

Barn og unges skravling på nettet

Sosial støtte i cyberspace?

Petter Bae Brandtzæg og Birgit Helene Stav

Informasjons- og kommunikasjonsteknologi er etablert som en selvfølgelig sosial arena og møteplass for barn og unge i Norge. Ulike former for elektronisk kommunikasjon mellom unge vil trolig bare øke i årene som kommer. Samtidig vet vi at unge mennesker har behov for opplevelsen av nærhet, sosial støtte og tilhørighet i et moderne samfunn som blir betegnet som flytende og uoversiktlig. Det er avgjørende for unge å bli akseptert, godtatt, sett og hørt. I lys av eksisterende forskning diskuterer artikkelen om unge opplever ulike former for sosial støtte i cyberspace. Fordele og ulemper med ny elektronisk kommunikasjon blir belyst.

I løpet av få år har barn og unge begynt å kommunisere og etablere relasjoner på en ny sosial arena. I aldersgruppen 9 til 16 år har 95 prosent prøvd eller bruker Internett. To av tre har chattet med andre på nettet (SAFT 2003). Samtidig er bruken av mobiltelefon stigende (Kaspersen og Sunde 2003). Den økte bruken av informasjons- og kommunikasjonsteknologi (IKT) har utløst en debatt blant politikere og fagfolk om hvilke sosiale konsekvenser dette kan få. Skepsis til den nye teknologien dominerer. De yngres bruk av chat og mobiltelefon betraktes gjerne som farlig, fordummende og asosialt (Thygesen 2003). At nettrelasjoner mellom unge kan innebære positive forhold, blir ofte neglisjert eller framstilt som underordnet. I denne artikkelen vil vi diskutere i hvilken grad cyberspace representerer alternative rom for utvikling av vennskap og utveksling av erfaringer som kan virke støttende for unge mennesker. Et viktig spørsmål er om

kommunikasjon i cyberspace endrer de unges muligheter og betingelser for å motta sosial støtte. Sosial støtte handler om det å bli verdsatt av andre og å ha tilhørighet til nettverk preget av god kommunikasjon og gjensidige forpliktelser (Cobb 1976). Kvaliteten på vennskap, familierelasjoner og trygghet i nærområdet er avgjørende for sosial støtte. Sosial støtte er derfor en faktor av betydning for vekst, helse og trivsel, både i barne- (Bukowski mfl. 1993) og ungdomstiden (Furman og Buhrmester 1992). Samtidig viser forskning at mange unge strever med alvorlige problemer uten å få tilstrekkelig hjelp og støtte fra omgivelsene (Rossow og Wichstrøm 1997).

Den sentrale plassen venner og familie har i barne- og ungdomstiden gjør det viktig å undersøke hvorvidt kommunikasjon i cyberspace primært erstatter eller utfyller eksisterende interaksjon mellom venner og kjente. Dette kan gi mer kunnskap om sosial støtte i cyberspace primært skjer mellom barn og unge som *ikke* kjenner hverandre fra før (svake bånd), eller om cyberspace i første rekke er en arena for sosiale støtte mellom nære venner (sterke bånd). Dette kan bedre forståelsen om det er ulike grupper barn og unge som søker hjelp og støtte i cyberspace.

Artikkelen gir en oversikt over empiri og teori som belyser cyberspace som en arena for ulike typer av sosial støtte. Vi vil forsøke å integrere eksisterende empiri og teori inn i en ny teoretisk forståelsesramme. I lys av House og Kahns (1985) forskjellige former for sosial støtte vil vi drøfte hvilke ulike støttedimensjoner interaksjonsmedier kan ha for barn og unge. Disse er:

1. *Emosjonell støtte* – for eksempel det å motta omsorg og empati.
2. *Vurderingsstøtte* – for eksempel tilbakemeldinger og feedback på egen person.
3. *Instrumentell støtte* – for eksempel praktisk hjelp.
4. *Informasjonsstøtte* – for eksempel gode råd og tips.

Emosjonell støtte: Følelser i cyberspace - nærhet gjennom distanse?

I henhold til House og Kahns (1985) inndeling er første fokus *emosjonell støtte*. Opplevs emosjonell støtte i cyberspace dårligere, mer intens eller bare annerledes enn i det «virkelige liv», det vil si ansikt-til-ansikt? Kan barn og unge oppleve nærhet i ikke-fysiske omgivelser som cyberspace? Opplevs nærhet gjennom distanse?

Emosjonell støtte defineres som det å kunne yte og motta omsorg og empati. Muligheten for å snakke om ting som er vanskelige, samt det å få

trøst når man trenger det, er sentralt. Emosjonell støtte assosieres med *sterke sosiale bånd*. Sterke bånd er oftest knyttet til familie og venner, relasjoner som gir følelse av hengivenhet og forpliktelse. Dette til forskjell fra *svake sosiale bånd*, som assosieres med naboer eller bekjente. Tilhørighet til personer med både svake og sterke sosiale bånd kan gi sosial støtte i ulike sammenhenger (Granovetter 1974).

At det finnes følelser i cyberspace, er det liten tvil om. Et besøk i populære chatrom eller praterom på www.spray.no eller www.sol.no viser hvordan barn og unge formidler følelseladete meldinger seg i mellom. Sjekking og flørting på nett via chat er mer og mer vanlig (Thygesen 2003). Det er også aktiv flørting mellom gutter og jenter i ungdomskolealder med SMS (Skog 2002). Det er lettere å være private på nettet, mener mange (Stuedahl 1999). Men, *hva* slags følelser er det unge formidler i cyberspace?

Relasjoner mellom barn og unge i cyberspace er ofte sett på som en motsetning til sterke sosiale bånd. Studier har funnet en tendens til mangelfull emosjonell støtte i cyberspace (Kraut mfl. 1998, Wellman mfl. 1996, Parks og Roberts 1998, Roland 2002). Cyberrelasjoner karakteriseres som overfladiske, usikre og preget av tøff dialog. Barns bruk av IKT assosieres med en «soveromskultur» («Bedroom Culture») (Livingstone 2001) i ensomhet og sosial isolasjon.

Undersøkelser som finner cyberrelasjoner overfladiske og distanserte, forklarer dette med at dialogen mangler ikke-verbale holdepunkter (Walther 1996, Adrianson og Hjelmquist 1991). Relasjoner som er oppstått på nettet, og som opprettholdes kun via IKT (for eksempel chattevenner), kan også være lettere å bryte. Dette fordi de involverte har sjeldnere kontakt enn ved ansikt-til-ansikt relasjoner (Kraut mfl. 1998, Wellman mfl. 1996, Parks og Roberts 1998).

Kommunikasjon i cyberspace preges av mangel på fysisk nærhet (Kraut mfl. 1998). Enkelte mener at kommunikasjon gjennom IKT, som primært skjer ensidig via tekst, er «fattigere» og mer fjern enn ansikt-til-ansikt-kommunikasjon (Jenssen mfl. 2002). Den betegnes av den grunn som en form for *delkommunikasjon*. Relasjoner i cyberspace kan derfor oppleves som mindre intime og støttende enn tradisjonelle mellommenneskelige relasjoner (Pleace mfl. 2000, Sproull og Kiesler 1991). Ansikt-til-ansikt-kommunikasjon karakteriseres på sin side som den «rikeste» og mest ideelle kommunikasjonsformen, fordi den muliggjør dialog på flere nivå samtidig (for eksempel verbal, stemmekvalitet, mimikk, lukt).

Fraværet av fysisk tilstedeværelse, og dermed større grad av distanse og anonymitet, kan også forklare hvorfor kommunikasjon mellom barn og unge i cyberspace kan være mer uhemmet, kreativ og uforbeholden enn tradisjonell

mellommenneskelige interaksjon. Skravling mellom barn og unge på nettet synes å åpne for et nytt kommunikasjonsinnhold. De prater om og diskuterer ting som de normalt ikke gjør i andre sosiale sammenhenger. De kommuniserer også på en tøffere og hardere måte, med lavere terskel for fornærmelser og overtramp (Wellman mfl.1996; Bingham 1998), såkalt «nettbølling». (Bjørnstad og Ellingsen 2002)). Et eksempel på dette er da det populære TV-programmet «Big Brother» valgte å stenge chatte-forumet grunnet krenkelser av de som var inne i huset og trusler debattantene imellom (Ighanian 2003). Useriøs oppførsel var også en av årsakene til at Microsofts verdensomspennende chatte-nettverk ble stengt høsten 2003 (Financial Times 2003).

En lavere sosial terskel er, som ved chat, også funnet ved bruk av SMS. I følge en undersøkelse mobbes 15 prosent av alle skoleelever fra 5. til 10. klasse via tekstmeldinger (Roland 2002). Mobilmobbing sies å være mer hyppig enn vanlig mobbing. Det oppsiktsvekkende ved denne undersøkelsen er at mobilmobbing i stor grad involverer *andre* elever enn de som er innblandet i «vanlig mobbing». Mobilmobbing handler med andre ord ikke bare om at flere mobbes, men at flere blir mobbere. Det kan derfor være andre mekanismer som utløser SMS-mobbing.

Hvordan kan dette forklares? I psykologien er det velkjent at betingelser som anonymitet og distanse skaper deindividualisering. Distansemobbing gjennom mobiltelefon betyr at plageren ikke ser mobbeofferet. Milgrams (1963) klassiske lydighetsstudier viser at lydighet og viljen til å skade en annen er situasjonsbetings. Større distanse til offeret, og det å ikke se offeret, gir mindre grad av ansvarsfølelse og større opplevelse av depersonalisering. Milgram fant at terskelen for å skade et medmenneske var urovekkende lav under slike situasjonsbetingelser. Denne forklaringen kombinert med at mobilen forenkler og tilgjengeliggjør kommunikasjon mellom potensielle mobbere og mobbeofferet, utgjør sannsynligvis noen av de mekanismene som svekker graden av sosial støtte i cyberspace.

Økt sosial isolasjon og ensomhet fremfor sosial involvering er også trekk som har blitt forbundet med bruk av IKT. Den kjente studien «The Internet paradox study» (Kraut mfl. 1998), fant at bruken av Internett økte opplevelsen av sosial isolasjon, og dermed reduserte brukernes psykologiske velvære. Økt ensomhet, depresjon og stress var noen av symptomene. Dette ble sett på som et paradoks siden Internett i utgangspunktet kan sees på som en sosial teknologi. Resultatene ble forklart med at cyberrelasjoner er mer overfladiske, og at kommunikasjonen i hovedsak var mellom mennesker som ikke kjente hverandre fra før (svake bånd). Svake sosiale bånd erstattet dermed mer meningsfulle relasjoner med sterke sosiale bånd (som nære venner, familier o.l.). Andre undersøkelser samsva-

rer med disse resultatene. For eksempel fant Nie og Hillygus (2002) at Internett-bruk hjemme stjeler tid fra sosiale aktiviteter som vanligvis benyttes sammen med venner og familie.

Funnene forteller at bruk av nye medier kan gå på bekostning av barn og unges tid med venner og familie. Kartlegging av tidsbruk og brukermønster har funnet at hele 60 prosent av barn og unges databruk foregår alene i det private rom, som soverom (Roberts mfl. 1999). Livingstone (2001) mener dette er et symptom på en voksende *soveromskultur*: At barn og unges sosiale liv og fritid forflyttes fra det offentlige rom som gata og nærområder til det private rom med soverommet som hovedbase, hvor medier som TV, PC, musikkanlegg og liknende i økende grad har fått fotfeste.

Det finnes også indikasjoner på det motsatte, at nettbruk kan føre til økt velvære og økt kommunikasjon med venner og familie. En oppfølgingsstudie av «The Internet paradox study» gjennomført tre år senere med det originale utvalget fant ikke lenger de negative effektene, men snarere positive effekter av nettbruk, som økt kommunikasjon mellom personer som hadde sterke sosiale bånd (Kraut mfl. 2002). Barn og unges bruker- og tidserfaring med interaksjonsmedier kan derfor være bestemmende for hvilke sosiale effekter som oppstår. Jo mer erfarne barn og unge er med IKT, jo flere nære venner og familiemedlemmer som er «online», desto bedre betingelser synes sosial støtte å ha i cyberspace. Slike funn peker på hvilke utfordringer denne typen forskning står overfor i henhold til kontekstuelle og tidsrelaterte variabler.

At bruken av IKT muliggjør økt samhandling, er en vanlig forklaring på at man finner en positiv sammenheng mellom emosjonell støtte og kommunikasjon i cyberspace. I cyberspace er man i større grad uavhengig av tid og rom. Flere muligheter for sosial adgang kan derfor fremme barn og unges sosiale involvering, slik som ved innføringen av telefonen (Wellman 1996). En kan med enkle tastetrykk finne andre som har samme hobbyer og interesser som seg selv. Internett, og særlig chat, har et potensial til å være en sosial møteplass for unge med felles interesser (Katz og Aspden 1997). Gutter prater for eksempel om dataspill på chatten (Endestad mfl. 2004). Samtidig muliggjør kommunikasjon i cyberspace samhandling på tvers av landegrensener og kulturer.

Kestenbaum mfl. (2002) peker på at interaksjonsmedier heller øker enn reduserer kommunikasjonen mellom mennesker. Funn tyder på at det er vanlig å forme vennsapsrelasjoner via Internett (Katz og Aspden 1997). I boken *Growing up Digital* beskriver Tapscott, en av de mest markante forskerne på feltet, hvordan unge støtter og søker støtte hos hverandre på nettet: «... they often call on their cyber friends for emotional support. Girls in

particular seem to seek and benefit from the peer support in cyberspace» (1998: 56). Lignende observasjoner tilsier at unge opplever cyberrelasjoner både som meningsfulle og berikende (McKenna og Poole 1998) og ofte likeverdige med ansikt-til-ansikt-relasjoner. Vennskap som kun utvikles i cyberspace, trenger imidlertid lengre tid til å utvikles (Parks og Floyd 1996). Tid er med andre ord en avgjørende faktor for å utvikle relasjoner som kan gi en opplevelse av sosial støtte, noe som også samsvarer med konklusjonen i oppfølgingsstudien av «The Internet paradox study» til Kraut mfl (2002).

I en norsk studie oppgir en av tre ungdommer at de har fått flere venner gjennom SMS-bruk (Skog og Jamtøy 2002). Samme undersøkelse viser at det ikke er uvanlig at tenåringer har over hundre SMS-venner lagret i telefonboken. SMS-vennene er lette å få tak i. De unge opplever også at det er enklere å være personlig via SMS enn ansikt-til-ansikt. Terskelen for å si noe er lavere, og det er enklere å bli inkludert. Gjennom mobilen opplever mange å bli venneflokkens midtpunkt. Funnene er i tråd med en omfattende undersøkelse gjort i England (Chivhanga og Nicholas 2002). Foreldregenerasjonen var til sammenligning ikke i nærheten av å ha et like stort nettverk da de selv var på samme alder. At unge i dag kan opprettholde store sosiale nettverk via mobiltelefonene, gjør det nærliggende å tro at mange i dette nettverket ikke er nære venner (svake bånd), og at mye av kommunikasjonen unge imellom er med mennesker man ikke kjenner så godt. Men norske funn peker heller i retning av at SMS-kommunikasjon oftest foregår med helt *nære venner* (Ling 2001).

Tekstbaserte interaksjonsmedier kan ha noen kommunikative fortrinn i seg selv. Enkelte funn tyder på at det er lettere å diskutere personlige problemer med tekst i cyberspace enn ansikt-til-ansikt-relasjoner. Nettbaserte diskusjonsfora for mental helse kan for eksempel gi høy grad av emosjonell sosial støtte (Kummervold mfl. 2002). En økning i antall ungdommer som tar kontakt via krisetilbud på SMS og e-post (Aftenposten 2003), kan tyde på det samme. Det å ikke være ansikt-til-ansikt vil for noen gjøre det lettere å kommunisere, enten fordi de er sjenerte i sosiale sammenhenger, eller fordi de synes det er lettere å kommunisere skriftlig med den avstanden dette medfører. For eksempel er gutter observert å være mer åpne og mer i stand til å flørte og uttrykke følelser både på chat og via SMS (Bjørnstad og Ellingsen 2002). Betingelser som er særegne for cyberspace, fører derfor kanskje til at det blir lettere for enkelte å vise følelser. Større grad av anonymitet gjennom tekst muliggjør dermed at en rekke temaer utforskes, også tabubelagte områder (Turkle 1995). Det er trolig mangelen på sosial kontroll i cyberspace som gjør det lettere for enkelte å kommunisere følelser via SMS, IM (instant messaging), chat eller e-post. Man kan avslutte dialogen

når man selv måtte ønske og samtidig ha muligheten for å være anonym. Disse faktorene kan bidra til at mange opplever en form for nærhet gjennom distanse i cyberspace. Dette er paradoksalt nok den samme effekten som i Milgrams (1963) studie fører til depersonalisering og vilje til å skade.

Mulighetene for å oppleve nærhet gjennom distanse gjør at vi må se nærmere på om tekstbaserte interaksjonsmedier bare er begrenset til *én* kommunikasjonskanal (les fattig). I følge Tingstad (2003) prøver noen «chattere» og «tekstere» å erstatte manglende kroppsspråk med symboler. Språktekst kan gjennom STORE BOKSTAVER, viljemessige feilstavelser, understreking og *utheving* være eksempler på en paralinguistisk kanal (Walther 1992). Såkalte «emoticons», som for eksempel «:-)» og «:-(», kan kommunisere følelser (Jenssen mfl. 2002). Samtidig kan det å ha kjennskap til «riktige» koder, som for eksempel «CU L8er» (see you later) eller «D Q» (det kunne), markere og gi en følelse av *tilhørighet* til visse grupper i cyberspace (Drotner 2001). Slike observasjoner kan bidra til å forklare hvorfor noen opplever relasjoner i cyberspace både dypere og bedre enn ansikt-til-ansikt-relasjoner (Wartella mfl. 2000). Dessuten viser forskning at det å uttrykke følelser gjennom skrift kan ha en terapeutisk effekt (Jenssen, 2002). Den enkelte reflekterer og sorterer i skriveprosessen. Samtidig sitter man i beskyttede omgivelser hvor man ikke trenger å være engstelig for å rødme eller skjelve.

Som nevnt innledningsvis er det viktig å undersøke om sosial støtte via cyberspace primært fungerer som et *tillegg* eller en *erstatning* for sosial støtte i det daglige. Enkelte hevder at nettreasjoner i første rekke representerer en erstatning for barn og unge uten sosialt nettverk (for eksempel Wolak mfl. 2003). Cyberspace kan for denne gruppen være en alternativ sosial arena som kan utvide deres sosiale horisont og gi flere muligheter for sosialt samvær. Wolak mfl. peker samtidig på at denne gruppen barn er særlig sårbare fordi de raskere gir seg hen til og stoler på ukjente, noe som fort kan utgjøre en risiko. Disse barna arrangerer for eksempel oftere møter med fremmede de først traff på nettet. I følge Wolak mfl. skyldes denne form for risikoatferd at de mangler et støttende nettverk eller sterke sosiale bånd som gode familieforhold og venneforhold.

Det er nærliggende å tro at det særlig er utsatte grupper som benytter seg mest av tilgangen til emosjonell støtte i cyberspace. Dette støttes ikke av Orleans og Laney (2000), som finner at sosiale ferdigheter og gruppetilpasning er assosiert med høy grad av sosial IKT-aktivitet. Det er en positiv korrelasjon mellom det å ha mange nettreasjoner, bruk av IKT og sosial deltakelse (Koku mfl. 2001, Nie 2001, Wellman 2001, Kraut mfl. 2002). Jo større sosialt nettverk man har, jo flere medier vil man benytte i kommu-

nikasjonsøyemed (Wright 2000, Kavanaugh og Patterson 2001). Putnam (2000) beskriver det som en opphopning av «sosial kapital», en forsterkning og utvidelse av ens sosiale nettverk. Ordinære vennskap som i utgangspunktet preges av fysisk tilstedeværelse, suppleres og vedlikeholdes med SMS og e-post-kontakt.

Når interaksjonen med venner og nærmiljøet (sterke bånd) suppleres med kommunikasjon i cyberspace, vil opplevelsen av nærhet og tilhørighet til venner intensiveres, og samtidig reduseres følelsen av å være ensom og isolert. Effekten av kommunikasjon med mennesker man ikke kjenner (svake bånd) i cyberspace, kan på sin side gi enkelte ensomme grupper en alternativ arena for emosjonell støtte. Barn og unge har også muligheten til via interaksjonsmedier å opprettholde kontakt, vennskap og nære forbindelser med venner som for eksempel har flyttet. Slik kan IKT være med på å lime sammen snarere enn å fragmentere menneskelige forbindelser (Putnam 2000).

Det er likevel de som hevder at kommunikasjon i cyberspace medfører en kommunikativ avhengighet som unge kan ha vanskeligheter med å takle (Ebeltoft 1998). Skog og Jamtøy (2002) fant at 40 prosent av jentene er «avhengige» av å sende tekstmeldinger daglig. Hos guttene gjelder dette 25 prosent. Denne typen kommunikativ avhengighet må for øvrig sees i sammenheng med unges behov for å bli sett, det å få feedback på og få vurdert seg selv.

Vurderingsstøtte:

«Hvor heit er du?» – vurderinger og feedback i cyberspace

Et eksempel på sosial vurderingsstøtte finnes på websiden <http://trynefaktor.dagbladet.no>, der brukere av Dagbladet.no legger inn bilde av seg selv. Her kan barn og unge få tilbakemelding på og måle «hvor heit du er», sin «Bruce Willis-indeks» eller finne sin «Mette-Marit-faktor». På nettstedet www.campushook.com kan unge i tillegg til bilde, legge ut hele sin personlige profil. Slik kan de få tilbakemeldinger fra andre unge om hvor spennende eller kjedelige de er, samt gjøre en sosial sammenligning av seg selv med andre. På det omdiskuterte norske nettstedet www.deiligst.no kan blant annet ungdommer publisere bilder av sin egen kropp og få andres tilbakemeldinger på hvor «deilige» de er i forhold til andre.

Det å motta tilbakemelding og feedback er hva *vurderingsstøtte* dreier seg om. Denne formen for sosial støtte innebærer feedback relatert til egen person, identitet, utførte oppgave eller innsats (for eksempel skolearbeid, spilleutførelse på nett, o.l.). Denne funksjonen ved sosial støtte er avgjørende for

at barn og unge skal få økt tiltro til egen innsats, mestring og betydning. *Sosial sammenligning* – det å vurdere seg selv i lys av andre – samt det å motta tilbakemeldinger, er sentrale faktorer relatert til vurderingsstøtte.

Forskning om sosial vurderingsstøtte i cyberspace har primært sett på hvordan unge benytter chatterom for rollespill og maskerader, og hvordan dette bidrar til selvrefleksjon og vurdering av egen og andres roller og identitet, men også hvordan unge evaluerer sin popularitet i antall mottatte tekstmeldinger og e-post.

Kidcafe 01.11.96:

Melding 1) Please Type soon!!!!!!!!!!!!!!... Adios...

Melding 2) Write me soon!!!

Melding 3) Please, write soon!!!!!!!!!!!!!!

Ebeltoft (1998).

Meldingene ovenfor er hentet fra en studie av det elektroniske møtestedet Kidsnet (<http://www.kidsnet.org>). Mange barn ga uttrykk for at de tolket «tom postkasse» som et tegn på at de var mislykket, enten fordi innlegget deres ikke var interessant nok, eller fordi språkkunnskapene ikke holdt mål. Flere oppga at de var engstelige for å miste sin opparbeidede popularitet. Motstykket er selvfølgelig hyppige pip på mobilen, fulle innbøksjer og en dertil økende selvfølelse. Cyberspace kan fungere som en forsterkning av barn og unges inklusjon. Samtidig vil følelsen av å være utenfor bli sterkere dersom ingen svarer på tekstmeldinger eller hvis en sjelden mottar tekstmeldinger eller e-post. Fraværet av tilbakemeldinger kan gi en opplevelse av at det finnes et fellesskap der ute som han eller hun ikke får tilgang til (Puro 2002).

Rollespill og maskerade på chatten er en annen form for vurderingsstøtte, noe som ble observert i studien «Nettsvermere» (Bjørnstad og Ellingsen 2002). Ungdommen forteller her at de skravler (chatter) med mennesker de aldri har møtt og heller ikke trenger å møte. Dette er i følge Bjørnstad og Ellingsen en kommunikasjonsform som bærer preg av utprøving og mestring, ikke bare av mediet Internett, men av rollene de unge inntar på nettet. Unge utfordrer seg selv ved å innta ulike roller de selv ikke kjenner. Alle kan være hvem man vil i cyberspace og følgelig forme sin person etter det. De formidler ting som de aldri ville kommunisert i «virkeligheten». Internett blir slik en *utprøvingsarena* for barn og unge.

At nettet er en vurderings- og utprøvingsarena, og dermed kan ivareta viktige identitetskonstruerende funksjoner, samsvarer med andre funn (Sjøberg 2000, Sørensen 2000, Turkle 1995, Tapscott 1998, Thygesen, 2003). Maskerade og rollespill i cyberspace gir en ny frihet og nye muligheter til å

øve og mestre ulike roller. Dette kan være nyttig i en skiftende verden hvor vi hele tiden må være forberedt på å mestre ulike roller. Samtidig kan fellesskapene i cyberspace forstås som en ny mulighet for betydningsdannelse for barn og unge, der de interaktivt kan bidra til sin egen betydning. I følge Giddens (1991) vil nye, moderne livsstiler og kulturelle praksisformer bidra til nye rom for selvvurderingen. Dette er særlig sentralt fordi barn i dag vokser opp i en tid hvor tradisjoner svekkes, hvor de unges sosial relasjon og identiteter ikke lenger bygges opp omkring overordnede strukturer som sosial klasse, arbeid og utdanning. Cyberspace kan i denne samfunnstilstanden fungere som et frirom. Dialogen i cyberspace kan sees som en mobil og eksperimenterende praksisform for barn og unge, hvor det er den dynamiske kommunikasjonen via chat, mail, IM og SMS som bidrar til ens betydning som person. Denne kommunikasjonsformen kan derfor bidra til å definere identiteten både til den enkelte og fellesskapet. Dette er i tråd med Thomas Ziehe (1989), som mener at unge i dag *sosialt frisettes* fra tidligere tradisjonelle rammer og går sine egne veier, også når det gjelder vurdering av seg selv og andre. Det har blitt større åpenhet både om psykiske problemer, kulturelle og religiøse forskjeller og seksualitet. Barn og unge kan dermed gjennom interaksjon i cyberspace lære å kjenne seg selv og sin tilhørighet, men også bli mer aksepterende og tolerante overfor andre (jfr. Erstad og Slaatta 2003).

Andre observasjoner går imot teorier om nedbryting av gamle normer, tradisjoner og sosial frisetting i cyberspace. Susan Herring (1994) har for eksempel observert at klassiske kjønnsstereotyper opprettholdes ved ny kommunikasjon. Hun har funnet tydelige forskjeller mellom jenter og gutters kommunikasjon, både i deres selvvurderinger og tilbakemeldinger. Gutter er både mer selvhevdende, sarkastiske og belærende enn jenter. Jentene er på sin side beskjedne i sin beskrivelse av seg selv. De skaper inkluderende dialoger gjennom å lytte og ved å gi mottaker følelsen av velvære.

Forskningen relatert til «vurderingsstøtte» er, som vist her, en indikasjon på at cyberspace trolig er blitt en sentral vurderings- og utprøvingsarena for en del barn og unge, og særlig ungdommen. Forklaringene er mange. En teori er at de mer tradisjonelle utprøvingsarenaene, som gata og det offentlige rom, har fått redusert betydning. Dette er en tendens Livingstone (2001) kaller *oppvekstens privatisering* (jfr. soveromskulturen). Bekymringen knyttet til vurderingsstøtte i cyberspace er at denne arenaen kan bli mer fantasi enn virkelighet, særlig på grunn av manglende fysiske holdepunkter, som vanskeliggjør en realitetstesting av vurderingsstøtten man mottar. Samtidig er cyberspace en mer frigjørende arena med nye muligheter for refleksjon over seg selv og andre.

Instrumentell støtte:

«My boobs are in your hands» – hjelp i cyberspace

Cyberspace er ikke bare en arena for emosjonell støtte eller vurdering og utprøving, det er også et verktøy for koordinering, planlegging og praktisk hjelp – *instrumentell støtte*. Et uvanlig eksempel på dette er jenta som på hjemmesiden sin ba om 4500 dollar i økonomisk støtte for å forstørre puppene sine: «My boobs are in your hands», skrev den unge jenta. Nå har jenta i følge Nettavisen nådd sitt mål (Enger 2003). Mer ordinære eksempler på dette er bruken av SMS til koordinering og planlegging: «Tar du med fotball på treninga?» eller «Bussen er forsinket, kommer 15 min. senere :-) Klemz». Ling og Yttri (2002) betegner dette som «mikrokoordinasjon», en form for mobil kommunikasjon som er instrumentell og funksjonell. Mikrokoordinasjon er langt på vei en ny form for samhandling som før teknologiens tid ikke var mulig.

Kartleggingsstudier av barn og unge viser at interaksjonsmedier i stor utstrekning brukes i et funksjonelt og instrumentelt øyemed til å lage avtaler, jukse på prøver (Skog og Jamtøy 2002, Skog 2003) og å motta hjelp tilknyttet dataspill (Wartella mfl. 2000). Hjelpen både gis og mottas av nære venner, familie (sterke bånd) og mennesker man ikke kjenner så godt (svake bånd).

Hvor hjelpen kommer fra vil antagelig avhenge av hvilket interaksjonsmedium de unge benytter, men også hva slags hjelp som søkes. SMS er knyttet til venner man treffer mer eller mindre daglig i fysiske omgivelser, såkalte *sterke bånd*. Chat brukes i større grad til kommunikasjon med *svake bånd*. Chat brukes for eksempel av gutter til å spørre om hjelp til dataspill (Drotner 2001, Endestad mfl. 2004).

Selv om barn og unge gir og mottar instrumentell hjelp i cyberspace, er temaet lite utforsket. Fokus har i større grad vært relatert til en arbeidskontekst, for å effektivisere IKT-baserte oppgaver. Både PC og mobiltelefon er opprinnelig verktøy designet for å understøtte og rasjonalisere arbeidsoppgaver.

Eriksen (2001) mener at tidsbesparende teknologi, som e-post og mobiltelefon, fører til dårligere tid enn noensinne. I tillegg er uønsket e-post, såkalt spam eller søppelpost, i ferd med å bli et betydelig effektivitets- og stressproblem (Ferris Research 2003). Ny teknologi har muligens ført til økt tilgjengelighet, men den kan også gjøre brukerne mer sårbare.

Det å være tilgjengelig, «always online», er et økende krav også for barn og unge. «Å være lett å få tak i» oppgis som den viktigste årsaken til å ha mobil for 71 prosent av ungdommene (Skog og Jamtøy 2002). Både foreldre og venner får da enklere kontakt med barna. Dette øker kanskje opp-

levelsen av trygghet fordi foreldre og barn vet at de til enhver tid kan kontakte hverandre. Det å alltid være tilgjengelig handler også om at barn og unge ikke ønsker å gå glipp av noe når noe skjer.

Men har økende tilgjengelighet negative konsekvenser for barn og unge? 80 prosent av barn i USA som benytter e-post, mottar uønsket e-post daglig, som for eksempel «win a Playstation», «meet singles online», finansorientert «spam» og slankerelatert spam som «lose 15 pounds in two days». 21 prosent pleier å åpne e-posten og lese den (Symantec 2003). Denne studiens troverdighet kan diskuteres siden den er finansiert av et amerikansk firma som produserer virusprogrammer. «Spam» tyder imidlertid på å være et høyaktuelt problem også for norske barn og unge (SAFT 2003). Et annet eksempel på tilgjengelighetsproblematikk er at halvparten av alle belgiske sekstenåringer oppgir å bli vekket om natten av tekstmeldinger (Van den Bulck 2003).

Det er liten tvil om at interaksjonsmedier har revolusjonert barn og unges tilgang til instrumentell støtte. Dette kan ha ført til økt trygghet og mer effektive kommunikasjonsnettverk mellom barn og unge. En utfordring er hvordan barn og unge skal takle kommersielt press via mobil, e-post etc. De unges behov for alltid å være «online» stiller større krav til selvdisciplin og medieferdigheter. Medieferdigheter er også et sentralt tema i gjennomgangen av den siste formen for sosial støtte – informasjonsstøtte.

Informasjonsstøtte: Informasjonsjungel og digital aktivisme i Cyberspace

Informasjonsstøtte beskrives som tilgangen til råd og informasjon som gjør det lettere å selv mestre personlige og omkringliggende problemer (House og Kahn 1985). Tilgangen til pålitelig informasjon er en grunnleggende funksjon og forutsetning for å kunne delta og øve innflytelse i samfunnet, også for barn og unge. Spørsmålet blir derfor hvilken betydning informasjonsstøtte har for unge mennesker gjennom kommunikasjonskanalene i cyberspace. Er dette en ny kanal for å dele informasjon, kunnskap og å oppnå innflytelse?

Det dynamiske maktpotensialet ved de unges mediebruk og medieproduksjon har vært diskutert. Det å beherske nye interaksjonsmedier og praksiser er sett på som et virkemiddel som kan bidra til å fremme medvirkning. I følge Erstad og Slaatta (2003) er ungdommen ofte «innovatører» i utformingen av bruksmåter for nye medier som for eksempel ved bruken av SMS, som opprinnelig ble laget for bruk i forretningslivet. I den nye interaktive teknologiske hverdagen er det ikke alltid forhåndsdefinerte regler eller normer som

barn kan lære av voksne. Internett er for eksempel fundamentalt ulikt andre typer av massemedier. De tradisjonelle massemediene var/er enveis og kontrollert av voksne. De var og er til en stor grad ennå hierarkiske, rigide og sentraliserte. De reflekterer verdiene til sine voksne eiere. I kontrast til dette er flere av de nye mediene interaktive og fleksible. De er mer nøytrale når det gjelder verdi- og informasjonsformidling i den forstand at hvem som helst kan produsere og kommunisere informasjon. Dette betyr at barn og unge har mulighet til å lage sine egne digitale verdener, med nye typer sosiale og kulturelle koder (Turkle 1995), noe som også ble vist i kapittelet om vurderingsstøtte og unges sosiale opprøping og frisetting i cyberspace.

Barn og unge har derfor mulighet til å gi innhold til og kommunisere meningsyttringer i verdensomspennende nettverk. Dette kommer til uttrykk også gjennom veksten av såkalt «digital aktivisme» og sosiale bevegelser på Internett (se Slaatta 2002). Mobiltelefonens SMS har også fungert som verktøy for aktivisme. En massiv SMS-kampanje våren 2003 oppfordret til boikott av alle amerikanske produkter fra og med krigsutbruddet mot Irak: «Boycott all US products the day they attack Iraq without UN approval. Join us and send this message to 10 friends globally. Thank you.» (se www.baldermagasin.no/notiser/boikott.htm).

Den informasjonsstøtten ungdom har tilgjengelig gjennom interaksjonsmedier som Internett synes enorm, dels på grunn av all informasjonen som finnes tilgjengelig, og dels på grunn av de mulighetene dette gir for verdensomspennende kommunikasjon mellom barn og unge. Informasjonsstøtte om sykdommer, psykiske problemer, sex og andre mer tabubelagte områder er stadig mer tilgjengelig via e-post, SMS og telefon (Aftenposten 2003, Jessen mfl. 2002). Det er stadig flere barn og unge som tar i bruk disse krets tilbudene (Aftenposten 2003). For mange barn og unge kan det være lettere å søke informasjonsstøtte om følelsesmessig vanskelige og eller tabubelagte områder på Internett (se seksjonene om emosjonell støtte). Selvhjelpsgruppene på nettet har til hensikt å virke informasjonsstøttende for mennesker som enten mangler noen å prate med, eller mennesker som har problemer med å åpne seg ansikt-til-ansikt (Pleace 2000).

Et problem de unge selv definerte i rapporten «Nettsvermere» (Bjørnstad og Ellingsen 2002) var behovet for veiledning og undervisning for å kunne finne frem i informasjonsjungelen på nettet. Det store informasjonsmangfoldet vanskeliggjør informasjonssøking. Mange synes det var vanskelig å bruke Internett målrettet og finne frem til de nyttige sidene. Det å navigere og finne fram til kunnskap i komplekse og fragmenterte nettverk som Internett, krever ferdigheter (se for eksempel Wellman 2001). Nye medier som Internett mangler også grunnleggende kvalitetssikring. Alt kan legges ut på Internett.

En stadig voksende forskning på dette feltet indikerer viktigheten av å fokusere på *medieferdigheter* (digital literacy) hos barn og unge. Studier viser at utdanning og læring på dette området kan bidra til å gjøre unge til mer kritiske og mindre sårbare ovenfor feilinformasjon og markedsføring (Strasburg og Wilson 2002). Det å ha digitale ferdigheter eller digital kompetanse på et høyere nivå er en nødvendighet, både for å nyttiggjøre seg av medienes muligheter for instrumentell støtte og samtidig være en kritisk bruker. Nesten halvparten av barna mellom 9 og 15 år stoler på informasjonen de finner på Internett (SAFT 2003).

Forskjellig tilgang til og kompetanse knyttet til PC-er, mobiltelefoner og Internett kan føre til at det er nye eliter som dannes og grupper som faller utenfor, såkalte «digitale skiller» («digital divide»). «Digitale skiller» er forskjellen mellom de som vet, og de som ikke vet å nyttiggjøre seg av informasjonsflommen (Frønes 2002). Det er ikke alle som behersker ny teknologi og digitale kommunikasjonsformer. Aktiv sosial kommunikasjon i cyberspace stiller større krav til det å beherske skriftlige formuleringer. I følge Tingstad (2003) er det å beherske språkkoder, regler og konvensjoner avgjørende for å lykkes i et chatrom. Alle har heller ikke tilgang til den nødvendige teknologien. For eksempel ser vi at 48 prosent av barn i 6. klasse aldri eller nesten aldri bruker PC på skolen (Endestad mfl 2004). Barn og unges ulike forutsetninger for denne type kommunikasjon vil utgjøre et problem når elektronisk kommunikasjon etter hvert blir mer viktig for å oppnå tilhørighet og ta del i samfunnet. Hvis man som ung i dag ikke har tilgang på mobiltelefon, vil man falle utenfor vesentlige kommunikasjonsprosesser (for eksempel Erstad og Slaatta 2003).

Ressurser og utstyr kombinert med digital kompetanse og dannelse er derfor viktige stikkord for å oppnå informasjonsstøtte. Rapporten «En digital barndom?» viser store forskjeller mellom barn i alderen 7–12 år i både kompetanse og bruk av IKT. Nesten halvparten av barna kan defineres som uinteresserte av nye medieteknologier, og majoriteten av disse er jenter (Endestad mfl. 2004). Det ser derfor ut til at denne gruppen i dag ikke innehar de samme forutsetningene for å motta eller å gi sosial støtte via cyberspace.

Konklusjon

Denne artikkelen har tatt utgangspunkt i ulike former for sosial støtte (House og Kahn 1985). Perspektivet har vist seg nyttig for å frembringe kunnskap om ulike funksjoner ved kommunikasjon og relasjonsbygging blant barn og unge i cyberspace. Denne formen for kommunikasjon gir nye

muligheter, men representerer også nye farer. Graden av sosial støtte i cyberspace avhenger av barn og unges bakgrunn, personlighet, holdninger og kontekst. Hvilke typer interaksjonsmedier (for eksempel SMS, e-post eller chat) barna bruker, frekvensen av bruken og innholdet er også avgjørende. Fordi SMS primært foregår mellom mennesker man ser i det daglige, gir SMS-kommunikasjon kanskje oftere enn chat sosial støtte til nære venner, og styrker dermed sterke sosiale bånd. SMS kan derfor fungere som et tillegg til, og ikke som en erstatning for, vanlig sosial støtte. Chat derimot vil ofte skje mellom mennesker man ikke ser i det daglige, og vil derfor være en kommunikasjon som i hovedsak representerer støtte mellom svake bånd, noe som ofte ikke har samme støttende effekt. Likevel kan denne formen for støtte være et godt alternativ for mange.

Hovedtendensen i empirien er at relasjoner i cyberspace fungerer som et supplement til eksisterende relasjoner. Samtidig kan nye relasjoner oppstå mellom barn og unge, uavhengig av møter i den fysiske verden. Dype og nære relasjoner på nettet trenger imidlertid lengre tid på å utvikles sammenlignet med tilsvarende relasjoner i det virkelige liv. Relasjonsbygging mellom barn og unge i cyberspace skaper likevel nye muligheter og utfordringer fordi enkelte interaksjonsmedier består av kvalitativt forskjellige rammebetingelser sammenlignet med kommunikasjon i den virkelige verden. Dette er med på å frisette barn og unge fra tradisjonelle normer, noe som også kan bidra til å gi dem økt innflytelse og økt betydning. Mange barn opplever det enklere å åpne seg og snakke om vanskelige ting i cyberspace enn ansikt-til-ansikt. På den annen side har cyberspace skapt et økende behov for alltid å være online eller tilgjengelig, noe som kan være en belastning for enkelte.

Sosial emosjonell støtte i cyberspace *kan* være en avgjørende erstatning for sosialt isolerte grupper av barn og unge. Denne gruppen kan oppleve manglende støtte i det virkelige liv, og kan derfor være ekstra sårbare i cyberspace. Skremselsbildet av isolerte barn foran datamaskinen ser på sin side ut til å være overdrevet, selv om enkeltstudier viser at bildet til en viss grad stemmer. Det er mer urovekkende at det er mange barn som verken har tilgang til eller behersker nye medier, samtidig som flere skoler ikke gir elever mulighet for bruk av nye medier. Det er viktig å gi barn like muligheter og å lære dem medieferdigheter for å unngå fremveksten av digitale skiller.

Mye av uklarhetene og de motstridende funnene rundt spørsmålene om cyberspace og sosial støtte skyldes at forskningen på interaksjonsmedier som Internett og mobiltelefon fortsatt er i sin spede barndom (Livingstone 2002), og at teknologien og bruken av den stadig endres. Et viktig spørsmål for fremtiden blir derfor å forstå *hvordan* potensialet for å oppnå sosial støtte i cyberspace kan utnyttes for barn og unge. Samtidig bør det

fokuseres på hvilke sosiale grupper som faller utenfor utviklingen. Som et av de land i verden med størst tilgang på moderne kommunikasjonsteknologi, trenger Norge slik kunnskap.

Takk

Denne artikkelen er utarbeidet som en del av prosjektet «En digital barn-dom». Prosjektet er finansiert av Norges forskningsråds Velferdsprogram. Prosjektet går over tre år, i perioden 2002–2004. Vi ønsker med dette å takke Velferdsprogrammet for støtten til prosjektet. Takk også til redaksjonen i Tidsskrift for Ungdomsforskning for nyttige innspill.

Litteratur

- Adrianson, L. og E. Hjelmquist (1991). Group processes in face-to-face and computer-mediated communication. *Behavior & Information Technology*, 10:281–296.
- Aftenposten (2003). *Kapasiteten sprengt på krisetelefon*. Artikkel i Aftenposten morgendnummer av Ingvild Gjerstad, onsdag 3. desember 2003.
- Bingham, N., S. Holloway og G. Valentine (1998). «At Home» or «Off Limits»? *Differences amongst children experiences on-line and their implications for an inclusive «information Society»*. Paper presented at the Children and Social Exclusion Conference. Centre for the study of Childhood, 5.–6. mars, 1998. Hull University, Hull, England.
- Bjørnstad, T. L. og T. Ellingsen (2002). *Nettsvermere. En rapport om ungdom og Internett*. Rapport nr. 1. Oslo: Statens Filmtilsyn.
- Bukowski, B. mfl. (1993). Popularity, friendship and emotional adjustment during early adolescence. I B. Laursen (red.): *New directions for child development: Close friendships in adolescence*, 24–38. San Francisco: Jossey-Bass.
- Chivhanga, M. og D. Nicholas (2002). *Wireless Kids Project Final Report*. Centre for information Behaviour and Evaluation of Research (ciber). Department of Information Science. City University, London UK. www soi.city.ac.uk/organisation/is/research/ciber/WirelessKids-final.pdf. Tilgjengelig online 13. mai, 2003.
- Cobb, S. (1976). Social Support as a Moderator of Life Stress. *Psychosomatic Medicine*, 38:300–314.

- Drotner, K. (2001). *Medier for fremtiden børn, unge og det nye medielandskab*. København: Høst & Søn.
- Ebeltoft, N. (1998). *Over alt og ingen steder*. Hovedoppgave ved institutt for pedagogikk ved Universitetet i Oslo. <http://folk.uio.no/ninie/overalt-0.html> Tilgjengelig online 4. mai, 2003.
- Endestad, T. mfl. (2004). *En digital barndom? En kartlegging av barns bruk av digital medieteknologi*. Rapport nr. (in pres). Oslo: Norsk institutt for forskning om oppvekst, velferd og aldring.
- Engelstad, F. & G. Ødegård (red.) (2003). *Ungdom, makt og mening*. Makt- og demokratiutredningen. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Enger, T. (2003). *Desperat student fikk puppehjelp*. Artikkel i Nettavisen 23.04.03. <http://www.nettavisen.no/servlets/page?section=7&item=264339> Tilgjengelig online 3 mai, 2003.
- Eriksen, H. T. (2001). *Øyeblikkets tyranni*. Oslo: Aschehoug.
- Erstad, O. og T. Slaatta. (2003). «bit, beat, beaten» Teknologiens tyranni eller mulighetenes marked. I F. Engelstad og G. Ødegård (red.): *Ungdom, makt og mening*. Oslo: Gyldendal Akademisk.
- Ferris Research (2003). *Spam Control: Problems and Opportunities*. A Ferris Research Report. <http://www.ferris.com/rep/200301/SM.html> Tilgjengelig online 14. oktober 2003.
- Financial Times (2003). *Microsoft schließt Chat-Räume als Schutz vor Spam-Flut*. <http://www.ftd.de/tm/it/1064044994128.html?nv=rs> Tilgjengelig online 1. november 2003.
- Frønes, I. (2002). *Digitale skiller*. Bergen: Fagbokforlaget.
- Furman, W. og D. Buhrmester. (1992). Age and sex difference in perception of networks of personal relationships. *Child Development*, 63, 103–115.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity*. Cambridge: Polity Press.
- Granovetter, M. (1982). The strength of weak ties: A network theory revisited. I P. Marshden & N. Lin (red.), *Social structure and network analysis*, 105–130. Beverly Hills, Calif.: Sage.
- Herring, S. (1994). *Gender differences in computer-mediated communication: Bringing familiar baggage to the new frontier*. Keynote talk at panel entitled «Making the Net*Work*: Is there a Z39.50 in gender communication?» American Library Association annual convention, Miami, 27. juni, 1994. <http://www.cpsr.org/cpsr/gender/herring.txt>. Tilgjengelig online 11. mai, 2003.
- House, J. S. og R. L. Kahn (1985). Measures and concepts of social support. I Cohen, S. og S.L. Syme (red.): *Social support and health*, 83–108. Orlando, Fla.: Academic Press.

- Ighanian, C. G. (2003). «*Big Brother*» politianmelder nett-fans. Artikkel i VG 29.04.03 <http://www.vg.no/pub/vgart.hbs?artid=57485> Tilgjengelig online 6. mai, 2003.
- Jenssen, M., A. Kleven og D. Gammon (2002). Psykologers faglige virksomhet på Internett. *Tidsskrift for norsk psykologforening*, 39:449–506.
- Kaspersen og Sunde (2003). *Mobilmoro for millioner*. Aftenpostens nettavis. <http://www.aftenposten.no/nyheter/nett/article.jhtml?articleID=621427>. Tilgjengelig online 17. september 2003.
- Katz, J. E. og P. Aspden (1997). A nation of strangers? *Communications of the ACM*, 40:81– 86.
- Kavanaugh, A. L. og S. J. Patterson (2001). The impact of community computer networks on social capital and community involvement. *American Behavioral Scientist*, 45:496–509.
- Kestenbaum, M. mfl. (2002). Information technology and social time displacement. *IT & Society*, 1 (1):2–37.
- Koku, E., N. Nazer og B. Wellman (2001). Netting scholars. Online and offline. *American Behavioral Scientist*, 44:1752–1774.
- Kraut, R. mfl. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53:1017–1032.
- Kraut, R. mfl. (2002). Internet Paradox Revisited. *Journal of Social Issues*, 58 (1):49–74.
- Kummervold, P. E. mfl. (2002). Social support in a wired world – use of online mental health forums in Norway. *Nordic journal of psychiatry*, 56:59–64.
- Ling, R. (2001). *Adolescent girls and young adult men: Two sub-cultures of the mobile telephone*. Rapport 34. Kjeller: Telenor forskning og utvikling.
- Ling, R. og B. Yttri (2002). Hyper-coordination via mobile phones in Norway. I J.E. Katz og M.A. Aakhus (red.): *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, 139–67. Cambridge: Cambridge University Press.
- Livingstone, S. og M. Bovill. (2001). *Children and their Changing Media Environment: A European Comparative Study*. Hillsdale, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Livingstone, S. (2001). *Young People and New Media. Childhood and the changing media environment*. London: Sage.
- Livingstone, S. (2002). *Children Use of the Internet, A Review of the Research Literature*. MEDIA@LSE. http://www.ncb.org.uk/resources/lit_review.pdf Tilgjengelig online mai 2003.

- McKenna, R. og D. Poole (1998). Data communications: Where regulators clash with reality. *IEEE Communications Magazine*, 36:30–42.
- Milgram, S. (1963). Behavioral study of obedience. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 67:371–378.
- Nie, N. H. (2001). Sociability, interpersonal relations and the Internet. Reconciling conflicting findings. *American Behavioral Scientist*, 45:420–435.
- Nie, N. H. og S. D. Hillygus (2002). The Impact of Internet Use on Sociability. Time-Diary findings. *IT & Society*, 1:1–20.
- Orleans, M. og M. C. Laney (2000). Children's computer use in the home. Isolation or socialation? *Social Science Computer Review*, 18:56–72.
- Parks, M. R. og K. Floyd (1996). Making friends in cyberspace. *Journal of Communication*, 46:80–97.
- Parks, M. R. og L. D. Roberts (1998). Making MOOsic: The development of personal relationships on line and a comparison to their off-line counterparts. *Journal of Social and Personal Relationships*, 15:517–537.
- Pleace, N. mfl. (2000). On-line with friends of Bill W: Social support and the Net. *B*
- Puro, J. (2002). A mobile culture. I J.E. Katz og M.A. Aakhus (red.): *Perpetual Contact. Mobile Communication, Private Talk, Public Performance*, 19–28. Cambridge: Cambridge University Press.
- Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone*. New York: Simon & Shuster.
- Roberts, D. mfl. (1999). *Kids and the media in the new millennium*. Menlo Park, Calif.: Kaiser Family Foundation.
- Roland, E. (2002). Mobbing gjennom mobiltelefon. *Spesialpedagogikk*, 67(3).
- Rossow, I. og L. Wichstrøm (1997). Når nøden er størst – er hjelpen nærmest? Hjelp etter selvmordsforsøk blant ungdom. *Tidsskrift for den Norske Lægeforening*. 117:1740–1743.
- SAFT (2003). SAFT barne- og Internettundersøkelse. Gjennomført av Markeds- og Mediainstituttet a.s (MMI), januar–februar 2003. Presentert på SAFT-seminar 26.08.03, Holmenkollen Park. <http://www.saftonline.no> Tilgjengelig Online 1. november 2003.
- Sjöberg, U. (2000). The rise of the electronic individual: A study of how young Swedish teenagers use and perceive Internet. *Telematics and Informatics*, 16:113–133.
- Skog, B. (2003). Mobilkulturen – et pedagogisk potensiale? [*tilt*], *mediepedagogisk tidsskrift*, nr. 2.
- Skog, B. og A. I. Jamtøy (2002). *Ungdom og SMS*. Rapport fra utdanningsmessen i Trondheim, 17. –19. januar 2002/Rapport nr. 60. Trondheim: Institutt for sosiologi og statsvitenskap, NTNU.

- Slaatta, T. (2002). Digital aktivisme og sosiale bevegelser på Internett. I T. Slaatta (red.): *Digital makt. Informasjons- og kommunikasjonsteknologiens betydning og muligheter*. Oslo, Gyldendal.
- Sproull, L. og S. Kiesler (1991). *Connections: New ways of working in the networked organization*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Strasburger, V. og B. J. Wilson (2002). *Children, Adolescents & the Media*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.
- Stuedhal, D. (1999). Kvinner liker e-post. *Apollo*, 9(1).
- Symantec Corp (2003). *Symantec Survey Reveals More Than 80 Percent of Children Using Email Receive Inappropriate Spam Daily*. <http://www.symantec.com/press/2003/n030609a.html> Tilgjengelig online 17. november, 2003.
- Sørensen, B. H. (2000). *Chat and Identity – Playing with the Forms of Chat*. Paper presentert på konferansen «Forum of Youth and Media Research». Sydney, 26.–29. november, 2000.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: the rise of the net generation*. New York: McGraw-Hill.
- Thygesen, M. A. (2003). *Chat: En del af børns virkelighed. Utbredelse og bruk av chat i 7. klasse*. Rapport fra Børnerådet i Danmark. www.boer-neraadet.dk. Tilgjengelig online 16. november, 2003.
- Tingstad, V. (2003). Betydningen av medieteknologi i barns kommunikasjon. Hovedtrekk i nyere forskning. *Barn*, nr. 4.
- Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Schuster.
- Van den Bulck, J. (2003). Text messaging as a cause of sleep interruption in adolescents, evidence for a cross-sectional study. Letter to the Editor in *Journal of Sleep Research*, 12:263.
- Ziehe, T. (1989). *Kulturanalyser: ungdom, utbildning, modernitet*. Stockholm: Symposium Bokförlag.
- Walther, J. B. (1996). Computer-mediated communication: Impersonal, interpersonal, and hyperpersonal interaction. *Communication Research*, 23:3–43.
- Walther, J. B. (1992). Interpersonal effects in computer-mediated interaction. A relational perspective. *Communication Research*, 19:52–90.
- Wartella, E., B. O’Keefe og R. Scantlin (2000). *Children and Interactive Media. A compendium of current research and directions for the future*. A report to the Markle Foundation. Markle Foundation. http://www.markle.org/news/digital_kids.pdf Tilgjengelig online 6. mai, 2003.

- Wellman, B. mfl. (1996). Computer networks as social networks: Collaborative work, telework, and virtual community. *Annual Review of Sociology*, 22:213–238.
- Wellman, B. (2001). Computer networks as social networks. *Science*, 293:2031–2034.
- Wolak, J., J. M. Kimberly og D. Finkelhor (2003). Escaping or connecting? Characteristics of youth who form close relationships. *Journal of Adolescence*, 26:105–119.
- Wright, K. (2000). Computer-mediated social support, older adults, and coping. *Journal of Communication*, 50(3):100–118.

English Summary

Young peoples online communication

Social support in cyberspace?

With the rapidly expanding availability of new media technologies into everyday life, there is an increasing use of interpersonal computer mediated communication by means of chat, e-mail and SMS, particularly among young people. This article discusses how young people's experiences social support in cyberspace. Based on previous research potential benefits and pitfalls of communication among young people in cyberspace and their experiences of social support are discussed. The article argues for the need of a thorough debate concerning the new social life of young people in cyberspace.