

Sällskapet För
Mediefostran Rf

Kajsa Hytönen
Stefanie Sirén-Heikel

Unga och sociala medier



Sällskapet för mediefostrans publikationer 3/2017
Sällskapet för mediefostran rf.

Kajsa Hytönen och Stefanie Sirén-Heikel

ARBETSGRUPP:

Stina Forsberg, Folkhälsan
Cecilia McMullen och Fanny Södergran, Luckan
Simon Lampenius, Kyrkostyrelsen
Isabella Holm, Medie-expert

GRAFISK PLANERING OCH LAYOUT:

Linn Henrichson

Publikationen är producerad med stöd av Svenska kulturfonden

KONTAKT:

mediakasvatus@mediakasvatus.fi
Norra Kajen 6, 00180 Helsingfors

www.mediekunskap.fi

Innehållsförteckning

4	<u>Inledning</u>
10	<u>Visuell kultur</u>
12	<u>Källkritik online</u>
16	<u>Spel i en digital verklighet</u>
20	<u>Mobbning och kränkningar på nätet</u>
24	<u>Sociala medier, sexualitet och identitet</u>
28	<u>Välstånd i sociala medier</u>
32	<u>Ord och begrepp</u>
34	<u>Källor</u>

Inledning

Den virtuella världen är inte någon skild del av de ungas verklighet. Olika mediemiljöer, i synnerhet sociala medier är en integrerad och naturlig del av barns och ungas liv. Syftet med denna publikation är att erbjuda dig som arbetar med barn och unga medel i hur du kan stödja och handleda ungdomar i detta livsområdet.

Steget från barn till tonåring innebär ofta att kamratrelationernas betydelse förstärks. Vi människor är sociala varelser och vi har ett inbyggt behov av att passa in och tillhöra olika grupper. Nätet har på så sätt blivit ett naturligt sätt att knyta kontakt med andra. Gemenskap är av avgörande betydelse för välbefinnandet – därför dras vi till sociala medier.

Eftersom en stor del av den dagliga interaktionen bland ungdomar sker utom synhåll av vuxna, kan sociala medier upplevas som farligt och främmande. Uppmärksamheten riktas ofta mot sociala mediers negativa sidor och hur det påverkar barn och unga. Ibland kan det dock vara bra att reflektera på sin egen mediekonsumtion: vad konsumerar man för media och varför? Hurdana föreställningar väcker barns och ungas mediekultur hos en själv? Och hur kan man använda medier på ett ansvarsfullt sätt?

Mediefostran betyder inte bara tekniska färdigheter. Det viktigaste är att visa genuint intresse för barns och ungas medievärld. De vuxnas främsta uppgift är att stödja, vägleda och prata med sina barn. I frågan om sociala medier handlar det framför allt om empatiska färdigheter och social kompetens.

Denna publikation behandlas medievärldens fenomenen och utmaningarna, mediekritik, digitalt spelande och identitetsfrågor och välbefinnande i medievärlden. I slutet av materialet hittar du även en användbar ordlista. Materialet är riktat till pedagoger, ungdomsarbetare, projektansvariga, professionella inom medie- och kulturbranschen, och personer som allmänt är intresserade av mediefostran. Materialet kan också användas i skolan, biblioteket eller för att besvara frågor som t.ex föräldrar har kring medieanvändning.

I Helsingfors i november 2017

Emmi Huhtanen

Melissa Castrén

Sällskapet för mediefostran

Vad är sociala medier?

Med sociala medier avses oftast onlinetjänster och -forum, vars huvudsakliga användningssyfte är att diskutera, producera eller dela innehåll och knyta kontakter. Hit hör också mobilapplikationer, snabbmeddelande- och chatfunktioner.

Merparten av allt innehåll i sociala medier, till exempel bilder, text och videor, produceras och delas av användarna själva. Det här till skillnad från traditionella medier, där informationen produceras och publiceras av professionella aktörer.

Sociala medier har öppnat upp nya möjligheter att uttrycka åsikter och ta del av andras. De har gett allt fler människor en möjlighet att bryta igenom de traditionella nyhetsflöden och synas och höras. Samtidigt har det blivit svårare att avgöra vem som är avsändare och vilket syfte avsändaren har, och det kan vara svårt att avgöra om informationen stämmer.

Enligt undersökningen *Some ja nuoret 2016* använder de finländska 13–17-åringarna WhatsApp mest av alla sociala medier – 91 procent av åldersgruppen använder applikationen. Följande i topp är YouTube, Instagram, Snapchat och Facebook. Ungdomarna i undersökningen svarar att den främsta orsaken till att de använder sociala medier är för att de möjliggör kontakt med människor de redan känner.

Sociala medier påverkar hur barn och unga ser på sig själva och hur de förmedlar bilden av sig själva. Dessutom påverkar sociala medier också hur sociala gemenskaper i livet utanför online-verkligheten skapas och upplevs.

Därför är det viktigt att inte se på livet på webben som åtskilt från livet utanför skärmen. Ungdomarnas liv på internet är för dem en betydande del av livet i sin helhet. De flesta som är unga i dag har vuxit upp i en värld där det funnits någon form av sociala medier.

Trots att livet på nätet är lika verkligt som livet utanför skärmen talar vuxna betydligt mindre med ungdomarna om det som sker på internet.

Är du orolig för vad som sker i sociala medier?

1.

SKAFFA DIG KUNSKAP

Skaffa dig kunskap om hur olika sociala medier och spel fungerar, så att du har något att relatera till. Be ungdomarna berätta om och visa de forum de brukar besöka och de applikationer de brukar använda.

2.

FÖRKLARA DIN ORO

Om du är orolig för vad som sker i de sociala medierna, berätta det. Förklara vad du oroar dig för och varför.

3.

UTARBETA STRATEGIER

Kanske har ungdomarna redan egna strategier för att hantera problem på internet? Om inte – utarbeta sådana tillsammans

4.

UPPMANA DEM ATT REAGERA

Uppmana ungdomarna att också berätta om kränkningar eller problem som andra råkar ut för i sociala medier. Diskutera hur de kan agera i situationer där de ser att något är fel.

5.

SKULDBELÄGG INTE

Om någon berättar att hen råkat ut för något otureligt på internet – skuldbelägg inte, även om du kanske tycker att hen betett sig obetänksamt. Ta reda på vad som har hänt och försök sedan att lösa situationen tillsammans med personen.

“Det som irriterar mig är när vuxna försöker vara som ungdomar. Det går att nå fram till ungdomar också genom att tänka ur ett vuxet perspektiv. Inte behöver man tänka som en femtonåring för att kunna prata med en femtonåring.”

– 15-ÅRING FRÅN HELSINGFORS OM HUR VUXNA SKA TALA OM SOCIALA MEDIER

Skärmtid – alla användare är olika

Åsikten om man ska begränsa antalet timmar barn och unga tillbringar på nätet eller inte delar dem som arbetar med medieföretagen. Enligt en undersökning gjord av Sällskapet för medieföretagen år 2016 anser ändå en stor del av yrkesfolket att det finns andra saker som är viktigare att diskutera än att stirra sig blind på timmar eller minuter, som ändå inte passar alla, eftersom varje individ använder medier på olika sätt och olika mycket. Enligt dem är det mer väsentligt vad barn och unga gör på nätet, inte hur länge.

Hur man använder medier varierar inte bara mellan olika åldersgrupper utan också inom dem. Därför måste man ta hänsyn till att varje ung medieanvändare är unik. Det som är för mycket för någon kan vara precis lagom för någon annan.

“Största delen av mitt liv har det funnits någon form av sociala medier. Jag är uppvuxen med att det är mitt sätt att kommunicera med vänner, lära känna nya personer och förstå vad som händer runtom mig.”

– 16-ÅRING FRÅN HELSINGFORS OM
RELATIONEN TILL SOCIALA MEDIER

Vad säger lagen – får de vara där?

Facebook, Instagram och Whatsapp har en åldersgräns på 13 år, men den är svår både för företagen själva och andra vuxna att övervaka. Det finns för tillfället ingen lagstiftning i Finland som begränsar barns tillgång till sociala medier, och det är inte olagligt att bryta mot kommersiella aktörers åldersgränser. Föräldrar och andra vuxna axlar ansvaret för att vilka sociala medier barn och ungdomar använder.

I maj 2018 träder nya EU-bestämmelser om dataskydd i kraft, som kan komma att förändra situationen. Ett av syftena med dataskyddsreformen är att skydda barn och ungdomar, eftersom man anser att de inte har tillräcklig kunskap om risker, rättigheter eller följder då det handlar om att lämna ut personuppgifter. Ett nytt krav som reformen för med sig är att barn och ungdomar yngre än 16 år i fortsättningen inte får använda sociala medier utan vårdnadshavarens tillstånd. Det har ansetts vara problematiskt ur ett barnrättsperspektiv. Barnets föräldrar förstår inte nödvändigtvis fördelarna med ny teknologi och kan därför begränsa användningen av sociala medier utan skäligen orsaker. EU:s medlemsländer har trots allt möjlighet att på nationellt plan sänka åldersgränsen till 13 år.

Visuell kultur

HUR DELA VISUELLT MATERIAL SÄKERT

Du vill dela en bild eller en video i sociala medier, men hur? Tre nyckelfrågor hjälper dig dela rätt.

1

Har du tagit bilden eller filmat videon?

JA

Finns det människor på materialet som din bekantskapskrets kan känna igen?

JA

Skulle du själv vara bekväm med att vara med på fotot eller i videon?

NEJ

Kör hårt.

JA

Kör hårt.

NEJ

Bäst att låta bli, eller fråga för säkerhets skull.

NEJ

Vet du när och var materialet är taget? Har du rätt att dela det?

JA

Hoppa till frågan om materialet kan uppröra.

NEJ

Låt bli.

TJA

Är du osäker? Då är det bättre att låta bli, eller fråga personen som tagit bilden eller videon.

2

Känns det som att du kan vara stolt över materialet också om tio år?

ABSOLUT!

Kör hårt.

NJA

Allt vi lägger upp på nätet sparas på sätt eller annat – även om vi raderar bilderna eller videorna, eller ställer in så att bara vissa vänner kan se dem kan man till exempel ta skärmbilder och dela dem vidare.

NEJ

Låt bli, bättre så.

3

Kan bilden eller videon uppröra?

HMM

Om du är osäker, låt bli.

JA

Är det meningen att väcka känslor?

NEJ

Lägg upp något annat i stället.

JA

Är du okej med att någon helt annan än du tänkt ser materialet?

JA

Kör hårt.

NEJ

Lägg upp något annat i stället.

Källkritik online

Simmade en haj verkligen omkring på gatorna i Florida efter orkanen Harvey? Ska man vara rädd för farliga clowner som lurar barn in i skogen? Kan man lita på nyheter i sociala medier?

Skrönor, vandringssägner och fejknyheter har alltid existerat, men sociala medier har gett hörsägen en helt ny portal för spridning. Samtidigt blir onlinekanaler allt populärare för att konsumera information och nyheter. Siffror publicerade 2017 av Reuters Institute visar att ungefär fyra femtedelar av under 35-åringar i 36 studerade länder främst tar till sig nyheter via online- och sociala medier. I Finland använder drygt 40 procent av hela befolkningen sociala medier för att konsumera nyheter.

”Tidigare tänkte jag inte jättemycket på vad jag delade. Efter några otrevliga händelser har jag börjat fundera att är det här något jag är okej med om det kommer upp i en arbetsintervju? Vill alla mina följare se det här, är det här viktigt?”

– 16-ÅRING FRÅN HELSINGFORS OM
ATT DELA I SOCIALA MEDIER

Också meddelandeapplikationer som Whatsapp och Snapchat blir allt viktigare för nyhetskonsumtion i synnerhet bland unga, men populärast är ändå sociala nätverk som Facebook, Youtube och Instagram. Aktörer som Facebook och Google har en stor makt över det innehåll vi ser och konsumerar – tillsammans kontrollerar de upp till 70 procent av trafiken till allt medieinnehåll, enligt siffror från analytikföretaget Chartbeat.

Sprider jag ett rykte om jag delar detta?



Det är viktigt att kritiskt fundera över det vi konsumerar i sociala medier och online, i synnerhet innan vi delar det. Vi är alla källor till information: vi skapar, tolkar och för vidare. Det betyder att vi bär ansvar för att rykten, felaktig eller vilseledande information inte sprids.

En enkel huvudregel är att noggrant läsa igenom materialet, granska vem som publicerat materialet, kolla när det publicerats och i vilket sammanhang, söka efter källor i materialet och fundera över tonen – känns det sensationslystet, är det ett skämt? Vem är det som kommer till tals, är den en person som själv upplevt händelsen? Är det någon som berättar vad som hänt någon annan, eller är det en tredjepartskälla som återger något som den hört från en andrahandskälla?

Den egna inställningen till informationen är viktig. Varför reagerar jag som jag gör, varför vill jag dela den? Falska nyheter får mycket uppmärksamhet – men också sann information kan ibland vara lätt att feltolka. I synnerhet statistik kan vara svår förstådd, och ibland blandas korrelation ihop med kausalitet.

Korrelation betyder att det finns en samvariation och kausalitet att det finns ett orsakssamband – någonting kan korrelera utan att det finns en direkt koppling. Till exempel kan en nyhet presenteras så att man kan tolka ett samband mellan två skeenden som kanske inte egentligen hänger ihop. På samma sätt kan man i dagens läge med enkla medel klippa in en foto av en haj på bilder från platser som drabbats av oväder, eller fejka videor med rymdfarkoster.

Finländska ungdomar har tilltro till sin egen förmåga att tolka nyheters tillförlitlighet. De litar på nyhetskällor de känner igen och tror i synnerhet på information som presenteras i traditionella format som papperstidningar. De flesta nyhetsmedier är företag med ändamålet att göra vinst och få din uppmärksamhet. Inom nyhetsjournalistik finns det värderingar och regler med ändamålet att hålla annonsförsäljning och innehållet separat. Det betyder inte att etablerade medier inte kan falla offer för att sprida rykten eller dela information som kan missuppfattas.

Sociala medier visar ett urval som ser olika ut för alla

Också i bekanta nyhetsmedier kan man läsa om varningar för farliga clowner och onlinespel som kan leda till självmord, trots att noggrannare granskning visar att det inte finns bevis för oron. Lika viktigt som att våga vara kritisk och granska nyheter och andra budskap i onlinemedier är att inte falla offer för misstro. All fakta kan inte ifrågasättas, däremot är det nyttigt att lära sig se fakta ur olika perspektiv för att förstå hur olika människor tänker och ser saker.

I sociala medier och i sökmaskiner ser till exempel våra flöden ofta väldigt olika ut. Det beror på att ditt flöde styrs av ett system av algoritmer, vars ändamål är att försöka profilera det du ser enligt var du är, vem du är, vad du gillar, hur gammal du är och så vidare. I stället för att se precis alla uppdateringar av dina vänner gör och det du gillar i ditt flöde, ser du ett urval.

Till exempel Facebook uppger att de strävar till att förstå vad som är viktigt för dig. Men de gör också pengar på att sälja annonser som är riktade till dig, enligt hur de tror att du är. Det gör också magasin, bloggar och branschtidskrifter som ofta dessutom samarbetar med kommersiella aktörer. Samtidigt som algoritmer och profilering gör att våra sociala medier känns intressanta är insynen i vilka data som används och hur den används bristfällig.

89 %

av 16–24-åringarna använder sig av sociala medier

(Statistikcentralen, 2016)

Spel i en digital verklighet

DIGITALA SPEL ÄR:

- Själständiga kulturprodukter, som kan jämföras med film, musik och litteratur
- En populär och för många viktig hobby
- Historier, där spelet fungerar som historieberättare
- Verktyg för att skapa egna historier och lekar
- Forum för social växelverkan
- Föremål för passion och verktyg för att definiera sin personlighet
- Teknologisk innovation
- En kanal för att behandla skrämmande tema
- Ett idrottsredskap
- Ett inlärningsredskap

Spelfostrarens råd: Respektera spelarna och spelet

Digitala spel har under de senaste årtiondena blivit en viktig del av vår kultur. Trots det råder fortfarande starka negativa och ofta felaktiga uppfattningar om spel – i synnerhet då det gäller barns och ungas spelande.

Enligt **Pasi Tuominen**, planerare vid Verke, utvecklingscentret för digital ungdomsfostran, kan spelvärlden kännas främmande för många vuxna.

Därför vore det viktigt att de vuxna som inte själva spelar bekantade sig med spelvärlden. På det sättet skulle den vuxna bättre kunna förstå hur den unga spelaren upplever olika situationer i spelet, och då också kunna stöda spelaren bättre.

- Man kan närma sig den världen på precis samma sätt som allt annat som föräldrar eller vuxna som arbetar med ungdomar gör för att förstå tonåringens värld, det vill säga pröva på det tillsammans med dem och vara en närvarande vuxen, säger Tuominen.

Han menar att det samma gäller om det så är frågan om go kart, ridning eller datorspel.

- Min erfarenhet från fältet är att barn och ungdomar förhåller sig mycket positivt till att vuxna vill spela med dem, menar Tuominen.

I synnerhet om den vuxna inte är bekant med digitala spel ger det den unga spelaren en fin upplevelse att för en gångs skull få iklä sig rollen som expert och mentor.

Varken meningslöst eller onödigt

Den största missuppfattningen som råder kring spelande är enligt Tuominen att det är meningslöst eller onödigt. Han poängterar att även om miljöerna och karaktärerna i spelet är virtuella, så är spelarens känslor fullständigt verkliga.

Framförallt ger spel upphov till många positiva känslor och upplevelser i en ung persons liv. Socialt spelande bli allt mer populärt. Spelen fungerar i dag i stor utsträckning som sociala medier som inte skulle existera utan det innehåll som användarna tillsammans skapar. Spelandet kan därför hjälpa till att skapa nya sociala kontakter.

- Till exempel ett barn som lider av sociala svårigheter och har svårt att ta kontakt ansikte mot ansikte kan umgås med andra utan att kontakten är för personlig, säger Tuominen.

Han påpekar att även om man inte är bra på till exempel idrott eller har många vänner i skolan kan man i spelets värld vara framgångsrik och respekterad, och ha vänner i det sammanhanget.

Dessutom har spel samma funktion som en bra bok, teater eller film – det är kultur och underhållning som väcker starka känslor.

Tuominen vill gärna dämpa vuxnas oro gällande spel. Om en tonåring får problem med spel, till exempel blir beroende, så finns det oftast bakomliggande faktorer som har gett upphov till situationen.

- På samma sätt som en människa av olika orsaker kan börja träna för mycket utan att kunna kontrollera det, så kan det hända att spelandet går överstyr, säger han.

I det skedet ska den vuxna bli orolig. Hur mycket som är för mycket spelande är individuellt, men om den unga spelaren försummar vardagliga göromål på grund av spel är det ett tecken på att det är för mycket. Då bär den vuxna ansvaret för att ta upp det till diskussion och försöka ta reda på vad som ligger bakom beteendet.

Spel är social verksamhet och mobbning och konflikter förekommer därför också i spelvärlden. Av den anledningen är det viktigt att som vuxen vara lyhörd och fråga om spelandet på samma sätt som man frågar om andra vardagliga saker.

Många vuxna oroar sig också för att barn och ungdomar blir aggressiva av våldsamma spel.

Forskningen har aldrig lyckats bevisa uppfattningen att virtuella spel leder till ökat våld i samhället. Om ett samband existerar är det svagt, eftersom det inte har kunnat kartläggas trots decennier av forskning på området.

“Man kan spela med kompisar och lära känna nya människor och man lär ju sig ganska mycket också samtidigt. Det är inte helt lätt att ladda ner spel och nya utseenden till spel och tilläggsdelar, så det är helt användbart.”

– 15-ÅRING FRÅN HELSINGFORS
OM NYTTAN AV SPEL

Digitala spel har sämre rykte än förtjänt

PASI TUOMINENS TIPS FÖR ATT FÖRSTÅ DEN UNGA SPELAREN:

- Respektera intresset. Förminska inte betydelsen av spel i spelarens liv.
- Bekanta dig med spelvärlden genom att själv spela tillsammans med spelaren.
- Om barnet försummar annat till förmån för spelandet, ta upp spelandet till diskussion och lyssna på barnet. Vilken är egentligen orsaken till att hen spelar så mycket?
- Närma dig barnet med intresse – inte oro. Fråga först försiktigt vad spelar du, inte varför spelar du.

Mobbning och kränkningar på nätet

Vad är en kränkning på nätet?

Elaka kommentarer och bilder kan skickas och spridas i sociala medier och online-spel. Den som drabbas kan uppleva sig kränkt, i synnerhet om elakheterna delas och sprids vidare.

Den som skriver, gillar, kommenterar eller delar kränkande inlägg kan inte veta hur den drabbade reagerar. I skydd av en skärm, utan ögonkontakt, kan det också vara lättare att vara såra.

Den som kränker och den kränkta känner oftast varandra utanför internet. De kan vara klasskamrater eller höra till samma idrottsförening. Överlag är de allra flesta som ungdomar umgås med på nätet personer de känner från tidigare. Men elakheter och hatprat kan också spridas mellan personer som aldrig träffats, till exempel i kommentarsfält på bloggar och Youtube-kanaler eller i online-spel.

Enligt undersökningen *Some ja nuoret 2016* har 15 procent av de tillfrågade ungdomarna upplevt någon form av mobbning i sociala medier.

Människorelationer online skiljer sig inte från relationer utanför nätet. Det finns inte några undantag som gör att man får behandla varandra sämre på webben än utanför.

(Statens medieråd, Sverige 2016)

Var går gränsen för kränkningar på nätet?

”Starka känslor är lätta att spy ur sig utan att tänka efter, och på nätet hålls de faktiskt där. Om man inte har något fiffigt att säga behöver man inte säga det, i synnerhet på nätet.”

– 16-ÅRING FRÅN HELSINGFORS
OM ÅSIKTER ONLINE

Nätmobbingsoffer vill att kränkningar tas på allvar

Riikka Korteaho föll offer för nätmobbing efter att hon i rollen som moderator stängit ute mobbare från olika Facebookgrupper.

RIIKKAS TIPS FÖR VUXNA SOM MÖTER UNGA SOM KRÄNKTS PÅ NÄTET:

- Underskatta eller förminska inte upplevelsen av nätmobbing utan erbjud konkret hjälp och stöd.
- Om mobbaren är minderårig – ta genast kontakt med föräldrarna.
- Om mobbaren är vuxen – gör genast en brottsanmälan.
- Säg inte "bry dig inte", för det unga offret bryr sig.
- Säg inte "gå inte dit". De sociala medierna är en betydande del av det unga offrets sociala liv.



Riikka Korteaho är 19 år och går i gymnasiet. För ett år sedan fungerade hon som moderator för en Facebookgrupp för unga kvinnor och flickor. I samband med det gav hon personer som inte kunde

diskutera i artig ton portförbud, med påföljden att hon själv blev offer för en massiv nätmobbingsskampanj.

Att hon i medier offentligt öppnade upp om hur hon i årtal blivit mobbad i skolan gav ytterligare bränsle åt nätmobbingen. Hon berättar att hundratals personer kunde kommentera och heja på mobbningsinlägg i slutna Facebookgrupper.

- En person kunde skriva elaka lögnar om mig som 800 personer gillade och 400 personer kommenterade, säger Riikka.

Mobbarna var helt och hållet obekanta människor, som Riikka aldrig hade träffat.

- Det handlar inte om omogna 15-åringar som inte vet bättre – också vuxna familjefäder skrev elaka saker om mig på sociala medier. Fullvuxna människor massmobbad mig offentligt, säger hon.

Det gick så långt att vissa skrev att de inte slutar med mobbingen förrän Riikka tar livet av sig.

- Mest sårad blev jag ändå av att det skrevs lögnar om mig, saker som inte stämde men som gjorde att folk skrattade åt mig, säger Riikka.

Hon hade ingen möjlighet att försvara sig eller korrigera felaktiga fakta i de slutna grupperna där hon inte togs in som medlem.

Ett år senare pågår nätmobbingen fortfarande. Riikka har gjort brottsanmälan gällande några av de värsta mobbarna, men det har hittills inte lett någonvart.

Riikka har inte talat med så många vuxna om nätmobbingen. Inte ens hennes föräldrar vet hur omfattande kränkningar det egentligen är frågan om. Hon upplever att vuxna inte förstår vad nätmobbing är, eller vilka dimensioner det kan få. Många viftar bort mobbingen med att säga att hon inte ska bry sig eller inte använda sociala medier.

Hon har försökt förklara för vuxna i sin närhet att man inte kan fly ifrån nätmobbing.

- Skolmobbing slipper man hemma, men nätet följer med en överallt. Och om någon publicerar något elakt om dig kan det på ett ögonblick spridas till tusentals människor, säger hon.

Riikka tycker att nätmobbingen just på grund av de dimensioner den kan anta ofta kan vara värre än skolmobbing. Men det förstår inte så många av de vuxna hon talat med.

- Förr kunde man bli utestängd och utfrysad från ett kompisgäng, nu kan man bli utestängd från en gemenskap i de sociala medierna, säger Riikka.

Eftersom ungdomar tillbringar mycket tid online tillsammans med sina kompisar, vill ingen bli utfrysad och ensam där heller. Man kan enligt Riikka inte uppmana en tonåring att inte använda nätet om det gör en ledsen.

- Det är som att säga åt en tonåring som mobbas på fotbollsträningarna att den ska sluta spela fotboll, jämför hon.

Då låter man mobbarna vinna.

Sociala medier, sexualitet och identitet

Att utforska sin sexualitet är ett naturligt steg i att växa upp och bli vuxen. Sociala medier är en ytterligare dimension där unga har möjligheten att samla information, uppleva och uttrycka sin egen sexualitet.

”Man måst nog tänka lite på vad man lägger upp för andra personer kan får en väldigt felaktig bild utgående från vad man lägger upp på sociala medier. Till exempel är det vanligt bland ungdomar med bilder där man är lättklädd och sen blir man kallad vissa saker fast man kanske inte alls är sådan.”

– 15-ÅRING FRÅN HELSINGFORS
OM VISUELLT MATERIAL ONLINE

Kombinationen sociala medier, sexualitet och ungdomar kan skapa oro hos de flesta vuxna. Tillgången till pornografiskt material, risken för att unga blir utnyttjade eller sprider visuellt material de senare kan ångra skrämmer. Men svenska Yle-profilen **Johanna Dikert** uppmanar till lugn.

– Få inte panik, bli inte direkt ängslig. Sociala medier är inte en parallell verklighet utan det är väldigt mycket hands-on-verklighet för unga, och en stor del av deras identitetssökande och -bygge, förklarar Dikert som jobbat med programmet Sex & Sånt på Radio X3M och handlett tjejgrupper.

Sociala medier och andra former av online-kommunikation är ett viktigt verktyg för ungdomar att utforska, samla kunskap, kommunicera och uppleva i relation till sexualitet. Finländska ungdomar och barn är i Europeisk jämförelse bekanta med medieinnehåll som behandlar sex, men också bättre på att förstå materialet, visar studien *EU Kids Online III*. Nästan hälften av eleverna i klass 8 och 9 som svarade på enkäten *Hälsa i skolan 2013* hade sett pornografi på webben, tre fjärdedelar av killarna och ungefär en fjärdedel av tjejerna.

– Alla ungdomar kollar på porr – din ungdom kommer att kolla på porr, deal with it. Prata om det om du vill, men bli inte chockad, säger Johanna Dikert.



Tillgången till sexuellt innehåll behöver inte automatiskt betyda risker för ungdomar, påpekar Dikert, i synnerhet om man för en informerad diskussion om sexualitet och sex i allmänhet. Studier

tyder på att finländska ungdomar har en kännedom om att pornografi är fiktivt och att det inte är riktat till dem, men de upplever också att det är en källa för kunskap. Trots att ungdomar kommer i kontakt med sexuellt innehåll betyder det inte att de blir sexuellt aktivare, tvärtom. Andelen minderåriga med sexuella erfarenheter har minskat under 2000-talet, visar siffror från Institutet för välfärd THL.

Däremot kan ungdomar känna sig obekväma och påverkas av de rollfördelningar och representationer som framförs i sexuellt eller pornografiskt innehåll. Porr handlar om en fantasivärld, påpekar Dikert, men frågan är vems fantasi.

– En sak är ju hur kropparna ser ut, men ofta är mannen den aktiva och kvinnan är ofta bara mottagare, säger Dikert och pekar på att kvinno- och manssynen är problematisk inom porren.

“Det är bra att känna till hur sociala medier fungerar och vad de går ut på. Om någon säger att den blivit mobbad på Snapchat och inte den vuxna fattar vad det är, då är du out. Då kommer de inte att prata med dig om de minns att du ändå inte fattar.”

Där har vuxna en möjlighet att påverka. Genom att använda ord och namn som ger de unga kontrollen över sin egen kropp kan vuxna neutralisera skevheter och tabun. Att tala om intima områden med ord som snippa i stället för framstjärt, sexdebut i stället för oskuld, självsex i stället för att onanera och så vidare ger man ungdomar verktyg att vara öppna för olika sorters identiteter och sexualiteter.

Online-verkligheter ger också ungdomar en möjlighet att aktivt uttrycka sin sexualitet. Fjorton procent av de tillfrågade högstadieläverna i enkäten Hälsa i skolan 2013 hade tagit intima bilder eller via webbkamera sett intima kroppsdelar eller självsex, och tre procent hade lagt upp liknande material på sig själva. Andelen är enligt THL:s resultat från 2014 aningen större för gymnasieelever och elever i andra stadiet. I synnerhet för ungdomar som hör till sexuella minoriteter kan sociala medier ge stöd i att hitta jämförelsepunkter för den egna sexualiteten.

– Det finns en uppsjö av människor som skapar material i sociala medier. Det går att hitta nischer och förebilder av en väldigt bred rand och du kan hitta likasinnade, säger Dikert.

För många flickor är kommunikation med sexuellt innehåll en normal del av onlinekulturen. En femtedel har själva delat material, och över hälften har mottagit meddelanden med sexuellt innehåll, framkommer ur Silja Nielsens pro gradu-avhandling som tillfrågade över tusen unga kvinnor.

Ett sätt att stödja och förbereda unga är att tala om vilka de egna rättigheterna och skyldigheterna är, med fokus på att stärka självförtroendet i stället för att sprida rädslor.

JOHANNA DIKERTS RÅD FÖR ATT TALA MED UNGDOMAR OM SOCIALA MEDIER

- Lär känna sociala medier – bekanta dig med olika former, visa intresse och håll koll på hur de utvecklas.
- Se upp för att skuldbelägga. Undvik att kommentera utseende även om det är välment.
- Tala om saker i grupp, ställ frågor på allmän nivå för att garantera att ingen känner sig utsatt.
- Visa att du själv inte är perfekt, agera förebild och våga visa att det är okej att uttrycka känslor.
- Kom ihåg att ungdomar har sina egna sociala koder som du kanske inte känner till eller kan.
- Satsa på att stärka självförtroende, de egna gränserna, respekten för andra och förståelse för att sådant som laddas upp inte försvinner därifrån och kan användas i andra syften än vad de var ämnade för.

– Unga testar mycket sina gränser, men de är kanske inte alltid så bra på att hålla på de egna gränserna. Det är bra att snacka om samtycke, att uppmana att fundera över de egna gränserna, respekten för sig själva och för andra, och vad man kan bli utsatt för, säger Dikert.

En önskad dick pic kan vara ett tillfälle där det känns som att de egna gränserna blivit överskridna. Att skicka ett intimt foto till en person som inte uttryckligen bett om det kan vara ofredande och kriminellt. I en sådan situation är det viktigt att känna att man har rätt att vara upprörd, uttrycka det och lagra material som kan användas som bevis.

– Det är aldrig du som gjort något för att förtjäna en dick pic, poängterar Dikert.

Hennes råd är att vara i kontakt med avsändaren och berätta varför det inte är okej.

– Det där var svinobehagligt, varför har du gjort det här? Förklara hur du känner.

Precis som annat material som laddas upp online kan privata, intima bilder dyka upp oväntat i ett senare skede. Även om mottagaren just nu är en partner är det inte garanterat att hen är det för alltid.

Välstånd i sociala medier

“Lägg ifrån dig telefonen, var här och nu, socialisera” – i vuxnas ögon kan ungdomars bruk av sociala medier te sig inåtvänt och ensamt. Men för unga kan det sociala nätverket vara en källa till välbefinnande.

– Hela livet finns i sociala medier. Det är ett sätt att vara närvarande utan begränsningar, oberoende om man är på samma ort eller i samma land, säger forskaren **Janne Matikainen**.

Matikainen forskar i sociala medier vid Helsingfors universitet och förklarar att de sociala medierna öppnar upp för en värld av möjligheter för unga. Kunskap, identitetsbygg, information, underhållning, kamrattöd, inspiration, och viktigast av allt – att knyta och upprätthålla kontakter med andra.

– Överlag när man tänker på människors välbefinnande är sociala relationer en hörnsten. Det är viktigt att känna att vi hör till en grupp eller en gemenskap. Via sociala medier kan man hitta sig en social identitet och andra som är intresserade av liknande saker, säger Matikainen.

Den grupptillhörigheten är ett socialt sammanhang som vilket annat. Men, påpekar Johanna Dikert som jobbar med unga på Yle Radio X3M, det betyder att allmän vett och etikett gäller där i lika hög grad som på skolgården.

– Man ska behandla andra människor med respekt, fundera på vad man ger av sig själv och hur man kommenterar andra människor. Säg aldrig eller skriv aldrig något du inte skulle kunna säga mellan fyra ögon.

I synnerhet kommentarer som har att göra med utseende är bäst att undvika, även om de är välbefinnande. Hur man ser ut är ett känsligt ämne också för vuxna, men för unga kan det vara svårare att skaka av sig en kommentar som känns obekvämt.

Sociala medier ger möjligheter att skapa en kontrollerad identitet, testa gränser och få bekräftelse. Att lägga upp en bild i en snygg outfit eller från träningen har samma funktion.

– Det finns fortfarande en tendens att tycka att tjejer är slampiga om de uttrycker sin sexualitet. Det är mycket lättare att kritisera en tjejs bikinibild än en kille utan t-tröja på ett gym. Men det är också en sexualiserad bild, man vill visa upp sin kropp och få uppmärksamhet, säger Johanna Dikert.

Resten av samhället är inte fristående från sociala medier, utan det är en helhet, påminner Janne Matikainen. De kontakter som skapas där är lika riktiga som alla andra. Därför känns också nederlag eller uppmuntringar i sociala medier ytterst verkliga.

– Det är komplimangsknarkande man håller på med på gott och ont. En dag som man känner sig nere kan det vara en jätteboost att få mycket likes och snälla kommentarer... och om man inte får det kan det vara knäckande, säger Johanna Dikert.

Närheten till kändisar, vloggare, idrottare eller musiker ger också användarna en möjlighet att komma närmare sina förebilder på ett sätt som inte tidigare varit möjligt. Nu kan man få ett peppande meddelande direkt från sin idol. Underhållning och kunskap samsas i sociala medier, men ibland kan de vara svåra att separera från varandra.

– Man måste hålla i minnet att många unga egentligen är ganska usla på att söka upp information, att vara duktig på det tekniska kanaliseras inte nödvändigtvis till mediekunskap, säger Janne Matikainen.

Tonåren är ur ett utvecklingspsykologiskt perspektiv en tid av stora och djupa frågor som det kan vara svårt att tala om. I sådana situationer kan sociala medier fungera som en ventil där man kan dela med sig av erfarenheter och få gruppstöd.

I vissa fall kan den gruppdynamiken gå överstyr. Matikainen nämner som exempel grupper där medlemmarna hetsar varandra att undvika att äta, eller att skada sig själva. En del av det handlar om att få uppmärksamhet – ju häftigare eller vettlösare desto mer synlighet får man. Men, påminner Matikainen, de tekniska verktygen är bara ett medel för spridning, inte själva orsaken till beteendet.

– Att förbjuda är inte en lösning, till exempel mobbning existerar också i skolan. Att förfasa sig hör till saken. Såklart ska man känna igen riskerna men de får inte överdrivas eller framhävas alltför starkt, säger Matikainen.

Tillgången till sociala medier är för unga också en jämställdhetsfråga. Unga som inte tillåts delta i medier som klassen eller träningsgruppen använder för kommunikation kan känna sig utanför och bli utfrysade. Johanna Dikert påpekar att alla har ett ansvar för att hålla koll på sina kompisar och vara varandras väktare, också i den digitala världen.

– Det bästa stödet man kan få är av andra unga, på samma sätt som på en skolgård. Om man ser att en kompis får en taskig kommentar, att vara den som går in och försvarar, tar de där fajterna och står upp för varandra.

“Jag gillar att se på YouTubevideon. Efter en lång skoldag kan man bara sätta sig ner och bara titta i en halvtimme. Det är otroligt avslappnande och man kan bara glömma allt annat. Ibland märker man att här sitter jag och gapskrattar och ler. Det är verkligen något positivt.”

– 15-ÅRING FRÅN HELSINGFORS OM SOCIALA MEDIER SOM AVKOPPLING

Ord och begrepp

ALGORITMER

– är entydiga regler som kodats för att steg för steg leda fram till en lösning på ett problem. Algoritmer kodas för ett visst ändamål enligt mänskliga värderingar. De fungerar som verktyg som instruerats att till exempel se kopplingar mellan information och fatta beslut om vad som är viktigt. Bland annat styrs våra flöden i sociala medier av komplexa algoritmer, för att vi inte själva ska behöva plöja igenom hundratals uppdateringar eller bilder. Också sökmaskiner och tjänster som Netflix formas av algoritmer för att passa den profil de har av oss. Hur algoritmerna är instruerade är oftast inte öppet och de uppdateras och förändras kontinuerligt, vilket gör det svårt att ha insyn i hur de fattar beslut.

BIG DATA

– är stora mängder information som samlas in av olika aktörer, oftast på webben, men också bland annat genom stamkundsprogram eller formulär. Data lagras varje gång en person gör något som lämnar ett spår efter sig, och den kan samlas ihop och säljas. Med hjälp av stora mängder data kan man analysera och förutse hur människor agerar och vilka preferenser de har.

DESINFORMATION

– information som sprids med syftet att vilseleda eller sprida falska eller felaktiga uppgifter. Kan också handla om att man förvränger eller väljer ut information som stärker det egna budskapet.

DICK PIC

– en benämning på bilder av manliga könsorgan som skickas i sociala medier, endera oönskat eller önskat. Också kvinnliga motsvarigheter som tit pic eller vag pic används. Att skicka bilder med sexuellt innehåll till personer som inte önskat få dem kan ses som ofredande och vara brottsligt.

DIGINATIVA

– ett begrepp som beskriver hur ungdomar som vuxit upp med tillgång till digitala medier instinktivt begriper hur digitala teknologier fungerar. Begreppet har sedermera kritiserats för att sakna belägg – att man kan använda digitala teknologier betyder inte nödvändigtvis att man förstår hur det fungerar. Det finns stora skillnader i kunskaperna bland unga och de behöver också lära sig agera i en digital miljö.

FILTERBUBBLA

– syftar på hur vi kan hamna in i en bubbla av självreflekterande intressen i sociala medier när information som upplevs som irrelevant filtreras bort av algoritmer. Är ett uttryck som gjordes populär av författaren och media-aktivisten Eli Pariser och som ofta jämförs med ekokammare. Om filterbubblor existerar eller inte är föremål för debatt.

FOMO

– kortform av begreppet fear of missing out, att bära på en rädsla av att missa en upplevelse som andra är med om. Kan ge ångest om man upplever att man är tvungen att hålla koll på vad andra gör av rädslan för att missa något.

KÄLLKRITIK

– har utvecklats inom historieforskningen som en systematisk metod för att analysera trovärdigheten av en källa. Granskar källans äkthet, hur aktuell den är, ifall den är beroende av annan information eller andra källor, och ifall den är tendensiös, det vill säga om den är trovärdig eller representerar vissa intressen.

LANA

– att spela tillsammans i grupp på datorer uppkopplade i ett eget nätverk. Också ett ord för att sitta uppe och spela hela natten.

MEDIEKRITIK

– ett förhållningssätt som syftar på att ställa sig kritiskt till information som förs fram i olika medier, och hur den framställs. Görs ofta utifrån de värderingar och ideal som medierna själva förespråkar, för att granska att de följer dem. Har som mål att stärka samhällets förståelse för hur medieinnehåll skapas och vilka inbyggda svagheter det kan innehålla. Skiljer sig från källkritik i det hänseendet att fokus är på medierna, inte källan till informationen.

MEME

– ett begrepp som syftar på hur fenomen, idéer eller koncept sprids inom en grupp eller kultur utan en kontrollerad styrning av spridningen. Härstammar från begreppet memetik. Exempel på memetisk spridning är bland annat memebilder som ofta fungerar som reaktioner på något, skräckhistorier, och urbana legender. Fenomenet med att klä ut sig till clown och skrämman barn, som spridit sig från USA till Sverige och Finland, är ett exempel på memetik.

MODDA

– att spelarna själva utvidgar eller bygger till läggdelar till ett befintligt spel. En spelare kan redigera vissa delar i spelet efter egna intressen eller behov. Spelets grundkod eller texturer ändras och kan ge spelet ett helt nytt utseende.

PERSONALISERING

– syftar på hur sökresultat och nyhetsflöden anpassas enligt den information som finns tillgänglig om användaren. Personalisering handlar också om att vi indelas i olika kategorier, på basis av den information systemen har om oss. Men hjälp av användardata riktas marknadsföringsmaterial och annan information enligt vad den som samlar in datan tror sig veta om vem vi är.

SELFIE

– ett foto man tar på sig själv. Finns också andra former av självporträtt, bland andra belfie som är en bild på den egna rumpan, eller bothie som är en form av att både ta bilder på sig själv och det man ser samtidigt.

SKAMMA

– uttrycket att skamma härstammar ur engelskans shaming. Uttrycket syftar på att man medvetet eller omedvetet skuldbelägger eller orsakar en känsla av skam hos en person. Kan ge upphov till en upplevelse av att man gjort något fel eller opassande, eller att man som person är felaktig, värdelös eller oattraktiv.

SPLEJNA

– alternativt formen splain, nyord i svenskan för att förklara. Härstammar ur engelskans explain och finns i sammansatta ord som att mansplain. Syftar på att förklara men en attityd av att den egna åsikten trumfar alla andras, ofta i en situation där personen som får saken förklarad för sig egentligen är mer insatt i ämnet.

SOCIALA MEDIER

– medieformer som är strukturerade för att skapa nätverk och sprida information online. Delas ofta in i sociala nätverk som Facebook, Youtube eller Instagram, och meddelandeapplikationer som Whatsapp, Messenger etc. Går ut på att man delar information och upplevelser i ett socialt sammanhang endera anonymt eller personligt. Finns både öppna och slutna former av nätverk, och de flesta kan man också justera själv för att styra öppenheten.

VLOGGA

– sammanslaget ord som härstammar från videoblogg och som syftar på att blogga i videoformat. En vloggare kan använda sig av YouTube för att sprida sina videos, och kallas då på finska tubettaja.

Källor

- Alexanderson, Kristina (2016) *Internetguide #25 Källkritik på nätet*, Internetstiftelsen i Sverige
- EU Kids Online (2014) *EU Kids Online: findings, methods, recommendations* (deliverable D1.6). EU Kids Online, LSE, London, UK.
- *Facebook and Google: The Great Divide Understanding the distinct audience-building roles of social and search* (2017) Chartbeat
- Haider, Jutta och Sundin, Olof (2017) *Internetguide #46 Algoritmer Så påverkar de din vardag*, Internetstiftelsen i Sverige
- Kallio, Reetta och Lavikainen, Ville (2017) *Nuoret verkossa. Raportti nuorille suunnatun kyselyn vastauksista*, Centralförbundet för barnskydd
- Newman, Nic; Fletcher, Richard; Kalogeropoulos, Antonis, Levy David A. L., Kleis Nielsen, Rasmus (2017) *Reuters Institute Digital News Report 2017*, Reuters Institute for the Study of Journalism
- Nielsen, Silja (2014) "Ei kaikkea pidä sekoittaa ahdisteluun". *Tyttöjen internetissä saamat ja lähettämät seksiin liittyvät viestit*, pro gradu-avhandling, Turun yliopisto, tillgänglig <https://www.doria.fi/handle/10024/101931>
- Pelikasvattajien verkosto (2013) *Pelikasvattajan käsikirja*
- Schroderus, Katri (2017) *Disinformaatio ja valemedia*, Koulukino ry
- Spišák, Sanna (2016) *Median seksisisällöt ja mediakasvatus*, Sällskapet för medieföstran
- Statistikcentralen i Finland (2016) *Suomalaiset käyttävät internetiä yhä useammin*, tillgänglig http://www.stat.fi/til/sutivi/2016/sutivi_2016-12-09_tie_001_fi.html
- Statens medieråd Sverige (2016) *Hat och kränkningar på internet – En vägledning till föräldrar och andra vuxna nära barn*
- Statens medieråd, Sverige (2012) *Våldsamma datorspel och aggression*
- Statens medieråd, Sverige (2016) *Sociala mediernas uppkomst och roll: <https://statensmedierad.se/larommedier/medierdaochnu/socialamediersuppkomstochroll.379.html>*
- Sällskapet för medieföstran (2017) *Lasten ja nuorten arjen digitaalisuus huomioitava EU:n tietosuoja-asetuksen toimeenpanossa: <http://www.mediakasvatus.fi/uutinen/lasten-ja-nuorten-arjen-digitaalisuus-huomioitava-eun-tietosuoja-asetuksen-toimeenpanossa/>*
- Sällskapet för medieföstran (2016) *Ruudulla: Mediakasvatuksen ammattilaisten käsityksiä median käytön suosituksista ja ruutuaiakäsitteestä*
- Uleåborgs stad och ebrand Suomi (2016) *Some ja nuoret 2016* <http://www.ebrand.fi/somejanuoret2016/2-suosituimmat-sosiaalisen-median-palvelut/>
- Vesa, Hanna och Kuosmanen, Matias (2017) *Nuoret, sosiaalinen media/internet ja luotettavuus*, Kantar TNS

