökade kunskaperna om nätmobbning och dess påverkan av förutsättningarna för lärandet överväger de negativa effekterna på informanterna.

Inför studien har föräldrarna till 19 barn i lågstadieålder kontaktats där ingen nekat sitt barns medverkan i studien. Enligt Cohen et al (2007) samt Kvale och Brinkmann (2009) är föräldrar utöver lärare och rektorer lämpliga att kontakta då barn förväntas delta i studier. Trots att föräldrarna accepterat sitt barns medverkan har samtliga barn fått avgöra huruvida de vill delta i studien vilket Kvale och Brinkmann (2009) samt Cohen et al. (2007) beskriver som en viktig del av det informerade samtycket. I samband med genomförandet av gruppintervjuerna informerades samtliga barn om syftet med studien och den egna viljan till deltagande. Fem av barnen önskade därefter att inte medverka i studien.

För att behålla deltagarnas anonymitet har samtliga informanter avidentifierats vid transkriberingen och det inspelade materialet raderades omedelbart vilket Kvale och Brinkmann (2009) rekommenderar. För att behålla hög konfidentitet för informanterna publiceras inte följebrevet till föräldrarna där informerat samtycke, konfidentitet, studiens syfte samt kontaktuppgifter till forskaren framkommit. Vid sammanställningen av studien har endast begreppet ”barn” och barnets verkliga ålder använts istället för ett fingerat namn. Precis som Thornberg och Fejes (2011) uppger har den data som framkommit presenterats på ett sanningsenligt sätt och utgjort en del av den hermeneutiska cirkeln.

Metoddiskussion

Valet att använda informanter från ett mindre samhälle kan ses ur olika perspektiv. Eftersom internet och internetanvändande finns i stora såväl som mindre samhällen bör detta inte påverka individens möjlighet till erfarenheter och uppfattningar av nätmobbning. Internet är lika stort oavsett var i världen individen är bosatt. Det som kan påverka är risken att utsättas för kränkningar då uppväxten sker i ett mindre samhälle. Ett mindre samhälle har ofta färre antal elever vid skolorna jämfört med de större städerna vilket kan leda till skillnader i resultat på studier gjorda i större och mindre städer. Englund (2010) uppger att de flesta förövare finns i offrets bekantskapskrets vilket också ledet till att det bör finnas färre potentiella förövare i det mindre samhället jämfört med det större. Trots att Englunds (2010) studies tillsammans med Berne (2013) och Malmsten och Hedlund (2013) ej är artiklar som blivit peer reviewed anses dessa komplettera studien och teoriavsnittet utan att tillföra ny information.

Vid intervjutillfällena fanns en risk att informanterna hämmades av inspelningen. Vid en av intervjuerna sågs detta till en början hos en av informanterna som inte ville prata. Hon ställde många frågor om inspelningen innan den startades. När intervjun pågått en stund kom hon igång att prata och upplevdes inte längre hämmad av inspelningen. Under samtliga intervjuer har forskarens erfarenheter av intervjuer och samtal med barn använts aktivt. Då det tidigt i undersökningen framkom att informanterna inte upplevde att de hade några erfarenheter av nätmobbning fick de prata ur ett ”tro” perspektiv. På detta sätt kunde de berätta hur de trodde att lärandet påverkas av mobbning och eventuella diskussioner om ordval undveks på detta sätt. Det fanns en svårighet att prata om hur lärandet påverkas, istället vinklade barnen situationen utifrån hur de skulle agera eller hur de skulle lösa situationen som de står eller ställs inför. De flesta av beskrivningarna av effekterna på förutsättningarna för lärandet beskrevs utifrån egen erfarenhet där informanterna berättade hur de själva påverkats och hur en upplevd lärosituationen påverkats av händelsen.

Resultat

Resultatet presenteras utifrån den hermeneutiska traditionen där tolkande, förståelse och förmedling är av vikt (Allwood & Erikson, 2010). Undersökningen visar att det finns en skillnad mellan forskarens och informanternas uppfattning om vad som räknas som mobbning och kränkande behandling. Till skillnad från informanterna associerar forskaren de

erfarenheter som beskrivs med mobbning alternativt en ingång till mobbning medan informanterna beskriver dem som en del av spelets regler. Händelserna som uppstår vid internetspel påverkar informanten och omgivningen negativt. Några av händelserna uppges även ha haft mycket stor påverkan på framtida ageranden. Samtliga resultat kopplas samman till en grund där tankarna och känslorna uppges ha en stor betydelse för effekterna av nätmobbning och hur förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet.

Internetspel

Informanterna beskriver ett flertal händelser som de varit med om då de spelat spel på internet. De vanligaste spelsiterna som framkommer är Minecraft och Moviestar Planet där upprepade situationer med kränkande eller sårande karaktär beskrivs. Utöver dessa namngivna spel framkommer andra internetspel som inte namnges. Resultatet visar att det finns beteenden som kan förknippas med nätmobbning vilket skapade kategorierna medvetna handlingar, teamwork och bristen på ömsesidig respekt.

Medvetna handlingar. Vid internetspelet uppstår situationer där informanterna attackerar varandra med mål att ta dennes material. Genom att ”döda” den andres spelfigur kan hans/hennes insamlade material övertas och fylla det egna materialförrådet. Den egna viljan ligger oftast till grund för agerandet, exempelvis då två personer som börjar med att spela tillsammans men blir motståndare under spelets gång. Spelsekvensen kan börja med att de strävar efter ett gemensamt mål, men när målet är uppnått blir de motståndare som försöker ta den andra personens insamlade material. Gemensamt för de situationer som uppstår är att de består av ageranden som uppkommer från en medvetenhet och därmed blir medvetna handlingar:

Jag dödade min kusin för jag ville ha hans emurald” (barn, 8 år)

De flesta spelar med personer som är kända för dem sedan tidigare, såsom kusiner, syskon och vänner. Kunskapen om motpartens förväntade agerande leder till en medvetenhet om vilka ageranden och handlingar som är lämpliga att använda i olika situationer. Kunskap som spelarna bär med sig från en situation till nästa.

Teamwork. Att samarbeta med andra individer för att få det som de själva vill ha kan delvis förknippas med medvetna handlingar. Genom teamwork, eller som informanterna säger ”teama” kan motståndaren exempelvis föras in i ett så kallat bakhåll vilket innebär att en person medvetet lurar någon annan att gå in i en situation i spelet där denne sedan blir av med exempelvis material eller utrustning.

Barnet: ...då döda han mig...

Intervjuare: ...han lurade in dig i något?

Barnet: Ja! (barn, 8 år)

Målet med agerandet är att få material som någon annan tjänat in genom spelets regler. Genom teamandet underlättas målet att överta någon annans material då flera personer samarbetar. Ibland beskrivs situationer då teamet upplöses. Ett team som strävar efter samma mål kan efter en stunds teamande uppdelas i mindre grupper. Teamet splittras och kan bilda två nya grupper som väljer att strida mot varandra. Vid andra tillfällen har grupperna endast bestått av en enda person som ensam blivit utsatt för resten av gruppens ageranden. Teamen kan även beskrivas som konstanta gruppkonstellationer där samarbetet mellan individerna pågår under en längre tid.

Bristen på ömsesidig respekt. En del av de erfarenheter som ses som effekter av mobbning och kränkningar på nätet förknippas med uteblivet lyssnande. Informanterna försöker att säga till varandra när de blir sårade eller besvikna på den andra men oftast är tillsägelseorna överksamta. Behovet av att upprepa tillsägningen framkommer därför.

-han sa NEJ, NEJ, NEJ, NEJ!

- Slutade du då?

- Nä (barn, 8 år)

Den saknade respekten för den andras ord eller att inte lyssna på varandra uppges vara en bidragande orsak till skapandet av konflikter. Vid några tillfällen uppges det finnas en bristande förståelse för hur det egna beteendet påverkar motparten vilket en 8 årig flicka reflekterade kring då hon ger två perspektiv av två upplevda händelser. I den ena händelsen blir hon besviken på sin släkting då denne låser in henne i hennes hus och håller lava på den för att hon skulle ”dö”. Trots detta beskriver hon med glädje i rösten hur hon själv attackerat släktingen vid en annan spelsekvens med samma mål.

Tankar och känslor

När människor är med om nätmobbning eller när de upplever sig ha blivit kränkta på nätet påverkas tankarna och känslorna hos individen. En följd av detta består av påverkan av koncentration, motivation och ”ringar på vattnet” effekt. Känslorna som beskrivs som effekt av nätmobbning är negativt laddade, då man blir ledsen, gråter och tankarna påverkas av det som inträffat vilket gör att de alltid riktas mot det inträffade. Med utgångspunkt från känslorna beskrivs därefter hur förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet.

Informant: (paus) att det blir jobbigare och ... mmm aaaa, ja, att skriva.. å tänk.

Intervjuare: du tror att det blir jobbigare att skriva och tänka?

Informant: mmm

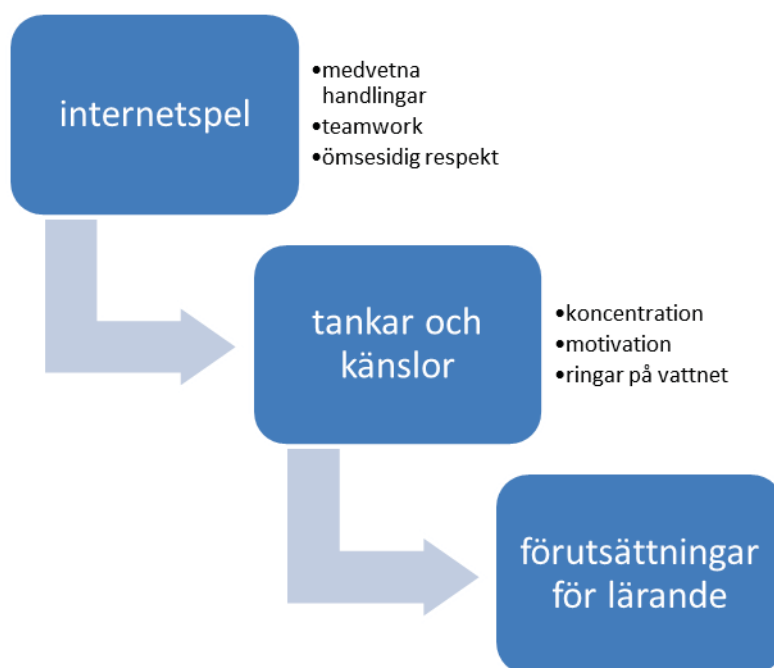
Intervjuare: Varför tror du att det blir jobbigare att skriva och tänka?

Informant: Ehh... för man är ledsen för det” (barn, 8 år).

Koncentration. Tankarna riktas mot det som har hänt vilket medför att koncentrationen minskar. En av informanterna säger ”Man tänker på det som har hänt”. Genom att tänka på det som inträffat istället för det som ska göras, exempelvis i klassrummet, minskar möjligheterna att utveckla kunskaperna inom den uppgift som individen förväntas öva på. En av de andra informanterna säger därför ”man kan inte jobba bättre...att man inte kan räkna talen”. Den person som är med om negativa erfarenheter på nätet riktar sin uppmärksamhet från det som han eller hon förväntas göra till det som inträffat. Koncentrationen riktas därmed från det väsentliga i den för omgivningen förväntade lärandesituationen till de upplevda händelserna. Fokuseringen och koncentrationen minskar och det blir svårare att genomföra den aktivitet som individen förväntas genomföra.

Motivation. Tankarna som uppstår som effekt av erfarenheterna påverkar motivationen att genomföra de uppgifter som individen förväntas genomföra. Viljan att genomföra en förväntad uppgift påverkas av det som inträffat. Ett barn beskriver hur det inträffade kan ”ge en klump i magen”. När händelser som upplevts negativa har inträffat på internet beskriver informanterna att de tar tag i situationen själva. En av informanterna beskriver hur hon konfronterat den person som sårat henne på nätet nästa gång de träffat varandra. Hon upplever att viljan att göra den uppgift som hon förväntades genomföra dels hade påverkats negativt av händelsen men även att motivationen minskade efter samtalet som inte gav någon lösning på det inträffade.

Ringar på vattnet. Några av informanterna tror att det finns en risk för ”ringar på vattnet effekt”. De egna erfarenheterna av detta uppgavs dock inte finnas men möjligheten till detta uppfattades ändå överhängande av samtliga deltagare i den aktuella intervjun. En 8 åring ger en sammanhängande beskrivning av händelseförloppet då hon beskriver i flera steg hur en person kan påverkas av nätmobbning. Hon beskriver att den person som blivit utsatt för nätmobbning blir ledsen eller besviken över det inträffade. För att hon eller han inte ska visa känslorna i sitt klassrum kan denne välja att lämna rummet för att gråta på en annan plats. Genom att personen gråter kan hon/han känna sig tvingad att dölja detta för de andra på skolan, vuxna såväl som andra elever. Osäkerheten eller rädslan att någon sett att hon/han varit ledsen kan medföra att personen blir nervös och nervositeten gör att individen kissar ner sig. En tydlig beskrivning av hur händelserna hänger samman.



Figur 2 Förutsättningarna för lärandet påverkas av individens tankar och känslor som uppkommit vid internetspelande.

Sammanfattning av resultat

Den spontana inställningen för informanterna är att de inte har några erfarenheter av nätmobbning. De beskrivningar som görs upplevs vara naturliga delar av spelet där vinst och förlust uppges vara orsaken till individens agerande vid internetspelet. Då förförståelsen har en betydande roll i studien har likheter mellan informanternas beskrivningar av händelser och kränkningar på nätet kunnat hittas. Erfarenheterna av nätmobbning beskrivs i termer av att informanterna blivit sårade eller besvikna av den andras beteende eller agerande men associationen till mobbning har uteblivit. Vid internetspelet uppstår upprepade handlingar av sårande karaktär. Genom att genomföra medvetna ageranden även då dessa är negativa, teama med andra spelare för att slå ut någon annan ur spelet samt att inte lystra på andras tillsägelser uppges som grunder till att konflikter uppstår. Konflikter som ibland upplevs kränkande och enligt forskaren kan vara en inkörsport till kränkande beteenden på nätet. Dessa upplevelser och erfarenheter som internetspelet ger påverkar individens tankar och känslor. De förutsättningar för lärandet som påverkas av händelserna är koncentrationen och motivationen. Det finns även en risk för ringar på vattnet effekt. Samtliga förutsättningar har sin grund i de tankar och känslor som upplevelserna av nätmobbningen

orsakat. Delar av den hermeneutiska cirkeln kan ses här då flera delar påverkar varandra för att slutligen skapa förståelse för helheten.

Tolkning

För att öka kunskapen om lågstadie barns upplevelser och erfarenheter av nätmobbning och hur förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet har tolkningen skett ur ett hermeneutiskt perspektiv där det sociokulturella perspektivet och Illeris (2007) lärodimensioner tillsammans med författarens förståelse och resultatet bidragit till fördjupade kunskaper. Grunden i tolkningen utgår från individens tankar och känslor vilket ligger till grund för de faktorer som påverkar förutsättningarna för lärandet samt de beskrivningar av situationer på nätet som uppstått. Detta tar stort utrymme i tolkningen då kärnan i drivkraftsdimensionen enligt Illeris (2007) utgår från känslorna.

Tankar och känslor påverkar lärandet

Människans vardag är fylld av känslor som påverkar lärandet på olika sätt. Illeris (2007) beskriver hur positiva och negativa tankar och känslor påverkar drivkraften i lärandet. Det barn som upplever nätmobbning fylls med negativa känslor om det inträffade samtidigt som tankarna och uppmärksamheten riktas bort från lärsituationen mot det som inträffat. Flera år av egen erfarenhet från skolans verksamhet vittnar om liknande situationer där outredda händelser påverkat den planerade lektionen eller aktiviteten. Innehållet i det som individen förväntas söka kunskap om ersätts med bristande koncentration och motivation. Sett ur Illeris (2007) lärodimensioner kan detta förklaras med innehålls- och drivkraftsdimensionens beroendeställning till varandra. Genom att tankarna på det som hänt upptar individens tid och uppmärksamhet istället för det som hon eller han förväntas öka sina kunskaper om har drivkraften för innehållet minskat och möjligheterna att öka kunskaperna minskar därmed också. Då målet med skolans undervisning är att erövra nya kunskaper i samtliga skolämnen finns ett behov av att minska de negativa effekterna som nätmobbningen bidrar med. Något som enligt informanterna kan göras genom att lösa de situationer som de erfar samt genom att skapa förutsättningar för dagens barn och unga på nätet genom att de lär sig hur de ska bete sig när de befinner sig där.

Minskad koncentration och medvetna handlingar

Vid sårande eller kränkande upplevelser på nätet minskar koncentrationen hos individen. Den händelse som uppstår förknippas med medvetenheten om vilka ageranden individen gör och vad som anses vara tillåtet. Vid erfarenhet av kränkande situationer riktas tankarna bort från den uppgift som personen förväntas göra. Istället stannar tankarna i det som inträffat. Illeris (2007) förklarar att resultatet av lärotillfället påverkas av drivkraften trots att innehållet inte förändras. En planerad lektions innehåll förändras inte trots att individens koncentration på lektionen påverkas. De händelser och situationer som beskrivs som orsak till den minskade koncentrationen utgår från medvetna handlingar eller ageranden som oftast utförs för egen vinnings skull. Målet med agerandena förknippas med en önskan att uppnå personlig tillfredsställelse vilket medför att två personer som varit med om samma situation kan ha olika upplevelser och effekter av situationen. Förutsättningarna för lärandet kan påverkas olika utifrån hur situationen uppfattas av individen. Den person som blir utsatt för en kränkning när den spelar på nätet påverkas negativt då den deltar i en lärandesituation. Den andra parten, den som utsatte personen för kränkningen kan påverkas positivt av situationen då den har uppnått ett mål med personlig vinning. Oavsett om erfarenheterna är positiva eller negativa påverkas drivkraften i lärandet. Den positiva erfarenheten medför att viljan att sträva efter specifika mål i andra situationer också påverkas positivt liksom den negativa erfarenheten leder till negativ påverkan (Illeris, 2007).

Minskad motivation och ”teamande”

De individer som samarbetar, strävar efter gemensamma mål och är medvetna om att de interagerar med varandra ses som team. Tillsammans kan teamen samspela med varandra vilket utgör grunden för det sociokulturella perspektivet som Säljö (2000) och Säljö (2010) beskriver. Bland internetspelen pågår ett socialt samspel där både den verbala och icke verbala kommunikationen står i centrum. Tillsammans med släkt och vänner spelar barn spel på nätet, ibland spelar de tillsammans, andra gånger väljer de att spela mot varandra. Ibland sker en förändring av teamen under spelets gång. Teamandet kan leda till negativa handlingar, exempelvis då en person attackeras av en grupp personer. Med förförståelsen som grund associeras detta med ett agerande som inte skulle accepteras IRL. I alla team som bildas samspelar ett antal individer där deras kunskaper, normer och värden synliggörs.

Erfarenheterna av nätmobbning påverkar motivationen och den planerade aktiviteten. Informanterna säger att effekten som uppstår av nätmobbning är uteblivien ork att genomföra det som förväntas genomföras. Tankarna och känslorna som uppstår påverkar motivationen att tillägna sig kunskaper. Kunskapsinhämtningen är enligt Säljö (2010) en individuell företeelse som påverkas av den psykiska och fysiska omgivningen. Vilket förklarar varför motivationen påverkas negativt. Däremot är lärandet ett socialt fenomen (Illeris, 2007; Säljö, 2000) vilket medför att erfarenheterna kan påverka förutsättningarna för lärandet både positivt och negativt beroende på vad som har inträffat och vilken sida man står på.

Ringar på vattnet effekten

Det finns en risk för ringar på vattnet effekt, eller att en situation leder till nästa. Detta kan ses ur två perspektiv. Dels den situation där en individ inte valde att spela det aktuella spelet fler gånger då hon varit med om en kränkande/sårande situation. Trots upprepade tillsägningar lyssnade inte den som hon spelade med på henne vilket ledde till att hon blev sårad av agerandet. Effekten kan ses som en hermeneutisk spiral samt som en del av Illeris (2007) lärodimensioner. I den hermeneutiska spiralen som Allwood och Erikson (2010) beskriver tar individen med sig tidigare kunskap från en situation till nästa. I mötet med andra människor uppstår nya kunskaper (Säljö, 2010) där erfarenheter delas medan andra imiteras. En negativ erfarenhet som leder till nya kunskaper blandas med tidigare kunskaper och erfarenheter. Tillsammans med förförståelsen bildas nya kunskaper genom en spiralformad process. Viljan att undvika en liknande erfarenhet kan ge kunskap om hur personen ska agera nästa gång den är med om en liknande situation. Det andra perspektivet där ”ringar på vattnet” effekten kan påverka förutsättningarna för lärandet ses som den där tankarna riktas mot det som inträffat. Den oro och osäkerhet som det inträffade skapat hos individen leder till att fler negativa händelser uppstår och individen måste därigenom rikta tankarna mot fler saker än den aktuella lärosituationen. Detta påverkar både drivkraften i lärandet negativt samt samspelen i den sociala processen.

Skillnad på händelser IRL och på nätet

För att skapa förståelse för hur förutsättningarna för lärande påverkas av nätmobbning ses fenomenet ur ett sociokulturellt perspektiv där datorn är en artefakt. Vid internetspelandet uppstår ett samspel mellan spelande individer där de samarbetar och drar lärdom av varandras kunskaper och erfarenheter. Kvale och Brinkmann (2009) säger att den hermeneutiska studien kan fördjupas genom att upptäcka skillnader i materialet. Den skillnad som uppstår mellan informanternas egen uppfattning där de inte anser sig ha erfarenhet av nätmobbning och författarens tolkning som associerar beskrivda händelser med kränkningar är värd att uppmärksamma. Tillsammans med förkunskaper i ämnet kan likheterna med kränkningar upptäckas. Ett flertal situationer som beskrivs i intervjuerna skulle inte accepteras IRL trots

att de av informanterna beskrivs som en del av spelets regler. Exempelvis berättar ”Fia” om en situation på Minecraft där ”Kalle” bad henne komma till en speciell plats i spelet med sitt ihopsamlade material. När hon kommer till platsen visar det sig att han lett in henne i ett bakhåll vilket leder till att ”Kalle” och några av hans medspelare anfäller ”Fia” och tar hennes saker. Om en motsvarande situation skulle uppstå IRL skulle den inte accepteras av omgivningen men på nätet ses den som en del av spelet och agerandet accepteras därmed. Skillnaderna i synen kan förklaras med förförståelsen där både den vuxne och barnet tar med sig sina tidigare kunskaper och erfarenheter för att förklara fenomenet (Allwood & Erikson, 2010; Cohen et al., 2007; Kvale & Brinkmann, 2009). Informanterna uppger ett flertal lösningar som kan användas för att minska den påverkan som uppstår av negativa erfarenheter på nätet. Författarens egen förförståelse vittnar också om vikten att hitta lösningar för att kunna rikta koncentrationen mot det som individen förväntas koncentrera sig på. Tankarna på det som inträffat tar även bort viljan och orken att genomföra den förväntade aktiviteten. Den negativa känslan över det inträffade upplevs ta över och påverkar individen i stor utsträckning. Upplevelsen och känslan bidrar till att orken att genomföra den planerade aktiviteten uteblir och påverkar lusten för lärande.

Sammanfattning

Tolkningen av resultatet har sin utgångspunkt i de tankar och känslor som uppstår som effekt av mobbningsituationer som uppstår då barn och unga spelar spel på internet. Situationerna som har sin kärna på nätet ses ur ett sociokulturellt perspektiv där lärandet sker tillsammans med andra och de omgivande verktygen samt artefakterna som finns där generationer av kunskap finns lagrade (Säljö, 2010). Nätmobbning förknippas med negativa upplevelser som påverkar individens tankar och känslor vilket ligger till grund för den påverkan av lärandets förutsättningar som uppstår och den negativa påverkan detta har. Då känslorna enligt Illeris (2007) är grunden för lärandets drivkraft påverkas dimensionen stort av lågstadiet barnens erfarenheter. När drivkraften påverkas negativt av bristande motivation, koncentration och upplevelser som leder till att fler reaktioner uppstår sker en inverkan på lärandets innehållsdimension. Illeris (2007) beskriver vikten av att se på drivkraftdimensionen som en helhet då han skriver:

När det gäller lärande är det framförallt viktigt att hålla fast vid drivkraftdimensionen som en helhet och som ett väsentligt och integrerat element i allt lärande. Om man vill gå in mer i detalj är det mest adekvata säkerligen att nöja sig med att skilja mellan å ena sidan känslor, som mer direkt är förbundna med lärosituationen, och å andra sidan motivation, inklusive vilja och attityder, som mer generellt handlar om förhållandet till det innehållsliga och det subjektiva sammanhang i vilket lärandet ingår. Men även i detta fall råder oklarheter om gränsdragningen (s. 111).

Diskussion

Få studier har varit inriktade mot förutsättningar för lärandet kombinerat med nätmobbning. Tidigare studier har istället kartlagt förekomsten av nätmobbning, varför nätmobbning uppstår och vilken uppfattning ungdomar har om fenomenet. Syftet med denna studie var därför att öka kunskapen om lågstadiet barns upplevelser och erfarenheter av mobbning på nätet och hur de uppfattar att förutsättningarna för lärandet påverkas av fenomenet. Från början var avsikten att studera förutsättningarna i klassrummet men perspektivet vidgades under studiens gång och därför studeras lärandet i vardagen, såväl i skolan som utanför. Tolkningen visar att den största effekten på förutsättningarna för lärandet uppkommer från de tankar och känslor som är en direkt följd av nätmobbningens effekter. Känslorna har en grundläggande roll i lärandets drivkraft vilket kan förklara den smala tolkning som framkommit där samtliga kategorier har ett direkt eller indirekt samband med

individens känslor. Med detta som bakgrund finns det belägg att påstå att nätmobbning påverkar förutsättningarna för lärandet i stor utsträckning och därför finns det behov av att hitta metoder som leder till att kränkningarna upphör eller minskar. Om detta inte görs kan det finnas en risk att beteendena fortgår och i framtiden leder till fler konfliktsituationer på internet.

Synen på nätmobbning

Den skillnad som upptäckts mellan informanternas syn på de egna erfarenheterna av nätmobbning och forskarens syn behöver diskuteras. Informanterna uppfattar inte att de blivit utsatta för nätmobbning trots att de beskriver situationer som kan associeras med kränkande behandlingar av forskaren. Utifrån Nationalencyklopedins (2013) och Olssons (2013) beskrivning av mobbning ska detta bestå av upprepade handlingar. Något som inte framkommer i studien. Ackers (2012) beskrivning tolkas annorlunda då mobbning enligt den studien är handlingar som påverkar individen negativt. Många händelser som beskrivs som en del av spelet skulle inte accepteras IRL. Exempelvis skulle det inte vara acceptabelt att gå och ta någonting av en annan person för att man vill ha det. Inom spelandet ses agerandet som en del av reglerna och därför tolereras de. Frånvaron av vuxna som finns och vägleder barnen i dessa situationer kan leda till att agerandena ökar och tas med från en situation till nästa. Tillsammans med den uteblivna respekten för att lystra på en tillsägning kan beteenden upplevas kränkande. Den skillnad som finns mellan forskarens och informanternas syn på hur ett agerande kan uppfattas av omgivningen utgår från individens förförståelse. Huruvida händelserna ses som mobbning eller som en del av spelandet kräver fortsatta reflektioner. Olsson (2013) säger att den enda som kan avgöra om ett beteende varit kränkande är den utsatte genom dennes tankar och känslor. Sett ur detta perspektiv kan de upplevda beteendena inte ses som kränkande då informanten inte uppfattat situationerna kränkande. Vidare skriver Olsson (2013) att den person som inte känner glädje att gå till skolan nästa vecka med rädsla för vad som då kan ske är mobbad. Detta kan likställas med den person som berättade att hon efter att ha varit med om en negativ händelse på spelet valt att inte spela fler gånger det aktuella spelet. Dessa olika perspektiv på synen på nätmobbning visar också på ämnets komplexitet. Huruvida nätmobbning vid internetspelandet sker bör ses ur ett djupare perspektiv än att en person dödade någon annan för att han eller hon ville ha dennes ägodel. Perspektivet handlar om hur agerandet genomfördes och vilka effekter detta hade på motparten.

Den hermeneutiska ansatsen har betydelse för tolkningen där förförståelsen för ämnet har stor betydelse (Kvale & Brinkmann, 2009; Cohen et al., 2007; Allwood & Erikson, 2010). Den skillnad som visar att nätmobbningen hos högstadiets ungdomar är betydligt vanligare än hos lågstadiets barn kan orsakas av att internetanvändning är ganska nytt för deltagarna. Många är i början av sin läs- och skrivutveckling vilket medför att de än så länge är relativt begränsade på nätet när det gäller att logga in med användarnamn och lösenord, skriva in sökord i sökfält och att skriva webbadresser. Detta kan vara en av orsakerna till att chatanvändandet inte kommit igång ordentligt bland informanterna. Föräldrarna kan ha en naturlig kontroll över delar av sina barns internetvanor då de behöver hjälp av aktiva vuxna som skriver och läser istället för barnen. Beale och Hall (2007) beskriver hur kortkommandon kan användas för att förvarna den man chattar med när en vuxen kommer in i rummet vilket kan tolkas som att risken att utsättas för kränkningar minskar då vuxna finns i närheten. Trots att agerandena idag inte uppfattas som mobbning anser jag att det finns en risk med att låta beteendena fortsätta. Då dessa ur mitt vuxna perspektiv inte är acceptabla och nätmobbning enligt Olsson (2013), Ackers (2012) samt Englund (2010) förekommer hos ungdomarna finns det behov av att förebygga negativa beteenden på nätet redan hos de yngre barnen. Oavsett vilken åsikt läsaren har om huruvida deltagarna har erfarenhet av kränkande behandling

framkommer det att lärandet påverkas av erfarenheter från internetspelandet. Därför finns det behov av att skapa lugn och ro i spelandet där strategier för hantering av kränkningar behövs för att minska att förutsättningarna för lärandet påverkas negativt.

Behovet av nätetiska regler

Genom skapandet av nätetiska regler kan barn bli mera medvetna om sina egna beteenden och hur motparten påverkas vilket Oxstrand (2013), Malmsten och Hedlund (2013) samt Wright et al. (2009) också sett. Resultatet av studien där förutsättningarna för lärandet påverkas negativt av nätmobbningen visar att även yngre barn har behov av att få beteenden och ageranden på nätet förklarade för sig. Englund (2010) och Wright et al (2009) uppmärksammade samma sak då de riktade sina studier mot högstadiet och kom fram till att det behövs vuxna på nätet med kunskap om mobbning och dess effekter. Dessutom finns det en bristande förståelse både från vuxna och barn för hur effekterna av de egna beteendena påverkar omgivningen (Englund, 2010; Berne, 2013; Malmsten & Hedlund, 2013; Wright et al., 2009). Då denna studie är riktad mot yngre barn och tidigare studier varit inriktade mot högstadiet finns det få studier riktade mot barn i mellanstadieålder. Då lågstadiets barn upplever att de inte har erfarenhet av mobbning samtidigt som fenomenet är vanligt bland äldre barn där det även ökar (Englund, 2010) är skillnaden väldigt stor. Det bör innebära att någonting händer under mellanstadietiden vad gäller utbredningen av nätmobbning. Detta kan förklaras med den skillnad som sågs mellan informanternas uppfattning om erfarenheter av nätmobbning och forskarens uppfattning om fenomenet. Ett annat perspektiv på detta förknippas med åldern där yngre barn upplever beteenden mera tillåtandet och tillhörande till spelen men när barnen växer upp och kunskapen om mobbning och kränkningar ökar blir även medvetenheten om beteendena annorlunda.

Erfarenheterna påverkar förutsättningarna för lärandet negativt

Förutsättningarna för lärandet påverkas av de tankar och känslor som uppstår vid situationer associerade med mobbning eller kränkande behandlingar. Individerna påverkas negativt där koncentrationen och motivationen minskar samtidigt som en så kallad ”ringar på vattnet” effekt kan uppstå. Illeris (2007) förklarar att känslorna har en viktig roll i drivkraften för lärandet varför detta ses som en stor påverkansfaktor. Genom att tankarna och känslorna påverkas i så stor utsträckning som informanterna uppger sker också en påverkan av vilja och lusten att lära. Huruvida reflektionerna kring mobbningsituationerna och de beskrivningar som ges för att hitta lösningar, utgår från egen erfarenhet eller genom kunskap från andra källor framkommer inte på ett tillräckligt tydligt sätt. Men de tankar och känslor som beskrivs har sin utgångspunkt någonstans ifrån. Det kan vara egna erfarenheter av händelser som uppstått vid online- eller offlinespel som medfört att de själva riktat sina tankar och känslor mot detta istället för mot det som de förväntas göra. Associationerna kan även uppstå av omedvetna reflektioner. Resultatet kan även orsakas av ett en person i gruppen varit medveten om sambandet mellan tankarnas och känslornas påverkan av situationer och påverkat den övriga gruppen utifrån sina ord och beskrivningar. Av egen erfarenhet vet jag att olösta konflikter påverkar individen, gruppen och lärosituationen. Precis som Englund (2010) uppger skapas oro i gruppen som påverkar lärandet. Informanterna återkommer ständigt till det faktum att tankarna riktas mot det som inträffat istället för det som ska läras varför detta ses som en viktig del i den hermeneutiska tolkningen. Återkommande är också de strategier som kan användas för att förebygga mobbning. Dessa kan härstamma från det mobbningsförebyggande arbete som skolor är skyldiga att ha genom skollagens 6 kapitel 8§. Medvetenheten om detta kan medföra att informanterna är van att reflektera kring beteenden som påverkat någon annan negativt och reflekterar därför kring det egna agerandet vilket gör dem mera uppmärksam på effekterna av nätmobbningen.

Orsaken till nätmobbning

För att skapa förståelse för hur förutsättningarna för lärandet påverkas av nätmobbningen behövs detta ses ur hela sitt sammanhang där den hermeneutiska ansatsen legat till grund för skapandet av kunskap. Uppkomsten av nätmobbning tolkas komma från medvetna handlingar, teamwork och bristande ömsesidig respekt. De medvetna handlingar som uppstår utgår från individen och dennes ageranden. Englund (2010) och Wright et al (2009) uppger att det finns bristande förståelse för nätmobbning och dess effekter samtidigt som Beale och Hall (2007) beskriver hur unga använder kortkommandon i sin kommunikation för att förvarna när vuxna kommer in i rummet. Detta kan ses som en medvetenhet om att det egna agerandet inte är korrekt. I denna studie finns båda perspektiven. Dels den person som med skrattande stämma berättar hur hon i en sekvens sårar sin medspelare men i nästa beskriver hur medspelaren hämnades vilket medförde att hon själv blev sårad. Detta kan även ses ur det perspektiv där informanterna är unga och än så länge håller på att lära sig de sociala reglerna. Liknande situationer uppstår dagligen bland lågstadiets barn. Det teamwork som uppstår vid internetspelet visar dels på det sociala samspelet som sker där deltagarna lär av varandras beteenden. Men det kan även skapa en mobbningsituation där ett flertal personer attackerar en annan. Olsson (2013) associerar detta beteende med mobbning då han beskriver att kränkningar kan bestå av beteenden utförda av en grupp personer riktade mot en enskild individ. Slutligen lyfts den bristande ömsesidiga respekten som en orsak till mobbningsens uppkomst vilket kan förstås utifrån forskarens förförståelse. Internetspelet är ett sociokulturellt fenomen där det sociala samspelet sker på datorn. Lärandet som uppstår speglar de normer och värden som lever på nätet. Då barn ofta lämnas ensamma på nätet, utan några beskrivningar eller förhållningsregler finns en risk att de utsätts och utsätter andra för kränkande behandling. Detta kan jämföras med det barn som skickas cyklande på en trafikerad väg utan genomgång av var och hur hon/han ska cykla. Vem som anses bära ansvaret för barn och ungdomar som är med om nätmobbning varierar mellan studierna. Beale och Hall (2007) anser att lärandet av de nätetiska reglerna är ett föräldraansvar samtidigt som Säljö (2000) uppger att de grundläggande kunskaperna om normer och värden sätts i hemmet. Till skillnad från Beale och Hall (2007) anser Olsson (2013) att kränkningar som uppstår på nätet är skolans ansvarsområde. Självs anser jag att det viktigaste är att barn lär sig nätetik för att minska risken att utsätta och utsättas för nätmobbning. Det lättaste sättet anser jag vara genom att skolan och hemmet samarbetar. Det yttersta ansvaret för barnen bär föräldrarna och tillsammans med skolan ska de sträva efter att skapa goda samhällsmedborgare som har kunskap om acceptabla och icke acceptabla beteenden såväl i cyberrymden som IRL.

Sammanfattning

Nätmobbning är ett komplext område där informanterna och forskaren har olika uppfattningar om informanterna har erfarenhet av nätmobbning eller inte. Informanterna anser inte att de har det medan forskaren associerar flera händelser och ageranden med icke acceptabla beteenden IRL som skulle kunna associeras med mobbning eller kränkande behandling. Utifrån Olssons (2013) reflektion kring begreppet mobbning där endast den utsatte kan avgöra om hon/han blivit utsatt för kränkningar anses det inte finnas erfarenhet. Men när händelser som uppstått på nätet flyttas ut till IRL uppstår ett annat perspektiv. De arenor som Olsson (2013) uppger vara vanliga mötesplatser för nätmobbning är facebook, youtube och twitter. Den enda av dessa sidor som användes av informanterna var youtube där filmklipp tittades på. Utöver detta fanns det även kunskap om de kommunikationsvägar som finns på nätet där skype användes i större utsträckning än chat. Vetskapen om de övriga webbsidorna finns trots att de inte är aktiva användare ännu. Det innebär att lågstadiet barn

redan i denna ålder lär sig använda de arenor som förknippas med mobbning hos de äldre barnen i tidigare studier.

Det framkommer att förutsättningarna för lärandet upplevs påverkas framförallt av de tankar och känslor som uppstår vid kränkningar som uppstår vid internetspelandet. Tankarna och känslorna som påverkar drivkraften i lärandet ligger till grund för övriga påverkansfaktorer där koncentration, motivation och ”ringar på vattnet” effekt uppges vara de mest avgörande för individens lärande. De tankar som uppstår då en individ är med om kränkande händelser på nätet skapar tankar hos personen. Det medför att tankarna riktas mot det som inträffat istället för den lärosituation som individen förväntas delta i. Då internetanvändandet är en naturlig del av vardagen, nätmobbningen ökar och förutsättningarna för lärandet påverkas negativt av detta behöver barn öka sina kunskaper om nätetiska principer. Det faktum att barnen anser att lärandet påverkas negativt av mobbningen samtidigt som förståelsen och insikten i det egna beteendet är bristfällig, visar på ämnets komplexitet. Då skollagen lägger krav på skolan att upprätta en plan mot kränkande behandling och ett aktivt mobbningsförebyggande arbete kan detta ligga till grund för att deltagarna trots sin unga ålder är medvetna om mobbning och att detta är oacceptabelt. De förutsättningar i lärandet som påverkas av nätmobbningen är förknippade med Illeris (2007) drivkraftdimension medan internetanvändandet och spelandet förknippas med det Säljös (2010) sociokulturella perspektiv. Nätmobbningen som pågår i den sociala kontexten påverkar främst drivkraften i lärandet. Genom att skapa kunskap om acceptabla beteenden på nätet kan förhoppningsvis negativa beteenden upphöra och risken att utsätta eller utsättas för nätmobbning minska.

Fortsatt forskning

Det finns ett behov av fortsatt forskning inom området nätmobbning. Denna studie visar att beteenden och ageranden kan förknippas med kränkande behandling samtidigt som uppfattningarna om huruvida mobbning eller kränkningar uppstått skiljer mellan vuxna och barn. Genom en fördjupning av denna studie i form av observationer av lågstadiesbarn när de spelar på nätet kan situationer som förknippas med kränkningar uppmärksammas. De skillnader som finns mellan barns och vuxnas uppfattningar kan därmed ligga till grund för studien. Genom att skapa förståelse för eventuella olikheter i synen på mobbning kan förståelsen för fenomenet ökas. Ett annat perspektiv som skulle kunna fortsätta studeras är nätmobbningens påverkan av lärandet. Då detta är ett relativt outforskat område behövs kunskaperna om fenomenet ökas i samhället.

Referenser

- Ackers, M J. (2012). Cyberbullying: through the eyes of children and young people. *Educational psychology in practice* 28 (2). S. 141-157. DOI: 10.1080/02667363.2012.665356
- Allwood, C. M. & Erikson, M. G. (2012). *Grundläggande vetenskapsteori för psykologi och andra beteendevetenskaper*. Lund: Studentlitteratur.
- Backman, J. (2008). *Rapporter och uppsatser*. (Andra upplagan). Lund: Studentlitteratur.
- Beale & Hall. (2007). Cyberbullying: What school administrators (and parents) can do. *A Journal of educational strategies* 81 (1). S. 8-12. Nedladdad 2014-01-30 från <http://web.b.ebscohost.com.miman.bib.bth.se/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=3&sid=d8695fd5-9323-48c0-9aba-7e98a1e06607%40sessionmgr111&hid=125>
- Berne. S. (2013). Att bli mobbad på nätet. (Video) nedladdad 2014-01-30 från <http://www.ur.se/Produkter/176513-UR-Samtiden-Sociala-medier-i-skolan-Att-bli-mobbad-pa-natet>
- Bjereld, U., Demker, M. & Hinnfors, J. (2002). *Varför vetenskap? Om vikten av problem och teori i forskningsprocessen*. (Andra upplagan). Lund: Studentlitteratur. New York: Routledge.
- Cohen, L., Manion, L. & Morrison, K. (2007). *Research methods in education*. (sixth edition). London: Routledge.
- Ellneby, 2010. *Cyberungar - eller vad barn verkligen behöver*. Tillgänglig https://www.elib.se/library/ebook_detail.asp?id_type=ISBN&id=9127123405&lib=127 Originalarbete publicerat 2005.
- Englund, G. (2010). *Att kränka och mobba med teknikens hjälp. Om kränkningar via Internet och i mobiltelefon i jämförelse med andra former av kränkningar på ett antal grundskolor i Göteborg 2005-2009*. Nedladdad 2014-01-29 från [http://www5.goteborg.se/prod/SocialResurs/dalisprevu.nsf/vyFilArkiv/mobba_med_tekniken.pdf/\\$file/mobba_med_tekniken.pdf](http://www5.goteborg.se/prod/SocialResurs/dalisprevu.nsf/vyFilArkiv/mobba_med_tekniken.pdf/$file/mobba_med_tekniken.pdf)
- Englund, G. (2013). *Mobbning och kränkningar på nätet*. Nedladdad 2014-03-06 från [http://prevu.goteborg.se/prod/SocialResurs/dalisprevu.nsf/vyFilArkiv/natmobbing.pdf/\\$file/natmobbing.pdf](http://prevu.goteborg.se/prod/SocialResurs/dalisprevu.nsf/vyFilArkiv/natmobbing.pdf/$file/natmobbing.pdf)
- Illeris, K. (2007). *Lärande* (övers. Andersson, S.). Lund: Studentlitteratur.
- Kvale, S. & Brinkmann, S. (2009). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. (Torhell, S-E, Övers. 2:a uppl.). Lund: Studentlitteratur. (Originalarbete publicerat 2009).
- Madsen, B. (2001). *Socialpedagogik*. (Amstrand Frisk, B, övers.). Lund: Studentlitteratur. (Originalarbete publicerat 1999).
- Malmsten, L. & Hedlund, S. (2013). IKT på fritidshemmet – ett socialt och kulturellt fenomen. *Skolportens numrerade artikelserie för utvecklingsarbete i skolan 2*. Nedladdad 2014-01-22 från http://www.skolporten.se/wp-content/uploads/2013/03/Undervisning_Larande_2_2013.pdf

- Mark, L. & Ratliffe, K. T. (2011). Cyber worlds: New playgrounds for bullying. *Computers in the schools*, 28 (2). S. 92-116. DOI: 10.1080/07380569.2011.515753
- Nationalencyklopedin. (2014). *Mobbning*. Nedladdad 2014-02-15 från <http://www.ne.se/mobbning>
- Olsson, C. (1998). *MOBBNING OCH VÅLD I verkligheten* (tredje tryckningen). Partille: Werne.
- Olsson, C. (2013). *Verktyg mot mobbning och kränkning. Ansikte mot ansikte och i cyberrymden*. Skolbörsen.
- Oxstrand, B. (2013). *Från media literacy till mediekunnighet. Lärares uppfattning och förståelse av begreppen mediekunnighet och IKT i skolan och deras syn på medieundervisning*. Hämtad från https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/32107/3/gupea_2077_32107_3.pdf
- Skollagen (2010:800). Hämtad den 25 april 2014 från http://www.riksdagen.se/sv/Dokument-Lagar/Lagar/Svenskforfattningssamling/Skollag-2010800_sfs-2010-800/?bet=2010:800#K6
- Skolverket.(2011). *Läroplan för grundskolan, förskoleklassen och fritidshemmet 2011*. Stockholm: Fritzes.
- Stensmo, C. (2007). *Pedagogisk filosofi. En introduktion*. (andra upplagan). Lund: Studentlitteratur.
- Säljö, R. (2000). *Lärande i praktiken. Ett sociokulturellt perspektiv*. Stockholm: Prisma
- Säljö, R. (2010). *Lärande och kulturella redskap. Om lärprocesser och det kollektiva minnet*. Falun: Nordstedt.
- Thornberg, R. & Fejes, A. (2011). Kvaliteter och generaliserbarhet i kvalitativa studier. I Fejes, A. & Thornberg, R. (red). *Handbok i kvalitativ analys*. Stockholm: Liber.
- Westlund, I. (2011). Hermeneutiken. I Fejes, A. & Thornberg, R. (red), *Handbok I kvalitativ analys*. Stockholm: Liber.
- Wright, V. H., Burnham, J. J., Inman, C. T. & Ogorchock, H. N. (2009). Cyberbullying: using virtual schenaios to educate and raise awareness. *Journal of computing in teacher education* 26 (1). S.

Personlig kontakt

Då rapporten ”Att kränka och mobba med teknikens hjälp 2005-2009” inte hade något årtal kontaktades författaren Göran Englund via mail. Genom denna mailkontakt framkom det att rapporten är från 2010. Samtidigt delade Englund med sig av fler rapporter samt avhandlingar. Det material som var relevant för studien användes därefter.

Bilaga 1 – Intervjufrågor

Brukar du använda internet?

Vad brukar du göra på nätet?

Brukar du skriva på chat?

Brukar du prata med någon via nätet?

Tycker du att alla på nätet är snälla med varandra?

Har du hört talas om någon som blivit mobbad på nätet?

Har någon varit dum på nätet? / Har du någon gång blivit ledsen för att någon varit dum mot dig på nätet? Vad hände?

När du är på nätet, tror du att det finns vuxna där också?

Vad kan du göra om någon är dum mot dig på nätet?

Om någon blir mobbad på nätet, hur tror du att det påverkar lärandet i skolan?