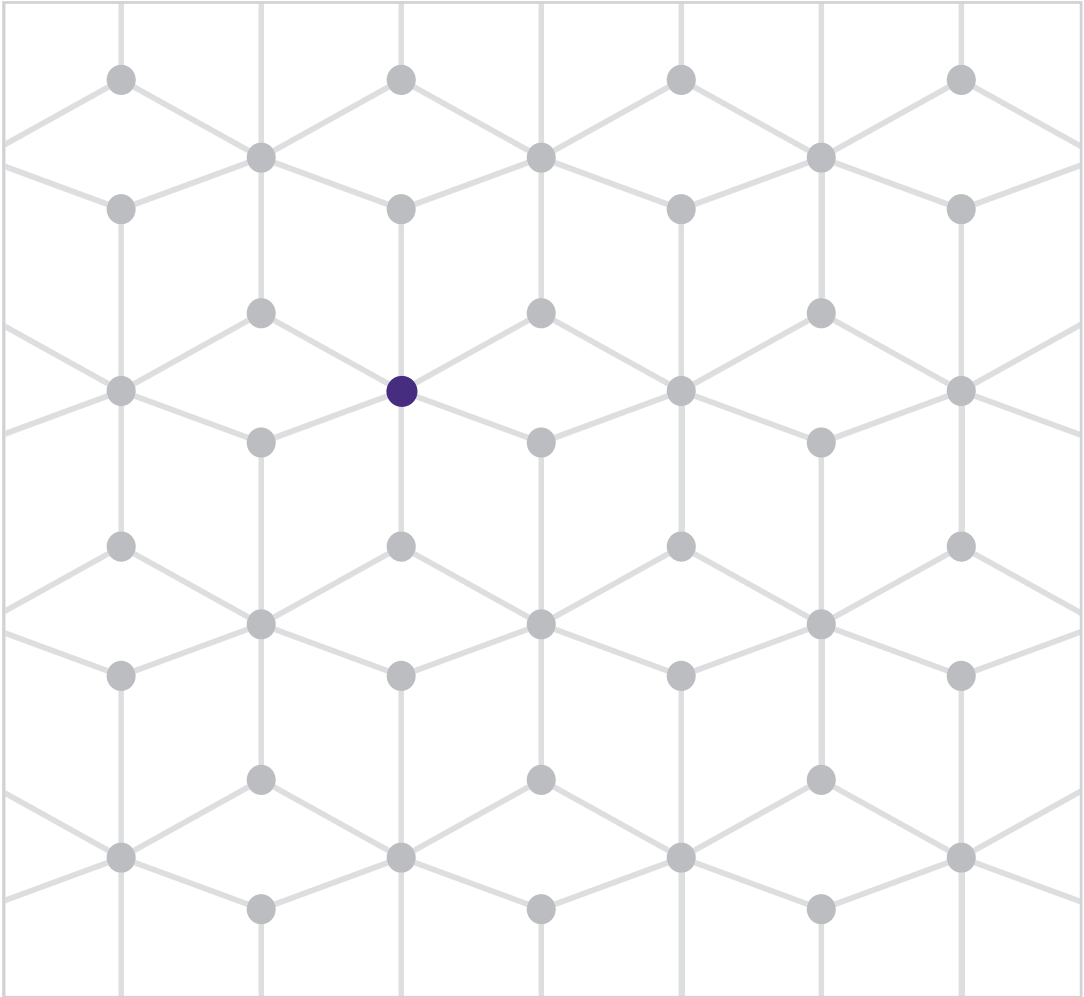


Inkludering og ekskludering i elevers digitale verden

Dypdykk i elevers aktivitet i sosiale medier og gaming og betydning for motivasjon og trivsel på skolen

Beate W. Hygen, Ingunn Dahler Hybertsen, Melina Røe, Thomas Dahl, Trond Buland, Ingrid Holmedahl Hermstad og Christian Wendelborg



Mangfold og inkludering

Inkludering og ekskludering i elevers digitale verden

Dypdykk i elevers aktivitet i sosiale medier og gaming
og betydning for motivasjon og trivsel på skolen

Beate W. Hygen, Ingunn Dahler Hybertsen, Melina Røe, Thomas Dahl,
Trond Buland, Ingrid Holmedahl Hermstad og Christian Wendelborg



Samfunnsforskning AS

Postadresse: NTNU Dragvoll, 7491 Trondheim

Besøksadresse: Dragvoll allé 38 B

Telefon: 91 89 77 27

E-post: kontakt@samforsk.no

Web.: www.samforsk.no

Foretaksnr. NO 986 243 836

NTNU Samfunnsforskning AS

Mangfold og inkludering

Desember 2023

ISBN 978-82-7570-738-1 (web)



Du har lov til:

Dele — kopiere, distribuere og spre verket i hvilket som helst medium eller format til et hvilket som helst formål, inkludert kommersielle.

Bearbeide — remixe, endre, og bygge videre på materialet til et hvilket som helst formål, inkludert kommersielle.

Lisensgiver kan ikke kalle tilbake disse frihetene så lenge du respekterer disse lisensvilkårene.

På følgende vilkår:

Navngivelse - Du må oppgi korrekt kreditering, oppgi en lenke til lisensen, og indikere om endringer er blitt gjort. Du kan gjøre dette på enhver rimelig måte, men uten at det kan forstås slik at lisensgiver bifaller deg eller din bruk av verket.

Ingen ytterligere begrensninger - Du kan ikke gjøre bruk av juridiske betingelser eller teknologiske tiltak

som lovmessig hindrer andre i å gjøre noe som lisensen tillater.

Notiser:

Du trenger ikke å rette deg etter lisensen for de deler av materialet som er falt i det fri eller der bruken er tillatt av etter lånereglene i åndsverkloven eller annen gjeldende rett.

Ingen garantier er gitt. Lisensen gir deg ikke nødvendigvis alle de tillatelsene som er nødvendig for din tiltenkte bruk. For eksempel kan andre rettigheter, som reklame-, personvern-, eller ideelle rettigheter, sette begrensninger på hvordan du kan bruke materialet.

[Les mer om kreditering på creativecommons.org](https://creativecommons.org)

Forord

Denne rapporten presenterer det årlige dypdykket tilknyttet Elevundersøkelsen, og tematikken springer ut fra analysene i hovedrapporten. Tema er inkludering og ekskludering i elevers digitale verden, og vi belyser sammenhengen mellom elevers aktivitet på sosiale medier og i gaming og deres opplevelse av motivasjon og trivsel på skolen. Hensikten er å løfte fram elevstemmen for å øke forståelsen av inkludering og ekskludering i elevenes digitale verden, og hvilken betydning stadig økt aktivitet i sosiale medier og gaming har for skolehverdagen. Vi gjør et dypdykk med både kvalitative og kvantitative data, hvor analyse av intervjuer blir sett i sammenheng med kvantitative analyser av en spørreskjemaundersøkelse som er utviklet for dette formålet. Reanalyser av Ungdata-undersøkelsen fungerer som et bakteppe for vår egen datainnsamling til dypdykket. Oppdragsgiver er Utdanningsdirektoratet.

Rapporten er skrevet i samarbeid mellom forfatterne, og arbeidet med analyser og skriving er koordinert av Ingunn Dahler Hybertsen og Christian Wendelborg. Beate W. Hygen har hatt hovedansvaret for kapittel 2. Analysene av Ungdata-undersøkelsen som beskrives i kapittel 4 er gjennomført av Thomas Dahl. Beate W. Hygen og Christian Wendelborg har hatt ansvaret for utvikling av det skreddersydde spørreskjema, og for innsamling og analyser av de kvantitative data som presenteres i kapittel 5. Melina Røe har hatt hovedansvaret for innsamling og analyser av de kvalitative intervjudata som beskrives i kapittel 6, i samarbeid med Trond Buland, Ingrid Holmedahl Hermstad, Beate W. Hygen og Ingunn Dahler Hybertsen.

Vi vil gjerne takke vår kontaktperson i Utdanningsdirektoratet, Dina Dalaaker for godt samarbeid, og for koordinering av tilbakemeldinger på rapportutkast fra direktoratet og ekstern gjennomleser. Særlig takk til elever, lærere og rektorer på skolene som har bidratt med sin tid og delt erfaringer om tema, og til kommunen og skolene som har lagt til rette for datainnsamling fra elever.

Trondheim, oktober 2023

Prosjektleder
Christian Wendelborg

Sammendrag

Tema for rapporten er inkludering og ekskludering i elevers digitale verden, og rapporten presenterer det årlige dypdykket tilknyttet Elevundersøkelsen. Gjennom både kvalitative og kvantitative data som er samlet inn i studien, undersøker vi sammenhengen mellom elevers aktivitet i sosiale medier og gaming og deres opplevelse av motivasjon og trivsel på skolen. Hensikten er å løfte fram elevstemmen for å øke forståelsen av inkludering og ekskludering i elevers digitale verden, av å undersøke sammenhengen med elevenes motivasjon og trivsel på skolen, og å diskuteres hvilken betydning stadig økt aktivitet i sosiale medier og gaming har for skolehverdagen.

Studien har et utforskende og beskrivende design der tre fremgangsmåter benyttes for å belyse data. De kvalitative data er innhentet gjennom casestudier ved seks skoler med vekt på intervjuer med elever på mellomtrinn og ungdomstrinn. De kvantitative data er samlet inn gjennom en skreddersydd spørreundersøkelse til elever i 7.trinn og 10.trinn. Reanalyser fra Ungdata-undersøkelsen fungerer som et bakteppe.

Dypdykket svarer på fire forskningsspørsmål:

1. Hva kjennetegner elevers aktivitet i sosiale medier og gaming? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?

Analysene viser en markant økning i skjermbruk blant barn og unge fra 2015 til 2021, inkludert dataspill, streaming og sosiale medier. Jenter bruker mer tid på sosiale medier, mens gutter bruker mer tid på dataspill. Forskjeller i bruk viser seg mellom kjønn, men ikke nødvendigvis mellom landsdeler. Bruken både øker og endrer seg noe fra mellomtrinn til ungdomstrinn.

2. Hvordan beskriver elever ulike former for inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming? Hvordan beskrives negative/positive hendelser på sosiale medier og i gaming?

Sosiale medier har både positive og negative sider. Elever bruker sosiale medier for å etablere og opprettholde nye kontakter, uttrykke følelser og føle seg mindre ensomme. De bruker det også for å planlegge aktiviteter, delta i grupper som kan

gi tilhørighet og å finne støtte i vanskelige situasjoner. Samtidig har mange opplevd negative hendelser på sosiale medier, inkludert deling av bilder, utestengelse fra grupper, uthenging og negative kommentarer.

3. Hvilken betydning har aktiviteten på sosiale medier og i gaming for elevers motivasjon og trivsel på skolen? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?

Omtrent 30 prosent av elevene som deltok i spørreundersøkelsen rapporterte at de hadde opplevd negative situasjoner på sosiale medier som hadde gjort at de ble sint, trist eller lei seg. De fleste av disse elevene rapporterer at disse opplevelsene hadde en innvirkning på deres skolesituasjon i form av å grue seg til å gå på skolen, redusert trivsel, manglende evne til å konsentrere seg eller tap av motivasjon for skolearbeidet. Når det kommer til gaming, oppgir elevene færre negative hendelser, men likevel oppgir nesten 30 prosent av dem at de hadde opplevd situasjoner i gaming som gjorde dem sinte, triste eller lei seg. Denne gruppen av elever rapporterte også at de noen ganger hadde opplevd at de ikke fikk delta i spill når de ønsket, eller at de hadde opplevd ubehagelige hendelser i spill. Imidlertid var det betydelig færre som sa at disse negative opplevelsene påvirket deres skolesituasjon. Dette indikerer at selv om omtrent like mange elever opplever utfordrende situasjoner både på sosiale medier og i gaming, er det en klar forskjell når det gjelder innvirkningen det har på skolehverdagen. Negative hendelser på sosiale medier ser ut til å ha en større innvirkning på elevenes trivsel og motivasjon i skolesammenheng, mens hendelser når en spiller sammen med andre synes å ha mindre innvirkning.

4. Hvordan forholder skolene seg til inkludering og ekskludering i elevers digitale verden for å sikre et trygt og godt læringsmiljø? Hvordan samsvarer dette med hva elevene ønsker at skolen, foreldre og andre voksne kan bidra med?

Skolene vi besøkte har ulike strategier for å håndtere utfordringene knyttet til sosiale medier og gaming. Dette inkluderer å begrense tilgang til digitale medier, men også opplæring i nettvett og digital kompetanse. Resultatene indikerer at den digitale verden og den virkelige verden er tett sammenvevd for elevene, og at skolen må forholde seg til begge disse aspektene. Inkludering og ekskludering offline reflekteres ofte online og vice versa, og det kan være ekstra belastende å være utenfor på sosiale medier.

Avslutningsvis påpeker rapporten at sosiale medier og gaming har en betydelig innvirkning på barn og unges liv, med både positive og negative aspekter. Det blir viktig å forstå at hva som skjer online kan påvirke elevenes trivsel og motivasjon når de er offline på skolen, selv om det ikke nødvendigvis er hovedårsaken til læringsmiljøproblemer. Resultatene understreker behovet for et nyansert perspektiv på konsekvensene av sosiale medier og gaming for barn og unge, og betoningen av både inkludering og forebygging av negative hendelser. Samlet sett viser rapporten at elevers digitale verden er tett sammenvevd med det som skjer i «den virkelige verden», og skolen må tilpasse seg denne nye virkeligheten for å fremme et trygt og godt læringsmiljø.

Summary

The report's theme is inclusion and exclusion in pupils' digital world, and the report presents the annual in-depth analysis related to the Pupil Survey. Through the study's qualitative and quantitative data, we examine the connection between pupils' activity on social media and gaming and their experience of motivation and well-being in school. The purpose is to amplify the pupil voice to enhance understanding of inclusion and exclusion in pupils' digital world, to investigate the connection with pupils' motivation and well-being in school, and to discuss the significance of the continuously increasing activity on social media and gaming for the school routine. The study has an exploratory and descriptive design, using three approaches to illuminate the data. Qualitative data are gathered through case studies at six schools, focusing on interviews with pupils at upper primary and lower secondary levels. Quantitative data are collected through a tailored survey for 7th and 10th-grade pupils. Reanalyses from the Ungdata survey serve as a backdrop.

The report attempts to address four main research questions:

1. What characterizes pupils' activity on social media and gaming? Are there differences between genders, grades, and regions?

Analyses show a significant increase in screen time among children and young people from 2015 to 2021, including video games, streaming, and social media. Girls spend more time on social media, while boys spend more time on video games. Gender differences in usage emerge, but not necessarily between regions. Both the usage and patterns change somewhat from middle school to high school.

2. How do pupils describe various forms of inclusion and exclusion on social media and in gaming? How are negative/positive events described on social media and in gaming?

Social media has both positive and negative aspects. Pupils use social media to establish and maintain new contacts, express emotions, and feel less lonely. They also use it to plan activities, participate in groups that provide a sense of belonging, and find support in difficult situations. At the same time, many have experienced negative social media events, including sharing pictures, exclusion from groups, public shaming, and negative comments.

3. What significance does activity on social media and in gaming have for pupils' motivation and well-being in school? Are there differences between genders, grades, and regions?

Approximately 30 percent of the surveyed pupils reported experiencing negative situations on social media that made them angry, sad, or upset. Most of these pupils report that these experiences impacted their school situation, such as dreading school, reduced well-being, inability to concentrate, or loss of motivation for schoolwork. Regarding gaming, pupils report fewer negative events, but still, almost 30 percent of them experienced situations in gaming that made them angry, sad, or upset. This group of pupils also reported sometimes being unable to participate in games when they wanted, or experiencing unpleasant events in games. However, significantly fewer said that these negative experiences affected their school situation. This finding indicates that even though a similar number of pupils experience challenging situations both on social media and in gaming, there is a clear difference in the impact it has on their situation at school. Negative events on social media seem to have a greater impact on pupils' well-being and motivation in the school context, while events when playing with others seem to have less impact.

4. How do schools address inclusion and exclusion in pupils' digital world to ensure a safe and good learning environment? How does this correspond to what pupils want the school, parents, and other adults to contribute?

The schools we visited have different strategies for dealing with social media and gaming challenges, including restricting access to digital media and providing education on online etiquette and digital competence. The results indicate that the digital and real worlds are closely intertwined for pupils, and the school must deal with both aspects. Inclusion and exclusion offline often reflect online, and vice versa, and it can be particularly burdensome to be outside on social media.

In conclusion, the report points out that social media and gaming significantly impact the lives of children and young people, with both positive and negative aspects. It becomes important to understand that what happens online can affect pupils' well-being and motivation when they are offline at school, although it may not necessarily be the main cause of learning environment problems. The results emphasize the need for a nuanced perspective on the consequences of social media and gaming for children and young people, and the emphasis on both inclusion and

prevention of negative events. Overall, the report shows that pupils' digital world is closely intertwined with what happens in the "real world," and the school must adapt to this new reality to promote a safe and good learning environment.

Innhold

Forord	iii
Sammendrag	iv
Summary	vii
Innhold	x
Tabeller	xii
Figurer	xiii
1 Introduksjon	1
1.1 Problemstillinger	3
1.2 Rapportens oppbygging	4
2 Studier av elevers digitale verden	5
2.1 Sosiale medier	7
2.2 Gaming	10
3 Metode og gjennomføring	13
3.1 Kvalitative casestudier	14
3.2 Kvantitativ spørreundersøkelse	16
3.3 Reanalyse av Ungdata-undersøkelsen	19
4 Analyser av Ungdata: om elevers digitale verden og læringsmiljø	22
4.1 Ungdommers bruk av sosiale medier	22
4.2 Press gjennom sosiale medier	24
4.3 Betydning for læringsmiljø	25
4.4 Oppsummering	30
5 Analyser av survey: om inkludering og ekskludering i sosiale medier og gaming ..	33
5.1 Elevers aktivitet i sosiale medier	33
5.2 Elevers aktivitet i gaming	38
5.3 Inkludering og ekskludering, trivsel og motivasjon, utenforskap og støtte ...	43
5.4 Oppsummering	48

6	Analyser av case-studier: om elevers digitale verden og skolens tilnærming	51
6.1	Inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming	51
6.2	Betydning for elevenes skolehverdag	63
6.3	Oppsummering	71
7	Oppsummering og diskusjon	75
	Litteratur	80

Tabeller

Tabell 3.1:	Forsknings spørsmål og datakilder	14
Tabell 3.2:	Oversikt over skoler og informanter.	15
Tabell 3.3:	Antall svar, elever på ungdomstrinn, Ungdata-undersøkelsen. Prosentvis andel svar.	20
Tabell 3.4:	Cohens d og kategorisering av grad av forskjell	21
Tabell 4.1:	Korrelasjonsverdier (Pearsons r) mellom ulike variabler. Ungdata-undersøkelsen (alle verdiene er statistisk signifikante)	26
Tabell 5.1:	Andel som har opplevd negative hendelser på sosiale apper og om det har gått ut over hvordan de har det på skolen nye tall	37
Tabell 5.2:	Andel som har opplevd negative hendelser når de har gamet og om det har gått ut over hvordan de har det på skolen	42
Tabell 5.3:	Korrelasjonstabell som viser sammenhenger mellom inkludering og ekskludering på sosiale apper og i gaming, trivsel og motivasjon på skolen, utenforskap, samt foreldre- og lærerstøtte.	44
Tabell 5.4:	Regresjonstabell som viser hva som predikerer utenforskap med Sosiale Medier skalaene som noen av prediktorene (Kun standardiserte regresjonskoeffisienter).	46
Tabell 5.5:	Regresjonstabell som viser hva som predikerer utenforskap med Gaming skalaene som noen av prediktorene (Kun standardiserte regresjonskoeffisienter).	47

Figurer

Figur 4.1:	Bruken av tid på sosiale medier. Ungdata-undersøkelsen	23
Figur 4.2:	Press om ha mange følgere og likes på sosiale medier.	24
Figur 4.3:	Regresjonsanalyse av «Trives på skolen» som avhengig variabel	27
Figur 4.4:	Stianalyse av oppfatning av familiens økonomi innvirkning på trivsel og søvn	28
Figur 4.5:	Betydningen av latent variabel på utvalgte forhold.	29
Figur 5.1:	Andel som er enige i påstander relatert til sosiale apper	34
Figur 5.2:	Andel som er enig eller svært enig i påstander om en bruker mye tid på å tenke ut hva en legger ut på nett, om en har angret på det en har lagt ut og om det er viktig med følgere	35
Figur 5.3:	Opplevelser av ulike forhold på sosiale apper nye data	36
Figur 5.4:	Andel som er enige i påstander relatert til gaming	39
Figur 5.5:	Opplevelser av ulike forhold i gaming	40
Figur 5.6:	Opplevelser av ulike forhold i gaming fordelt på kjønn	41

1 Introduksjon

Siden 2011 har NTNU Samfunnsforskning AS gjennomført en årlig utdypende undersøkelse med bakgrunn i de kvantitative analysene fra Elevundersøkelsen. Disse utdypende analysene er kvalitativt orientert og ofte med supplerende kvantitative analyser av data fra Elevundersøkelsen. Avhengig av tematikk kan de utdypende analysene kombineres med de øvrige brukerundersøkelsene i skole (innhentet fra foreldre, lærere) og med andre datakilder som eksempelvis fra Ungdata-undersøkelsen.

Tema for den årlige dybdeanalysen bestemmes av Utdanningsdirektoratet i samråd med NTNU Samfunnsforskning AS. En tilnærming er å se på resultater og trender i de kvantitative analysene i Elevundersøkelsen og å undersøke årsaker til eventuelle endringer i resultatene med tanke på kjønn, alder, bosted etc. Det såkalte dypdykket vil typisk inneholde casestudier med kvalitative intervjuer av elever og ansatte som innhentes gjennom skolebesøk på tre til seks skoler, og en kort oppsummering av nasjonal og internasjonal forskning innen den aktuelle tematikken. Hensikten vil være å løfte fram elevstemmen og å øke forståelsen av resultater og trender i de kvantitative resultatene fra Elevundersøkelsen gjennom å ha en «dialog om data», og derigjennom utvikle en helhetsforståelse for tematikken i dypdykket.

Tema for årets dypdykk er: *Inkludering og ekskludering i elevers digitale verden, og betydningen elevers aktivitet i sosiale medier og gaming har for opplevelse av trivsel og motivasjon på skolen.*

Årets tematikk bygger videre på Elevundersøkelsens dypdykk fra 2019 om den digitale verden og læringsmiljø (Wendelborg mfl., 2019). Dette dypdykket satte søkelys på digital mobbing i sammenheng med skolens generelle arbeid med læringsmiljø. Undersøkelsen fokuserte særlig på digital kompetanse og ferdigheter hos lærere, foreldre og elever, negativ atferd på nett og forskjellene mellom mobbing offline og online. Skolens ansvarsområde, forebygging og håndtering av uønskede hendelser på nett var også en tematikk i dette dypdykket. Undersøkelsen pekte på at helhetlig utvikling av en kultur og et positivt læringsmiljø er mer virksomme enn enkelttiltak. Siden forrige dypdykk i 2019 har vi hatt en langvarig pandemi hvor både tilgang til digitale verktøy og skjermbruk har økt, samtidig som generell digital kompetanse, ferdigheter og forståelse har endret seg (se Caspersen mfl., 2021).

I årets dypdykk vil vi undersøke hvordan elevers opplevelse av motivasjon og trivsel på skolen kan ha sammenheng med inkludering og ekskludering i elevers digitale verden. Mens dypdykket fra 2019 fokuserte mer eksplisitt på digital mobbing og digital kompetanse mer generelt (Wendelborg mfl., 2019), vil årets dybdeanalyse mer eksplisitt sette søkelys på de mer subtile former for inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming. Med dette mener vi de litt mer “usynlige” måtene man inkludere eller ekskludere noen på. At det lages hemmelige grupper på sosiale medier som noen holdes utenfor, at man kan se via en kartfunksjon på Snapchat hvor de andre er, eller at noen snakker sammen under gamingsesjoner mens andre ignoreres er eksempler på det vi omtaler som subtil form for ekskludering, Det å motta hjelp og støtte på sosiale medier eller kunne snakke om vanskelige ting når man gamer er eksempler på inkludering. Undersøkelsen belyser hvordan dette virker inn på elevers opplevelse av motivasjon, tilhørighet og trivsel på skolen.

Årets dypdykk springer ut fra flere forhold som er avdekket i Elevundersøkelsens hovedrapport. Den overordna begrunnelsen for temaet er at i tidligere Elevundersøkelser har indikatorene som vurderer elevenes læringsmiljø, inkludert mobbing, tradisjonelt vært ganske konstante. Med andre ord har det ikke vært betydelige endringer fra år til år i perioden fram til 2016. Fra 2016 har vi imidlertid observert en jevn nedgang i indikatorene for læringsmiljø, spesielt på mellomtrinnet. Mobbing, derimot, har forblitt relativt lavt og stabilt - fram til Elevundersøkelsen i 2022, som viste en betydelig økning i mobbing på alle trinn (Wendelborg mfl., 2023). Det er vanskelig å forklare hvorfor det er mer rapportering om mobbing, men i den siste hovedrapporten for Elevundersøkelsen (Wendelborg & Hygen, 2023), ble det foreslått at barn og ungdoms skjermvaner kan ha endret seg de siste årene, og pandemien kan også ha påvirket dette. Årsakene bak den nedadgående trenden i elevenes svar på forhold i læringsmiljøet og økningen i mobberapporteringen, er som nevnt ikke enkle å forklare. Det som imidlertid tydelig kommer frem, er at den negative utviklingen sannsynligvis ikke bare skyldes endringer innenfor skolesystemet, men kan heller tilskrives faktorer på samfunnsnivå og samspillet mellom skolen og hjemmet (Dahl, 2022). Parallelt med den negative utviklingen i læringsmiljøet og økt rapportering av mobbing, har gaming og sosiale medier stadig fått en mer sentral plass i barn og unges liv. Det er en mulighet for at elevers aktivitet på disse arenaene har innvirkning på hvordan de har det på skolen. Derfor er det viktig å få en forståelse av hvordan inkludering og ekskludering i dataspill og på sosiale medier kan virke på elevers trivsel og motivasjon på skolen.

1.1 Problemstillinger

Elevenes digitale verden har endret seg raskt og kan gi utspring i nye måter å inkludere og ekskludere andre medelever, eller forsterke inkludering og ekskludering. Ved å kartlegge gjennom både intervju og spørreskjema, kan vi få bedre innsikt i *hvordan* inkludering og ekskludering kan foregå digitalt på sosiale medier og i gaming. Videre kan vi få en forståelse av *hvordan* dette kan få betydning for skolehverdagen. Vi trenger mer kunnskap om hvordan ulike former for inkludering og ekskludering foregår digitalt, og hvilken betydning det har for elevers opplevelse av trivsel og motivasjon. Videre vil vi undersøke eventuelle forskjeller mellom elever på mellomtrinn og ungdomstrinn, og om det er kjønnsforskjeller og forskjeller mellom landsdeler. Hensikten vil være å beskrive ulike former for inkludering og ekskludering gjennom å belyse positive og negative hendelser på sosiale medier og i gaming, og å identifisere eventuelle mønstre og nyanser. Hvordan kan dypdykket bidra til å forklare elevenes svar på spørsmål om mobbing, trivsel og motivasjon og eventuelle endringer i svarene over tid som presentert i Elevundersøkelsens hovedrapport?

For å undersøke dette nærmere innledes rapporten med nasjonal og internasjonal forskning om barn og unges digitale verden, og mer spesifikt deres aktivitet i sosiale medier og gaming. Dette blir sett i lys av mekanismer for inkludering og ekskludering. Tematikken gjennomføres som en dybdeundersøkelse basert på 1) casestudier utført i seks skoler (mellomtrinn og ungdomstrinn) med intervjuer av elever, lærere/ansatte og rektor, og 2) survey om elevers aktivitet i sosiale medier og gaming sendt til alle elever på 7. og 10.trinn ved skoler i en større bykommune. Trender i Elevundersøkelsen danner et bakteppe sammen med mer dyptgående reanalyse av svar på spørsmål i Ungdata-undersøkelsen om tematikken. Dette ses i sammenheng med data som er samlet inn til arbeidet med denne rapporten.

For å svare på den overordnede problemstillingen om hvordan inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming virker inn på elevenes læringsmiljø, har vi formulert følgende forskningsspørsmål:

- 1 *Hva kjennetegner elevenes aktivitet i sosiale medier og gaming? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?*

- 2 *Hvordan beskriver elevene ulike former for inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming? Hvordan beskrives negative/positive hendelser på sosiale medier og i gaming?*
- 3 *Hvilken betydning har det som skjer på sosiale medier og i gaming for elevenes motivasjon og trivsel på skolen? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?*
- 4 *Hvordan forholder skolene seg til inkludering og ekskludering i elevenes digitale verden, for å sikre et trygt og godt læringsmiljø? Hvordan samsvarer dette med hva elevene ønsker at skolen, foreldre og andre voksne kan bidra med?*

1.2 Rapportens oppbygging

I kapittel to vil vi gi en kort oppsummering av forskning på positiv og negativ atferd blant barn og unge i deres bruk av sosiale medier og gaming, og måter inkludering og ekskludering kan foregå digitalt. I kapittel tre vil vi redegjøre for metode, utvalg og gjennomføring av datainnsamling og -analyser. Kapittel fire tegner et bakteppe av endringer i bruk av digitale medier ved hjelp av svar fra Ungdata. Vi undersøker også mulige årsaker til disse endringene, om det er forskjeller mellom kjønn og landsdeler, og om det har betydning for læringsmiljøet. I kapittel fem presenteres resultatene fra surveyen som innhentet data fra elever på 7. og 10. trinn, og resultatene fra de kvalitative casestudiene beskrives i kapittel seks. Kapittel sju er en oppsummering av hovedfunnene fra de tre foregående kapitlene, som drøftes i lys av forskningen som ble presentert i kapittel to.

2 Studier av elevers digitale verden

Elevers digitale verden har stadig større betydning i deres hverdag, både på skolen og i fritida. I denne rapporten undersøker vi elevers inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming, og hvilken betydning dette kan ha på elevenes opplevelse av motivasjon og trivsel på skolen. Det er de mer subtile måtene man kan inkludere eller ekskludere noen på som står i fokus i denne rapporten. Eksempler på subtile former for ekskludering kan være at det lages hemmelige grupper på sosiale medier som noen holdes utenfor, at man kan se via en kartfunksjon på Snapchat hvor de andre er og man selv ikke er inkludert, eller at noen snakker sammen mens andre ignoreres under gaming. Det å motta hjelp og støtte på sosiale medier eller kunne snakke om vanskelige ting når man gamer er eksempler på inkludering. I spørreundersøkelsen har vi i tillegg undersøkt mer åpenbare former for ekskludering og inkludering som det å spre uønskede bilder eller å holde kontakt med venner.

Vi har i denne oversikten ikke satt søkelys på litteratur som omhandler skole og utdanning, men heller sett på omfang av bruk, og hvordan ulike mediekilder kan fremme eller hemme inkludering og ekskludering. Derfor vil vi innledningsvis gi en oversikt over barn og unges tidsbruk på nett, før vi gir et innblikk i noe av forskningen som omhandler sosiale medier og gaming med vekt på inkludering og ekskludering. Den valgte litteraturen består av rapporter, samt empiriske studier fra forskningsfelt som har hovedforankring i psykologi. Det at barn og unge stadig bruker mer tid på nett er en internasjonal trend, og undersøkelsen *Children in a Digital World* (UNICEF, 2017) viser at omtrent en tredjedel av internettbrukere i verden er barn og ungdom under 18 år. Rapporten viser at aldersgruppen 15-24 år er mest på nett, og i denne aldersgruppen er 71 prosent på nett, sammenlignet med 48 prosent i den øvrige populasjonen. UNICEF-rapporten (2017) refererer til et sett av prioriterte områder for å redusere negative effekter av digitalisering for barn og unge, hvor hovedfokuset er på trygg nettbruk, beskyttelse av identitet, forebygging av uønsket atferd på nett, nettressurser med høy kvalitet og digital kompetanse.

Økt skjermbruk er en trend som har gått over flere år, og Ungdata-rapporten fra 2021 (Bakken & Osnes, 2021, s. 5) viser at det var en betydelig oppgang i bruk av skjermaktiviteter under pandemien. I rapporten hevdes det at pandemien trolig har bidratt til å forsterke denne trenden der stadig flere bruker mye av fritiden sin foran en skjerm. Ungdata-rapporten fra 2022 viser at 74 prosent av elever på

ungdomstrinnet og i videregående brukte mer enn tre timer daglig foran en skjerm, noe som er en økning fra 65 prosent før pandemien (Bakken, 2022). Tidsbruken øker gjennom ungdomsskolen både for gutter og jenter, men flater imidlertid ut noe fra 10. trinn. Økningen forklares i hovedsak med at de unge bruker mer tid på sosiale medier og dataspill, ofte kalt gaming. De aller fleste oppgir at de bruker sosiale medier på en gjennomsnittsdag, og 37 prosent oppgir at de bruker mer enn tre timer på sosiale medier. Jenter bruker noe mer tid på sosiale medier enn gutter, mens guttene bruker mer tid på ulike spill. Rapporten fra Ungdata junior (Enstad & Bakken, 2022) peker på at sosiale medier får en stadig mer fremtredende plass også blant elevene på mellomtrinnet, med en økning fra at tre av ti elever på 5. trinn brukte mer enn tre timer daglig foran skjerm mens seks av ti på 7. trinn brukte mer enn tre timer daglig. Ifølge en amerikansk undersøkelse bruker barn i aldergruppen 8-12 år mellom 4-6 timer på ulike skjermaktiviteter, mens tenåringer bruker opp mot 9 timer per dag (Screen Time and Children, 2020).

Vi snakker gjerne om at barn og unge lever i to verdener, som om den digitale er en egen verden. Måten barn og ungdom «omgås» hverandre i de to verdener kan imidlertid være ganske lik, og den digitale verden kan sies å være en forlengelse av den fysiske (chatte og gjøre avtaler med venner etter skolen, delta i digitale grupper rundt interesser). Hovedforskjellene er at man har mulighet til å være fysisk nær hverandre i den fysiske verden, mens i den digitale verden kan man ha kontakt med et større antall mennesker på kort tid på tvers av geografisk avstand. Et relevant spørsmål er om barn og unge i det hele tatt opplever det som to ulike verdener, eller om de betrakter det som en sammenhengende verden. For eksempel i sosial medier snakker man om og deler bilder og film av det som skjer i den fysiske verden. Når man spiller online i en fiktiv verden så skjer det gjerne sammen med andre (venner eller noen man møter i spillet), eller mens man snakker med venner om spillet eller helt andre ting når de spiller. Gjennom digital samhandling (for eksempel via sosiale medier), kan man også tilfredsstille sosiale behov ved at man får rask og konstant tilgang på andre (Quinn, 2019).

Et annet interessant spørsmål er derfor om måter å inkludere og ekskludere på generelt forlenges eller forsterkes gjennom aktivitet i sosiale medier og gaming, men også om det er andre måter inkludere og ekskludere på i elevenes digitale verden. Vi kan kanskje også snakke om en forlengelse fra det som skjer online til interaksjon offline, og vice versa, og at inkludering og ekskludering i de to verdener ikke er så enkelt å forstå hver for seg. Wendelborg mfl. (2019) pekte på at skillet mellom skole

og fritid oppleves som kunstig for elevene, og at digital mobbing er grenseløst i sin natur. Problematikken har blitt mer kompleks og fremstår som en gråsoner med tanke på hvor mobbing foregår og hvordan det kan håndteres. Elevundersøkelsen for 2022/23 viser at det har vært en økning av elever som oppgir å ha blitt mobbet (inkludert mobbing på nett), som oftest av medelever, men også av ansatte ved skolen.

Den finnes en del forskning med fokus på nettmobbing (eksempelvis Evangelio et.al., 2022; Zhu et.al., 2021) på "toxic" atferd i gaming (som seksuell trakassering, diskriminering) (eksempelvis Beres et.al., 2021; Kowert, 2020), samt hatefulle ytringer på nett. I Medietilsynets rapport fra 2022 fremkom det at 25 prosent i alderen 16-20 år har opplevd en eller annen form for hatefulle ytring på nett som er rettet mot dem (Medietilsynet, 2022a). Hovedfokuset i vår rapport er ikke nettmobbing og toxic atferd i form av trakassering, hatprat og uthenging. Vi vil i større grad belyse mer subtile former for ekskludering og inkludering som vist til tidligere i avsnittet. Det å utestenge andre kan imidlertid sies å være en form for nettmobbing (Festl & Quandt, 2020) så denne type nettmobbing belyses også i rapporten, sammen med mer åpenlyse former for inkludering og ekskludering.

Ettersom barn og unge tilbringer så mye av sin fritid på nett er det viktig å undersøke forhold som bidrar til inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming mer spesifikt. Det som skjer på fritiden kan også ha innvirkning på elevene i skolehverdagen, selv om mange skoler de senere årene har innført helt eller delvis mobilforbud og mobilfri undervisning. Når det gjelder betydningen elevenes digitale verden har for læringsmiljø, vil vi se på elevenes opplevelse av motivasjon og trivsel på skolen.

2.1 Sosiale medier

Sosiale medier er arenaer der barn og unge kan samhandle og interagere med andre. På slike applikasjoner er det mulig å opprettholde kontakt med eksisterende venner, få nye venner, eller snakke med tilfeldige («randoms»). Sosiale media spiller en viktig rolle i ungdommers liv og det har blitt hevdet at selv om interaksjoner som skjer offline fortsatt er viktig for ungdommer, har de blitt supplert og delvis erstattet av interaksjoner via sosiale medier (Décieux mfl., 2019). Dette understøttes på mange måter av at hele 83 prosent av de mellom 9-18 år som bruker sosiale medier sier at de chatter med venner hver dag (Medietilsynet, 2022)

Sosiale medier er problematisk å definere ettersom det er et medium som stadig endrer og utvikler seg, og det dukker stadig opp nye plattformer. Det finnes likevel noen definisjoner. En av disse er: «en gruppe Internett-baserte applikasjoner som tillater opprettelse og utveksling av brukergenerert innhold» (oversatt fra Kaplan & Haenlein, 2010). En annen måte å beskrive sosiale medier på er at det er internettbaserte applikasjoner der det brukergenererte innholdet er det sentrale, at brukerne har egne profiler, og at samhandlingen skjer både individuelt og i grupper (Obar & Wildman, 2015). Basert på disse definisjonene og beskrivelsene legges det i denne rapporten til grunn at sosiale medier omhandler applikasjoner som legger til rette for og tillater sosial interaksjon med andre, og som også tilrettelegger for brukergenerert innhold ment for å deles med andre.

I tillegg til etablerte sosiale medier plattformer, dukker det stadig opp nye. Facebook, Jodel, Snapchat, TikTok, Youtube, Instagram og Discord er eksempler på noen av de mest kjente. Ifølge Medietilsynets undersøkelse (2022) i aldersgruppen 12-16 i Norge, rapporteres det at 91,8 prosent på Youtube, 90,5 prosent på Snapchat, 82,5 prosent på TikTok og 75,3 prosent på Instagram. De ulike applikasjonene gir ulike muligheter for samhandling, alt fra deling og kommentering av bilder og videoer, til diskusjoner, statusoppdateringer og andre ting man kan dele og samhandle med andre om. De mange måtene man kan samhandle på via disse applikasjonene gir ulike måter man enten kan ekskludere eller inkludere noen andre på.

Det finnes en rekke måter å være ekskluderende og inkluderende på i sosiale medier. Det siste tiåret har det blitt mer og mer vanlig å dele brukergenerert innhold (video/bilder/tekst) med andre på ulike apper. Slik deling legger til rette for relasjonsbygging eller opprettholdelse av ulike relasjoner, selv-presentasjon og tilbakemeldinger (på godt og vondt) fra andre. Når man legger ut noe på sosiale medier setter man seg selv i en posisjon der man kan oppleve å ikke bli bekreftet som man ønsker (sosialt validert), gjennom å få nok positiv feedback fra andre på det man har delt (Lee et.al., 2020). Ungdomstiden er en tid som kjennetegnes av at man er mer avhengig av, og opptatt av tilbakemelding fra jevnaldrende, og man har økt fokus på å sikre sin plass i jevnalder-hierarkiet (Harter et.al., 1996; Somerville, 2013). De forskjellige plattformene har ulike måter å gi feedback og tilbakemeldinger på; Facebook og Instagram gir muligheten til å «like» eller ignorere bilder og/eller tekst noen har lagt ut på sin side, eller muligheten til å kommentere eller ikke kommentere på tekster/bilder/video andre har lagt ut. På Snapchat som er en av de mest populære plattformene blant ungdom i Norge (Medietilsynet, 2022), er det det mulig å legge

ut bilder av seg selv på det som kalles «story». Det innebærer at man legger ut et bilde som alle på vennelisten kan se og kommentere i 24 timer. Man kan også legge ut bilder eller tekst til en eller flere personer i chat-funksjon. En annen funksjon Snapchat har, er kartfunksjonen, såkalt Snapmap. Her kan man åpne opp for at folk kan se hvor man befinner seg. Er man sammen med en gjeng, og alle har åpnet opp for at andre kan se hvor de er på Snapmap, vil hele gjengen vises på samme sted på kartet.

Snapchats funksjoner kan kanskje åpne opp for flere muligheter for inkludering og eksklusivering enn andre apper: man kan oppleve stort fellesskap av å få være en del av en stor gruppe i Snapchat, der man lett har tilgang på andre man kan snakke med og planlegge ting med. Samtidig kan det å ikke få delta i en gruppe oppleves sårt. I undersøkelsen Barn og Medier fra 2020 fremkom det at 24 prosent i aldersgruppen 9-18 år hadde opplevd å bli utestengt fra en gruppe på nett eller ikke fått delta. Problemet var størst blant jenter i 15-16 års alderen der hele 33 prosent hadde opplevd utestengelse eller nektet deltagelse (Medietilsynet, 2020).

Det å legge ut bilder på story på Snapchat kan føre til oppmerksomhet i form av ros og anerkjennelse fra andre, som gir sosial validering (Lee et.al., 2020). Dersom bildet ignoreres eller ikke kommenteres, kan det ha motsatt effekt. Snapmap kan også ha sine «fordeler» og «ulemper». Ved hjelp av kartet kan man lett få oversikt over hvor andre befinner seg, men man kan også føle seg utestengt dersom man ser at «alle» er samlet på et sted, der en selv ikke har blitt invitert. Videre kan man oppleve at andre tar bilde av en og legger det ut på sosiale medier, eksempelvis i gruppechat. For noen kan dette være en positiv opplevelse ved at de får mange gode tilbakemeldinger. For andre kan det være vanskelig fordi man overses, latterliggjøres eller ertes. Ifølge Medietilsynet (2020) hadde 14 prosent av ungdommene opplevd at noen hadde delt bilder av dem på nett som de ble lei seg av (Medietilsynet, 2020). Piwek og Joinson (2016) viser til uformelle medierapporter som hevder at måten Snapchat fungerer på, gjennom at det man legger ut «forsvinner» etter gitt tid, fører til at brukerne blir mer ukritiske til hva de legger ut. Om dette er tilfelle, kan det være uheldig i ungdomstiden ettersom man i denne livsfasen er ekstra opptatt av hva andre synes, ønsker å posisjonere seg i jevnalder-hierarkiet, samt søker sosial anerkjennelse. Ungdommer kan derfor dele innhold de vanligvis ikke ville delt, og dette innholdet kan misbrukes av andre, eller føre til negative tilbakemeldinger og opplevelse av trakassering.

Aktivitet på sosiale medier kan også ha flere fordeler. Å samhandle over nettet gir også muligheter for å finne tilhørighet og «sin plass» i jevnaldergruppen. Når man møtes online stilles andre krav enn når man møtes i det virkelige livet. Møtes man ansikt til ansikt vurderer man hverandres utseende, væremåte og klesstil (Amichai-Hamburger & Etgar, 2019) og man må kunne lese en del sosiale signaler, samt klare å kommunisere med andre. Møtes man på nett vurderes man ikke på samme måte, og kommunikasjonen er også annerledes. Man får mer tid til å tenke gjennom hva en vil si og hvordan en skal respondere (Ibid.). I en kvalitativ studie fra 2022 med informanter i alderen 14-19 år, fant man at ungdommer som tilhørte en minoritet med risiko for sosial isolasjon brukte sosiale medier for å oppsøke emosjonell støtte (Karim et al., 2022). En annen fordel med sosiale medier er at når man raskt har behov for sosial støtte, eksempelvis om noe vanskelig har skjedd hjemme, fritiden eller på skolen, så kan man nå de man ønsker effektivt. Det å kunne få sosial støtte av venner er en av motivasjonene ungdommer nevner for å bruke sosiale medier (Kim et al., 2011). En kvantitativ studie (Piwek & Joinson, 2016) fant at høy bruk av Snapchat var positivt relatert til mellommenneskelig binding.

Oppsummeringsvis gir sosiale medier barn og unge mulighet til å holde kontakt med venner og kjente, til å bli kjent med nye og møtes på en måte som fordrer andre krav til kommunikasjon enn hva ansikt til ansikt kommunikasjon gjør, og som for noen kan oppleves som enklere. Samtidig, kan sosiale medier også være en arena der enkelte lett kan holdes utenfor og der ubehagelige ting skjer. Opplevelse av utenforskap kan kanskje blir ekstra tydelig når man for eksempel sitter hjemme og ser via en sosial app at «alle» i klassen er samlet et sted, mens en selv ikke er invitert.

2.2 Gaming

Det finnes flere måter å definere gaming på, vi har valgt å benytte oss av følgende definisjon: *elektroniske spill som er interaktive, som innebærer at spillerne aktivt engasjerer og benytter seg av innholdet i spillet enten alene eller i konkurranse og/eller samarbeid med andre (nåværende og ikke-tilstedeværende) spillere* (oversatt fra Granic et al., 2014). Hvilke spill som er de aller mest populære varierer med tanke på kjønn og alder, men for både gutter og jenter mellom 11 og 16 år er spillene Fortnite og Minecraft på topp 5 listen, mens FIFA er spesielt populært blant gutter mellom 11 og 16 år. Roblox er populært blant gutter og jenter i alderen 11-14 år (Medietilsynet, 2022). Både jenter og gutter driver med gaming, hvor tre av fire

9-18-åringene rapporterer at de spiller noe, og det er flere gutter enn jenter. Ifølge undersøkelsen Barn og medier (Medietilsynet, 2022b) gamer 92 prosent av guttene og 59 prosent av jentene. Kjønnforskjellene er størst i aldersgruppen 15-18 år. Det er flere forklaringer som nevnes for å forstå kjønnforskjellene: muligens er det slik at for jenter så erstatter sosiale medier tidligere spillinteresse, for jenter kan det å spille oppfattes som «barnslig», og jenter opplever i større grad seksuell trakassering i online spill (Bryter female gamer study, 2022).

Man kan game på flere måter: enten ved å spille alene-offline, som innebærer at man sitter alene og spiller solo. Når man spiller på denne måten, har man altså ikke kontakt med andre. Man kan også spille sammen med andre enten via nett eller at man samspiller (co-player) i samme rom. Man kan velge om man vil spille med folk man kjenner fra før eller gruppere seg (teame opp) med tilfeldige ukjente. Veldig mange spill er sosiale (Olson, 2010) og krever at man spiller med andre. En av hovedmotivasjonene mennesker har for å drive med gaming er for å sosialisere med andre (Yee, 2006). Spill som *massive multiplayer online games* (MMOGs) medfører ofte mye samhandling medspillere (Cole & Griffiths, 2007). I Norge spiller 31 prosent av de mellom 9-18 år Roblox som er et spillunivers med mye sosial samhandling (Medietilsynet, 2022). Dette betyr at veldig mange spill er sosiale av natur, og gir mulighet til å skape samhold spillere imellom, men også et nytt rom der noen kan føle seg på utsiden og ekskludert.

Gaming kan være en aktivitet som vennegjengen samler seg om, og man møtes hjemme hos hverandre eller møtes online for å spille. Inkludering og ekskludering kan foregå på mange måter i gaming. Denne aktiviteten kan planlegges og snakkes om på skolen og i fritiden og dermed være et sentralt element i samhandlingen mellom barn og unge, akkurat som fotball, ski eller håndball er det for ungdommer som driver med idrett. En stor forskjell er det, og det er at i idretten er ofte voksne involvert. I idretten er de voksne der som publikum under stevner eller kamper, eller som trenere eller støtteapparat. Dette innebærer at aktiviteten følges med på, og følges opp av voksne. Gaming er ofte en aktivitet barn og unge driver med på egenhånd. Dersom et barn ikke velges på fotball, eller noen stenges ute eller skjelles ut på håndballaget, er det større sjans for at dette fanges opp av en voksen enn i dataspill. Men hva med jenta som aldri får være med i en squad eller gutten som alltid sparkes (kickes)¹ ut av lobbyen på Fortnite fordi det ikke er plass på laget eller

1 I Fortnite kan andre spillere fjerne din avatar slik at du kastes ut av det rommet (lobbyen) der de andre er.

ingen vi ha han med? Dette fanges nok ikke like godt opp, men kan oppleves som like ekskluderende og vanskelig for den som rammes.

Innen gaming kan man oppleve et stort fellesskap gjennom å ha en fast gjeng (eksempelvis et guild) man spiller med. Flere undersøkelser viser at mange har fått nye venner gjennom gaming. I en studie fra USA (N=4000), så rapporterte 83 prosent av spillerne at de hadde etablert nye vennskap gjennom å spille, og 55 prosent rapporterte at gaming hadde hjulpet dem med å etablere dypere relasjoner med andre (Entertainment Software Association, 2022). Noen kan imidlertid oppleve å falle utenfor dette fellesskapet.

Basert på denne gjennomgangen kan vi anta at elevers aktivitet i sosiale medier og gaming kan forsterke både opplevelsen av inkludering og ekskludering, men vi har ikke nok kunnskap om hvordan dette foregår og hvordan det som skjer på fritida påvirker skolehverdagen. Dette vil utforskes videre i den empiriske undersøkelsen gjennom case-studier og spørreskjema. Vi stiller spørsmål ved hvilken betydning de mer subtile formene for ekskludering og inkludering som for eksempel i gruppechatter i sosiale medier eller det å få delta eller ikke delta i gaming, har for elevers opplevelse av trivsel og motivasjon på skolen.

3 Metode og gjennomføring

Dypdykket vil undersøke elevers inkludering og ekskludering i den digitale verden. For å gå mer i dybden på tematikken inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming, og hvilken betydning dette har for elevenes læringsmiljø, er et utforskende og beskrivende forskningsdesign mest hensiktsmessig (Bryman, 2016). Designet har til hensikt å utforske de mer subtile former for inkludering og ekskludering i sosiale medier og gaming, og kartlegge hvordan dette virker inn på trivsel og motivasjon i skolehverdagen. I designet har vi vektlagt triangulering i utforming av verktøy for datainnsamling. Dybdeundersøkelsens styrke er triangulering av kvantitative og kvalitative data hvor disse kobles sammen for å belyse samme tematikk. Som et bakteppe til datainnsamlingen til dypdykket, er det også gjort mer dyptgående reanalyser av elevers svar på relevante spørsmål i Ungdata-undersøkelsen.

Datainnsamlingen er todelt: 1) casestudier i seks skoler (tre på mellomtrinn og tre på ungdomstrinn) med data innhentet gjennom intervjuer med elever og ansatte, og 2) spørreundersøkelse til elever på 7.trinn og 10.trinn ved samtlige skoler i en større bykommune. Casestudiene brukes for å gjøre en kvalitativ dybdeundersøkelse av tematikken med en åpen tilnærming for å få fram elevstemmen. Analysene tar utgangspunkt i data fra kvalitative intervjuer med elever på et utvalg skoler på mellom- og ungdomstrinn for å løfte fram elevstemmen, som suppleres med data fra intervjuer med ansatte (lærere, miljøarbeidere og rektor på disse skolene). Casestudiene brukes også for å identifisere deskriptive kategorier (Eisenhardt, 2021). Resultatene fra de kvalitative intervjuene har dermed blitt brukt i utforming av spørreundersøkelsen.

Tabell 3.1 viser sammenhengen mellom forskningsspørsmålene som ble presentert i innledningen og datainnsamling og -analyser som inngår i rapporten.

Tabell 3.1: Forsknings spørsmål og datakilder

Forsknings spørsmål	Kvalitative data	Kvantitative data
<i>Hva kjennetegner elevenes aktivitet i sosiale medier og gaming? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?</i>	Casestudier	Survey Reanalyse av Ungdata
<i>Hvordan beskriver elevene ulike former for inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming? Hvordan beskrives negative/positive hendelser og atferd på sosiale medier og i gaming?</i>	Casestudier	
<i>Hvilken betydning har det som skjer på sosiale medier og i gaming for elevenes motivasjon og trivsel på skolen? Er det forskjeller mellom kjønn klassetrinn og landsdeler?</i>	Casestudier	Survey Reanalyse av Ungdata
<i>Hvordan forholder skolene seg til inkludering og ekskludering i elevenes digitale verden, for å sikre et trygt og godt læringsmiljø? Hvordan samsvarer dette med hva elevenes ønsker at skolen, foreldre og andre voksne kan bidra med?</i>	Casestudier	Survey (to spørsmål)

I det følgende beskrives de ulike metodene for datainnsamling, utvalg og analysemetodene om ligger til grunn for presentasjon av resultatene i kapittel 4-6.

3.1 Kvalitative casestudier

Det ble gjennomført casestudier med seks skole-case, hvorav en barneskole, tre ungdomsskoler og to skoler med 1.-10.trinn. Undersøkelsen er derfor basert på et strategisk utvalg av ulike case-skoler (by og land) og det er gjennomført intervjuer med elever både på mellomtrinn og på ungdomstrinn. Samtidig er utvalget av både skoler og informanter på hver skole noe pragmatisk med tanke på gjennomføring innenfor tidsrammen. Skolene og kommunene de ligger i varierer i størrelse, hvor fire skoler ligger på mindre tettsteder og to av de seks skolene i to større byer.

Alle skolebesøkene ble gjennomført i perioden mai til september 2023, og det er til sammen gjennomført 18 intervjuer, hvorav 15 er gruppeintervjuer og tre individuelle intervjuer (med rektor). Intervjuene legger hovedvekt på elevperspektivet, og elevenes perspektiv er supplert med synspunkter fra ansatte.

Tabell 3.2 er en oversikt over data samlet inn på de seks case-skolene i studien.

Tabell 3.2: Oversikt over skoler og informanter.

Skole	1	2	3	4	5	6	Totalt
Trinn	U	M+U	M+U	U	U	M	6
Elever	7	5+5	5+4	3	5	4	38
Ansatte (lærere og miljøarbeidere)	5	2+2	6 (+ rektor)	3	4	2	24
Skoleledere	-	-	1 (med lærere)	1	1	1	4

Tabell 3.2 viser det totale antall informanter som ble intervjuet fordelt på skoler og trinn. Totalt 38 elever har deltatt i gruppeintervjuer, hvorav 24 gikk på ungdomstrinn og 14 på mellomtrinn. Antall jenter og gutter var relativt jevnt fordelt. Elevene som deltok var stort sett representanter i elevråd, eller de ble rekruttert via skoleledelse/trinnledelse ved at de meldte seg frivillig. Dette kan selvsagt medføre en skjevhet i utvalget når det kommer til hvilke elever som melder seg til intervju. Skoleledelsen rekrutterte ansatte til intervju, og av de totalt 24 som stilte var det en overvekt av kvinner. Ansatte var for det meste lærere, men også noen miljøarbeidere. På fire skoler stilte også rektor til intervju, hvorav på den ene skolen sammen med gruppen ansatte. Rekrutteringen av ansatte til intervju kan ha begrenset bredden i utvalget, og dermed gi et skjevt bilde av situasjonen. I en utforskende tilnærming har det vært viktig å få fram elevstemmen, og de ansatte har supplert med sine synspunkter på hvordan inkludering og ekskludering i sosiale media og gaming foregår i elevgruppen. Innsikten i elevenes digitale verden, og hvilken betydning dette har for elevenes trivsel og motivasjon på skolen, vil dermed variere og kunne påvirkes av type stilling, relasjon til elevene og om de selv deltar aktivt i elevenes digitale verden.

Tema, læringsmiljøindikatorer og kvantitative resultater fra Elevundersøkelsen (Wendelborg & Utmo, 2022) og Ungdata-undersøkelsen fungerte som utgangspunkt for tema og spørsmål i intervjuguiden. Intervjuene tok utgangspunkt i en relativt åpen intervjuguide, hvor også informantene kunne trekke inn temaer de selv opplever som relevante. I gruppeintervjuformatet kan informantene reflektere rundt tema som kommer opp i intervjuet fra informantene selv, og få synspunkter fra de andre i gruppa.

I intervjuene spurte vi om hva elevene gjør på den digitale arenaen (hvor er de; hvilke dataspill, hvilke sosiale medier etc) og om de kunne beskrive ulike former for inkludering (for eksempel avtale å treffes på Snapchat, deltagelse) eller ekskludering.

Videre spurte vi om hvilken innvirkning aktivitet i sosiale medier og gaming har på motivasjon og trivsel i skolehverdagen. Hvordan elever har det på skolen, og hva de ønsker at skolen, foreldre og andre voksne kan bidra med for å støtte elevene, inngikk også i spørsmål til elevene. Ansatte på skolene ble stilt tilsvarende spørsmål, men også spørsmål om hva de vet om elevens digitale verden, og hvordan de arbeider med inkludering i klassene og på skolen.

To til tre forskere deltok på alle intervjuene, og det ble skrevet sammendrag etter intervjuene rett etter hvert intervju. Sammendraget fungerte dermed også som datareduksjon. Analysene av de kvalitative intervjuene er basert på en datadrevet tilnærming i tråd med et utforskende design, men hvor vi fulgte strukturen fra forskningsspørsmålene i den innledende analysen. Sentrale tema og mønster i materialet ble trukket ut for å beskrive tematikken fra elevenes perspektiv. Sitater fra elever er merket med informantnummer og skole (A-F), og sitater fra ansatte er merket med skole.

Hensikten med den kvalitative undersøkelsen er å utforske elevenes egne erfaringer, opplevelser og synspunkter på aktivitet i sosiale medier og gaming, refleksjoner rundt inkludering og ekskludering, for å kunne gå mer i dybden på enn det som kan beskrives gjennom analyser av kvantitative data fra Elevundersøkelsen. Samtidig har casestudiene bidratt i utforming av spørsmål til den skreddersydde spørreundersøkelsen. Som nevnt tidligere i kapitlet, kan utvalget av informanter ha en skjevhet og påvirke overførbarheten av funnene til lignende situasjoner. Funnene vil sees i lys av tidligere forskning, og kan bidra til å identifisere nye spørsmål.

3.2 Kvantitativ spørreundersøkelse

Det ble også gjennomført en spørreundersøkelse blant elever på mellomtrinn og ungdomstrinn for å få en større bredde i elevenes synspunkter på inkludering og ekskludering i deres digitale verden. Spørsmålene som ble utarbeidet omhandler de fleste av de samme tema og spørsmålene som vi spurte i intervjuene. Noen av spørsmålene i intervjuguiden tilsvare spørsmål i surveyen, men hvor survey-formatet gir mulighet for mer spesifikke spørsmål. I utvikling av de skreddersydde survey-spørsmål ble de første intervjuene brukt til å utforme mer presise spørsmål med tanke på innhold, språk og ordbruk. I forkant av utsending av spørreundersøkelsen fikk vi flere barn og unge (alder 11-17) til å teste ut det nettbaserte spørreskjemaet i flere omganger. På denne måten fikk vi justert

uklare spørsmål, samt utformet en mer overkommelig undersøkelse med tanke på lengde.

Forskergruppen tok kontakt med en storbykommune med forespørsel om de kunne tilrettelegge for distribuering og utfyllelse av en spørreundersøkelse. Kommunen var positive og sendte ut informasjon om undersøkelsen, samtykkeskjema (til foreldre), og lenken til selve undersøkelsen i kommunens nettløsning. Populasjonen er alle elever i 7. og 10. klasse i denne storbykommunen, og alle de aktuelle skolene ble invitert til å delta. Deltagelsen er frivillig å gjennomføre både for skolene og elevene, og elevene fikk gjennomføre undersøkelsen på skolen. Gjennomføringsperioden var i månedsskiftet september/oktober 2023, noe som medførte at undersøkelsen kom tett opptil høstferien. Dette er nok en medvirkende årsak til at færre skoler enn planlagt deltok i undersøkelsen. Utvalget består av til sammen 183 elever hvorav 85 gutter og 96 jenter og 1 som omtaler seg som ikke-binær, og 1 som definerer seg som «annet». 63 av elevene går i 7.klasse og 120 elever går i 10.klasse. Alle som har svart på undersøkelsen har egen mobiltelefon. Selv om det er relativt få som har svart på undersøkelsen er antallet tilstrekkelig stor til å gjennomføre analysene tilfredsstillende, og det er ingen indikasjoner på systematisk skjevheter i utvalget sett i forhold til populasjonen.

Spørreundersøkelse har til hensikt å skaffe en oversikt over hvordan barn og unge opplever inkludering og ekskludering på sosiale apper og i gaming. Fokuset er på både negative og positive hendelser. Vi undersøker også om de unge synes at det de opplever på sosiale apper, eller i gaming har innvirkning på hvordan de har det på skolen. Forhold som lærer- og foreldrestøtte, tilhørighet, motivasjon og skoletrivsel belyses også.

Enkelte spørsmålene i undersøkelsen bygger videre på hva man har svart på andre spørsmål. Dette betyr at alle respondentene ikke svarer på like mange spørsmål. Eksempelvis, spiller/gamer man ikke sammen med andre, får man ikke flere spørsmål som går på gaming.

I spørreundersøkelsen har vi også benyttet instrumenter som er validert og brukt i utstrakt grad i tidligere forskning (eksempelvis utenforskapsskalaen). Spørsmålet som omhandler trivsel er det samme som i Elevundersøkelsen, mens spørsmål i motivasjonskalaen har tatt utgangspunkt i Federici og Skaalviks (2014) mål på indre motivasjon og ble målt ved hjelp av fire spørsmål på en sekspunkts skala

som omhandlet interesse og lyst til å jobbe med skolefag. Eksempler på spørsmål er «Jeg liker å holde på med skolearbeid» og «Jeg synes det er morsomt å arbeide med fagene», Cronbach's alpha for skalaen er 0.90. I tillegg har vi utarbeidet en del skreddersydde spørsmål for på best måte belyse de fenomen som er fokus i denne rapporten. På grunn av omfanget kan vi ikke omtale alle enkeltspørsmålene som er inkludert i spørreskjemaet, men nedenfor vil vi gi en nærmere beskrivelse av skalaene som er benyttet:

For å måle det vi i rapporten refererer til som Utenforskap ble UCLA Loneliness Scale benyttet (forkortet versjon; Roberts mfl., 1993; Russel mfl., 1980) som i utgangspunktet består av fire spørsmål (*Jeg føler at jeg er en del av et fellesskap; jeg kan finne noen å være sammen med om jeg ønsker det; jeg har følelsen av at ingen kjenner meg særlig godt; selv om jeg er sammen med flere føler jeg meg utenfor*). Den longitudinelle norske undersøkelsen Tidlig Trygg i Trondheim (TTiT) (Steinsbekk & Wichstrøm, 2018) som også benyttet denne skalaen, la til spørsmålet *jeg føler meg ensom* i skalaen. Dette spørsmålet ble også inkludert i denne undersøkelsen. Totalt består derfor skalaen av fem spørsmål som ble skåret på en 4-punkts skala, der 1=Aldri og 4=Ofte. Enkelte av spørsmålene ble rekodet slik at en høy skåre betyr høyere grad utenforskap. Chronbachs alpha var 0,78. Dette instrumentet er også beskrevet i Hygen mfl., 2023.

Vi utarbeidet også egne skalaer som tok sikte på å måle inkludering-og-ekskludering på Sosiale medier og i gaming. Disse skalaene er blant annet inspirert av UCLA Loneliness Scale (Roberts mfl., 1993; Russel mfl., 1980), av informasjon som fremkom under intervju med ungdom, samt tidligere studier om sosiale medier og gaming. Fokus var på respondentenes opplevelse av å «være med» og inkludert eller å «ikke være med» og ekskludert i det som skjer på sosiale apper og i gaming. Totalt hadde vi seks spørsmål som omhandlet sosiale medier, og åtte spørsmål som omhandlet gaming. Vi gjennomførte en principal component analysis (PCA) for å etablere komponentene (faktorene) i skalaene. Faktoranalysene viste at spørsmålene delte seg i to dimensjoner (på hhv sosiale medier og gaming). På sosiale medier var det tre spørsmål tilhørende hver dimensjon som vi har valgt å kalle sosiale medier inkluderingsskala (SMISK) og sosiale medier ekskluderingsskala (SMESK). SMISK hadde en Chronbachs alpha på .82 (*Jeg føler jeg har nok venner og kjente å snakke med på sosiale apper; Jeg føler de andre er positive til det jeg skriver/viser på sosiale apper; Jeg føler meg inkludert i det som skjer på sosiale apper*). SMESK hadde en Chronbachs alpha på .73 (*Jeg føler jeg skulle hatt flere venner og kjente å snakke med på sosiale*

apper; Jeg føler de andre er negative til det jeg skriver/viser på sosiale apper; Jeg føler meg utenfor i det som skjer på sosiale apper).

Samme prosedyre ble gjennomført for de åtte gamingspørsmålene. Faktoranalysen viste at spørsmålene delte seg i to dimensjoner som vi har valgt å kalle Gaming inkluderingsskala (GISK) og Gaming ekskluderingsskala (GESK).

GISK består av fire spørsmål med en Chronbachs alpha på .87 (*Jeg føler jeg har nok venner og kjente å game med; jeg får være med å game med de jeg har lyst å game med; Jeg føler de andre er positive til det jeg sier når jeg gamer; Jeg føler meg inkludert når jeg gamer*) og GESK består av fire spørsmål med en Chronbachs alpha på .80 (*Jeg ønsker jeg hadde flere venner og kjente å game med; Jeg får ikke game sammen med dem jeg har lyst å game med; Jeg føler de andre er negative til det jeg sier når jeg gamer; jeg føler meg utenfor i det som skjer i gamingen*).

Resultatene som presenteres er deskriptive og gir en oversikt over hva elever har opplevd på sosiale medier og i gaming, og ulike forhold knyttet til bruken av slike medier. Videre presenterer vi en korrelasjonsmatrise der vi ser på sammenhenger mellom forhold på skolen (som trivsel og motivasjon) og inkludering/ekskludering på sosiale medier og i gaming, og vi presenterer en regresjonsanalyse der vi ser på hva som predikerer lavere tilhørighet/ensomhet med utgangspunkt i tilgjengelige data.

3.3 Reanalyse av Ungdata-undersøkelsen

Som et bakteppe for datainnsamlingen, har vi gjort en reanalyse av Ungdata-undersøkelsen for ungdomstrinn. Ungdata-undersøkelsen er en frivillig undersøkelse for norske kommuner, og i 2021 svarte totalt 83297 ungdomskoleelever på undersøkelsen. Det gir en samlet svarprosent på 67 for de deltagende kommunene.

Ungdata-undersøkelsen inneholder også resultater fra ungdom i videregående opplæring. Vi har i denne rapporten bare sett på resultatene fra elever som oppgir å være i skole på ungdomstrinn. Tabell 3.3 rapporten.

Tabell 3.3: Antall svar, elever på ungdomstrinn, Ungdata-undersøkelsen. Prosentvis andel svar.

Årstall	Antall svar	Totalt antall elever ²	Prosentvis andel svar ³
2015	43976	185368	23,7
2016	44406	184637	24,1
2017	63842	185674	34,4
2018	40556	187695	21,6
2019	63564	190032	33,4
2020	13510	191530	7,1
2021	83297	195030	42,7

Tabell 3.3 viser at det er stor variasjon de ulike årene i hvor stor andel av respondentene som er i ungdomsskolen som har svart på undersøkelsen. I 2020 var det bare 7,1 prosent som svarte, mens det i 2021 var hele 42,7 prosent. Selv om svarantallet i seg selv er høyt, er svarandelen for lav til å si om svarene er representative eller ikke. Ungdata-undersøkelsen presenterer selv resultatene som representative for landet som helhet (Bakken, 2022, s. 9). Vi har ikke selv gjennomført noen undersøkelse for å se om det er eventuelle skjevheter i dataene med tanke på representativitet. Analysene våre viser gjennomgående en stor grad av kontinuitet. For de variablene og indeksene hvor vi ser endringer, er disse endringene kontinuerlige. Dette indikerer at tallene kan tas som representative for landet som helhet siden det ikke er de samme kommuner som gjennomfører undersøkelsen hvert år.

Statistiske analysemetoder

Analysene er gjennomført med Stata 18.0. Variansanalysene er gjennomført med enveis ANOVA. Denne type analyse brukes å vurdere forholdet mellom variansen på individnivå og på gruppenivå. Dette vil for eksempel til si om det er stor forskjell i elevenes gjennomsnittlige vurdering på de enkelte skolene, og for å sammenligne om det er store forskjeller mellom skolene eller om forskjellen er stor innad de enkelte skolene.

2 Tallene er hentet fra Analysebrettet på Udirs hjemmesider (<https://www.udir.no/tall-og-forskning/statistikk/statistikk-grunnskole/tall-om-elever-og-skoler/>)

3 Svarandelen er beregnet ut fra tall på elever på analysebrettet til Udir: <https://www.udir.no/tall-og-forskning/statistikk/statistikk-grunnskole/analysebrett/?Skoleår=&Eierform=Alle%20eierformer&FylkeFilter=&KommuneFilter=&Skole=>

Vi har angitt forskjeller mellom i de ulike analysekategoriene med Cohens d. Cohens d er et hyppig brukt effektmål, som kan brukes til å måle forskjeller mellom grupper. Til forskjell fra en sammenligning som går ut fra gjennomsnittstall for gruppen, tar Cohens d også høyde for både størrelsen på gruppen og standardavviket innad i gruppen (om det er stor ulikhet i vurderingene innad gruppen eller ikke).

Det er ulike oppfatninger om hva ulike verdier av Cohens d innebærer. Vi følger her den grundige gjennomgangen av empiriske data som Lovakov og Agdullina (2021) nylig har gjort hvor de foreslår en tolkning av Cohens d med følgende grenseverdier:

- 0,15 Liten effekt
- 0,36 Medium effekt
- 0,65 Stor effekt

Vi følger denne tolkningen i denne rapporten, og bruker Cohens d som vist i Tabell 3.4.

Tabell 3.4: Cohens d og kategorisering av grad av forskjell

	Ingen forskjell	Liten forskjell	Moderat forskjell	Stor forskjell
Cohens d	0-0,15	0,15 – 0,35	0,35 – 0,65	>0,65

I de neste kapitlene vil vi først presentere resultatene fra reanalysen av Ungdata-undersøkelsen, før vi presenterer resultatene fra survey og case-studier.

4 Analyser av Ungdata: om elevers digitale verden og læringsmiljø

Ungdata-undersøkelsen kartlegger en rekke forhold ved ungdommers liv, og til denne rapporten har vi valgt å se på resultatene fra og med 2015 til 2021. I kapitlet skal vi presentere noen av utviklingstrekkene for elever på ungdomsskoletrinnene med hjelp av resultater fra Ungdata-undersøkelsen, hvor forhold relatert til elevers digitale verden vektlegges. Kapitlet vil løfte fram noen av de områdene hvor det har vært tydelig endring i denne perioden, og undersøke om det er noen bakenforliggende forhold som kan forklare disse endringene. Vi vil se om det er forskjeller mellom kjønn og mellom landsdeler, og om disse forskjellene eventuelt har noen betydning for elevenes opplevelse av læringsmiljøet. Til slutt vil vi ta opp spørsmålet som vi vil forfølge nærmere i de kommende kapitler om digitale medier bidrar til nye former for inkludering og ekskludering.

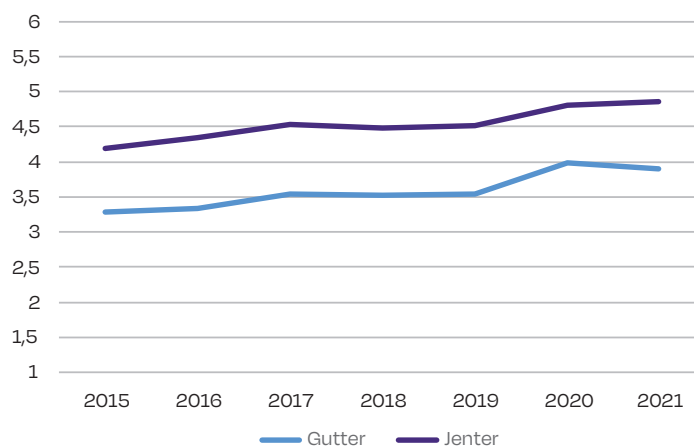
4.1 Ungdommers bruk av sosiale medier

Ett av de forhold som har endret seg mest av det som Ungdata-undersøkelsen kartlegger, er ikke overraskende ungdommers bruk av digitale medier. Ungdom bruker både mer tid foran skjerm, for eksempel til dataspill og til serier på TV. Ett av de områdene hvor endringen er størst, er tid brukt på sosiale medier. Målt med Cohens d , er endringen i tidsbruk fra 2015 til 2021 for elever på ungdomsskoletrinn hele 0,66, altså betydelig (se kapittel 3.3. om betydningen av verdier for Cohens d). Økningen i skjermbruk er nesten like stor, med Cohens d på 0,59. Det er i tillegg betydelige kjønnsforskjeller her. Forskjellen på gutter og jenter på ungdomstrinnene når det gjelder dataspill er på hele 1,66 målt med Cohens d , altså relativt stor. Når det gjelder sosiale medier, er forskjellen også stor (Cohens $d = 0,66$) mellom gutter og jenter. Her er det jentene som i gjennomsnitt bruker mer tid, mens det når det gjelder dataspill er det guttene.

I tillegg til klare forskjeller mellom gutter og jenters bruk av digitale medier, er det verd å merke seg at det også er store forskjeller innad i gruppene jenter og gutter når det gjelder type skjermbruk. Noen jenter bruker mye tid på dataspill – og mer tid enn mange gutter. Tilsvarende ser vi når det gjelder sosiale medier: Noen gutter bruker mer tid på sosiale medier enn jenter. I det store bildet er det altså tydelige kjønnsforskjeller på type skjermbruk, et mønster som har vært stabilt over tid.

Ungdata og Elevundersøkelsen dokumenterer samtidig endring i elevenes opplevelse av forhold ved læringsmiljøet ved skolen de går på. Elevundersøkelsen har vist at spesielt motivasjonen til elevene er dalende gjennom barneskolen. På 7. trinn er det et fall fra 2017 til 2021 på alle indeksene i Elevundersøkelsen. Fallet er størst for indeksen «Motivasjon», hvor den er, målt med Cohens d, på 0,40 (Wendelborg & Utmo, 2022, s. 26). Også resultater fra Ungdata-undersøkelsen viser endringer i elevenes oppfatning av læringsmiljøet på skolen. Den viser et fall i trivsel for elever på ungdomsskoletrinn fra 2017 til 2021 på 0,34, målt med Cohens d. Det er også en betydelig endring i andelen elever som oppgir at de kjeder seg (endring målt med Cohens d på 0,30).

Oppsummert er bruken av sosiale medier økende både for gutter og jenter på ungdomsskoletrinnene de siste årene. Figur 4.1 viser utviklingen over tid for denne bruken for henholdsvis jenter og gutter.



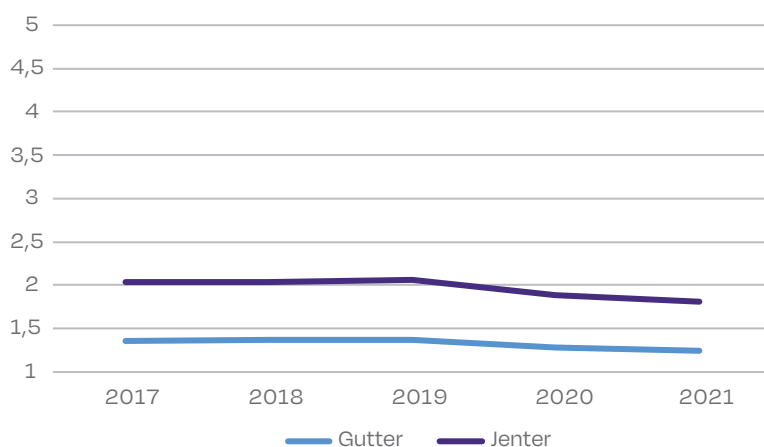
Figur 4.1: Bruken av tid på sosiale medier (facebook, instagram eller lignende). Sekstrinns skala (1=ikke noe tid; 6 = mer enn 3 timer). Ungdata-undersøkelsen

Som figur 4.1 viser, er det en betydelig forskjell mellom gutter og jenters bruk av sosiale medier når vi ser på gjennomsnittlig bruk. Spørsmålsstillingen i Ungdata-undersøkelsen nevner ikke de antakelig mest brukte digitale sosiale medium for ungdom, nemlig Tik-Tok og Snapchat. Det kan hende at mer presise spørsmål hadde fanget opp utviklingstrekkene enda tydeligere.

Dette mønster i bruk av sosiale medier er imidlertid ikke likt fordelt over landet. Det er signifikante forskjeller mellom fylkene i ungdommers rapportering av bruk av sosiale medier. Bruken er størst i de nordligste fylkene og Innlandet og lavest i fylkene sør-vest i landet. Forskjellen mellom Troms og Finnmark, som er blant de med høyest rapportert bruk av sosiale medier, og Agder, som er blant de med lavest rapportert bruk, er 0,36 målt med Cohens d. Forskjellen er dermed ikke veldig stor, noe som skyldes at det er stor grad av variasjon innad i kommunene i hvert fylke. Forskjellen mellom kommunen hvor respondentene oppgir høyest bruk av sosiale medier og kommunen med lavest, er på 0,64 (målt med Cohens d). Den er altså betydelig, men det er ytterpunktene blant kommunene. Det avtegner seg heller ikke noe tydelig mønster for hvilke kommuner hvor ungdommer rapporterer høy bruk av sosiale medier og hvilke som skårer lavere.

4.2 Press gjennom sosiale medier

Ungdata-undersøkelsen spør om ungdom opplever press i hverdagen, og ett av spørsmålene går på «press om å ha mange følgere og likes på sosiale medier».



Figur 4.2: Press om å ha mange følgere og likes på sosiale medier. Femtrinns skala (1 = Ikke noe press, 5 = svært mye press)

Figur 4.2 viser at det ikke er noen store endringer i elever på ungdomsskoletrinn sin opplevelse av press gjennom bruken av sosiale medier. Snarere er opplevelsen av press nedadgående for begge kjønn. Forskjellen mellom 2017 og 2021 er 0,17 (Cohens d), altså ikke stor.

For jentenes del ligger gjennomsnittet rett under 2 på skalaen, som har verdien «litt press». Samtidig er det 12 prosent av jentene som opplever «mye press» eller «svært mye press». Det er dermed en relativt liten andel blant jenter som føler press om å bli likt gjennom sosiale medier. Forskjellen mellom gutter og jenter er derimot tydelig. Målt med Cohens d, er forskjellen på hele 0,66, hvor jenter i langt større grad enn gutter føler et høyere press. Vi ser ovenfor at jenter også i gjennomsnitt er mer aktive brukere av sosiale medier enn gutter. Det er en viss sammenheng mellom bruk og opplevelse av press (Pearsons R = 0,21), men sammenhengen er ikke sterk. Opplevelsen av press er med andre ord i stor grad uavhengig av bruk, og jenter føler i gjennomsnitt presset som noe større enn gutter. Imidlertid oppleves presset lavt både blant gutter og jenter i og med at gjennomsnittsverdien er under 2.

Også her er det forskjeller landet rundt, men forskjellene på fylkesnivå er ikke spesielt store (Cohens d mellom fylket med høyest og fylket med lavest skår, er på 0,33). På kommunenivå er imidlertid forskjellene tydeligere. Forskjellen mellom kommunen hvor elever opplever høyest press og kommunen med lavest press er på Cohens d = 0,72. Det er også et tydelig bilde av at blant kommunene hvor det oppleves høyest press, er det flere av kommunene rundt Oslo: Bærum, Nittedal, Lørenskog og Ullensaker. Bærum er kommunen som presset oppleves som størst, men her er også variasjonen i opplevelse stor.

4.3 Betydning for læringsmiljø

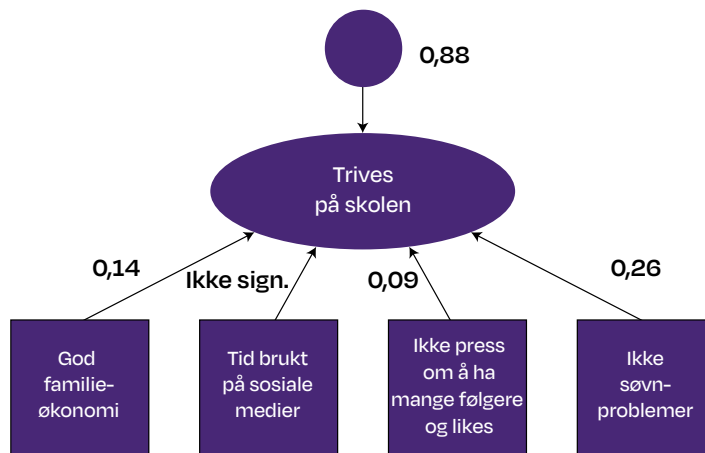
Vi har ovenfor vist til noen endringer som er dokumentert gjennom Ungdata-undersøkelsen når det gjelder bruk av sosiale medier. Dette er det området hvor vi finner størst endring over tid i Ungdata-undersøkelsen. Spørsmålet er nå om bruken av sosiale medier har noen betydning for læringsmiljø, og vi vil måle opplevelsen av trivsel på skolen for å si noe om dette. Vi kan også spørre om det er andre forhold som har betydning for opplevelsen av skoletrivsel. I tabell 4.1 vist korrelasjonsverdiene (Pearsons r) for sammenhengen mellom forhold på skolen (trivsel og om de kjeder seg), forhold knyttet til mediebruk, opplevelse av familiens økonomi og helserelaterte oppfatninger. For helse har vi tatt med de to variablene hvor det er størst endring over de siste årene: økning i andel som opplever hodepine og økning i søvnproblemer.

Tabell 4.1: Korrelasjonsverdier (Pearsons r) mellom ulike variabler. Ungdata-undersøkelsen (alle verdiene er statistisk signifikante)

	Jeg trives på skolen	Jeg kjeder meg på skolen	Familien har god råd	Ikke brukt tid på sosiale medier	Ikke press om å ha mange følgere og likes på sosiale medier	Ikke hatt hodepine	Ikke hatt søvnproblemer	Sovet lite
Jeg trives på skolen	1							
Jeg kjeder meg på skolen	-0,30	1						
Familien har god råd	0,22	-0,10	1					
Ikke brukt tid på sosiale medier	0,07	-0,14	0,05	1				
Ikke press om å ha mange følgere og likes på sosiale medier	0,20	-0,08	0,10	0,26	1			
Ikke hatt hodepine	0,27	-0,17	0,17	0,20	0,24	1		
Ikke hatt søvnproblemer	0,34	-0,21	0,20	0,18	0,24	0,41	1	
Sovet lite	-0,23	0,19	-0,15	-0,19	-0,14	-0,24	-0,42	1

Tabell 4.1 viser at sammenhengen mellom variablene på de fleste områder er svak. Sterkest er korrelasjonen mellom å ha søvnproblemer og at man har sovet lite (0,42). For spørsmål om trivsel på skolen, er det å ikke hatt søvnproblemer som viser sterkest korrelasjon (0,34).

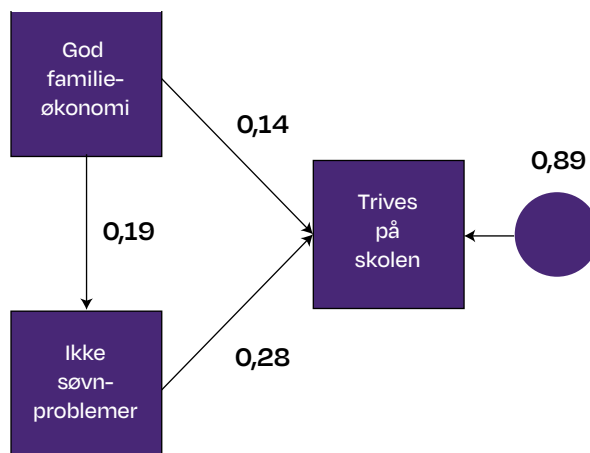
En regresjonsanalyse med «Trives på skolen» som avhengig variable og med de øvrige variablene som uavhengige, viser at også at det er søvnproblemer som i størst grad påvirker trivselen. I figuren nedenfor har vi vist resultatene fra regresjonsanalysen.



Figur 4.3: Regresjonsanalyse av «Trives på skolen» som avhengig variabel (standardiserte verdier)

Regresjonsmodellen forklarer bare 12 prosent av variasjonen til «Trives på skolen» (restledd på 0,88 prosent). Det er med andre ord flere andre forhold som kan ha betydning som modellen ikke fanger opp. Analysen viser videre at av de forholdene som modellen har med, er det søvnproblemer som i størst grad har noen betydning for trivsel i skolen. Opplever ungdom søvnproblemer, går det ut over trivselen på skolen og vice versa. Det er helt opplagt vanskeligere å følge skolens rytme og opplegg dersom man ikke er uthvilt.

Analysen viser også at opplevelsen av familiens økonomi har betydning for i hvor stor grad man trives på skolen eller ikke. Denne opplevelsen har ikke like stor betydning som søvnproblemer, men den er statistisk signifikant. Vi har gjennomført en stianalyse for å undersøke om opplevelsen av familiens økonomi har noen innvirkning på om man har søvnproblemer eller ikke og hvordan begge deler virker på om man trives eller ikke på skolen. Resultatet fra stianalysen er vist i figur 4

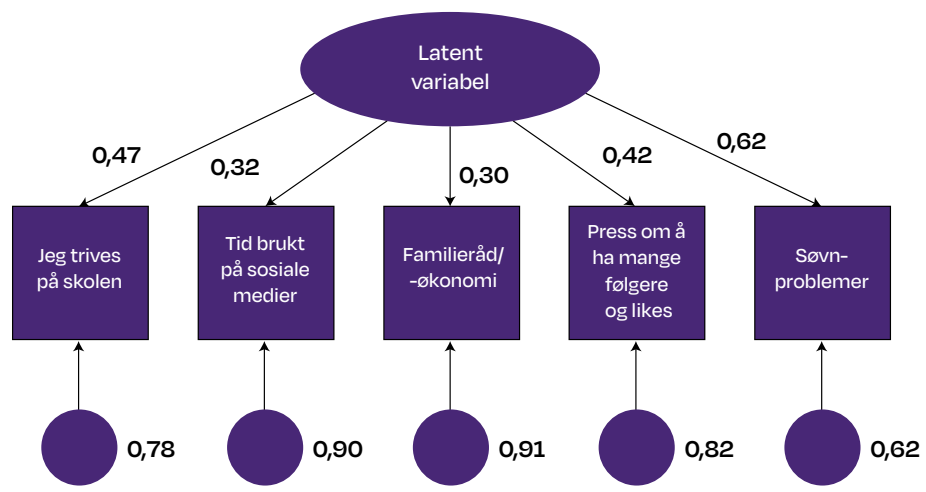


Figur 4.4: Stianalyse av oppfatning av familiens økonomi innvirkning på trivsel og søvn (standardiserte verdier)

Stianalysen viser at modellen bare kan forklare 11 prosent av variasjonen i «Trivsel på skolen» (restleddet er 0,89). Som regresjonsanalysen viser, er det altså forhold utenom de som er tatt med i modellen som kan forklare ungdommenes ulike opplevelser av trivsel i skolen. For den delen som modellen kan forklare, ser vi at i likhet med regresjonsanalysen, at det i første rekke søvnproblemer som virker direkte inn på opplevelsen av trivsel. Stianalysen viser i tillegg at opplevelsen av familiens økonomi har betydning for søvnproblemer. Den har noe større direkte innvirkning på søvn enn på trivsel på skolen. Opplevelsen av familiens økonomi virker også indirekte via søvnproblemer på trivsel på skolen. Sammenholdt med resultatene fra regresjonsanalysen ser det dermed ut til at familieøkonomi er et forhold som er av større betydning for opplevelsen av trivsel på skolen, enn bruken av sosiale medier.

Modellene ovenfor viser at vi bare kan fange en liten del av variasjonen i elevenes vurdering av om de trives på skolen eller ikke. Vi har undersøkt om det er noen forhold utenfor de konkrete empiriske variablene som kan forklare noen av forskjellene i det som elevene rapporterer. Konkret har vi undersøkt om det er en latent variabel – altså en antatt variabel som vi ikke har empiriske tall på – som kan forklare variasjonen. Gjennom en konfirmerende faktoranalyse kan vi undersøke om det kan være en latent bakenforliggende variabel (en variabel som ikke er direkte målt i undersøkelsen) som påvirker hva ungdommen svarer. I figuren nedenfor viser vi resultatene av en slik undersøkelse med standardiserte verdier. Merk at analysen

bare forklarer varians; den sier ikke noe om retning, altså om den latente variabelen påvirker i positiv eller negativ retning. Alle verdiene i figur 4.5 er derfor positive.



Figur 4.5: Betydningen av latent variabel på utvalgte forhold. Standardiserte verdier (RMSEA = 0,09; CFI = 0,87; TLI=0,74)

For å få et mål på hvor godt samsvar det er mellom den teoretiske og den empiriske modellen i figur 4.5 bruker vi målene Tucker-Lewis Index (TLI), Comparative Fit Index (CFI), og root mean square error of approximation (RMSEA). TLI og CFI bør være $\geq .95$; RMSEA $\leq .08$ for at vi skal si at det er en god match mellom teorimodellen og empirimodellen (Schriber et.al., 2006). Testing av modellen viser at den ikke samsvarer veldig godt med de empiriske dataene (spesielt Tucker-Lewis-indeksen, TLI, er lav). Likevel kan vi si at modellen gir et tilfredsstillende bilde (lav RMSEA og relativt høy CFI). Vi kan derfor bare ta modellen som en indikasjon på at det finnes forhold utenfor det som faktisk er målt gjennom Ungdata-undersøkelsen som har betydning for hva elevene svarer. Den latente variabelen (en antatt bakgrunnsvariabel) har tydelig innvirkning på flere av de variablene som Ungdata-undersøkelsen faktisk måler. Koeffisienten er spesielt sterk når det gjelder å forklare variansen på ungdommers opplevelse av søvnproblemer (0,62). Den forklarer også en relativt høy andel av variansen (restleddet er på 0,62). Men også de andre variablene har den latente variabelen betydning for variansen.

Dataene i seg selv kan ikke si hva dette bakenforliggende forholdet (i form av en konstruert variabel som latent) er, men modellen viser at dette forholdet har større

betydning for både trivsel og de øvrige forholdene, enn det som faktisk er målt i undersøkelsen. Forklaringskraften er også bedre, med at denne latente variabelen i større grad kan forklare variansen til de målte variablene.

Modellen viser at betydningen av denne latente variabelen er størst på søvnproblemer, men betydningen er også stor når det gjelder trivsel på skolen og opplevelsen av press om å ha følgere eller få likes på sosiale medier. Den virker også inn på opplevelsen av familiens økonomi. Vi har med andre ord med en faktor X å gjøre som virker inn på en rekke forhold i elevenes opplevelse av seg selv og sin hverdag, også skolen.

Denne latente variabelen ser ut til å ha noe ulik betydning for jenter og gutter, men ikke i særlig grad. Vi ser at den i større grad for jenter enn for gutter virker inn på oppfatningen av trivsel på skolen og i litt mindre grad på bruk av sosiale medier, men i samme grad når det gjelder søvnproblemer.

Forskjellene mellom landets kommuner, i hvilken grad denne latente variabelen har betydning og på hvilken måte, er imidlertid betydelig. Vi har ikke undersøkt om denne forskjellen skyldes bestemte forhold ved kommunene, som for eksempel størrelse, fritidstilbud, demografiske forhold og lignende. En slik undersøkelse går ut over rammene til denne rapporten. Vi kan imidlertid konkludere med at det er et forhold som får betydning for en rekke forhold som Ungdata-undersøkelsen måler, og som i liten grad er knyttet til kjønn, men som kan knyttes til bosted og landsdeler.

4.4 Oppsummering

Sosiale medier griper tydelig inn i ungdommers liv. Det er imidlertid i første rekke i form av tidsbruk: Det brukes mye mer tid i den digitale verden enn før. Derimot gir ikke resultatene fra Ungdata-undersøkelsen noen tydelig indikasjon at elevenes digitale verden har noen betydning for andre forhold som helse eller opplevelse av skolen for ungdom i ungdomsskolealder.

Analyse av data fra ungdom gjennom prosjektet «Tidlig Trygg i Trondheim» konkluderer med at bruken av sosiale medier ikke har noen betydning for ungdommers psykiske helse (Steinsbekk, 2023). Denne undersøkelsen så både på ulik bruk av sosiale medier og brukte semistrukturerte intervju til å kartlegge

symptomer på psykisk uhelse, men fant altså ingen sammenheng. Resultatene fra Ungdata-undersøkelsen gir ikke noe grunnlag for å hevde noe annet, og i tillegg ser vi at bruken av digitale medier heller ikke har noen betydning for opplevelsen av trivsel på skolen.

Samtidig med at bruken av særlig sosiale medier har økt, viser Ungdata-undersøkelsen en økning i søvnproblemer blant ungdom, om enn i mindre grad. Disse problemene ser vi virker inn på skolen: Elever med søvnproblemer opplever lavere trivsel på skolen. Søvnproblemer er til en viss grad knyttet til opplevelsen av familiens økonomi, og opplevelse av dårlig økonomi virker både direkte og indirekte gjennom søvnproblemer på om man trives på skolen eller ikke. Sosio-økonomiske forhold ser dermed ut til å ha større innvirkning på elevenes opplevelse av trivsel på skolen enn elevers digitale liv på fritida.

Analysene våre viser at selv om vi kan se at forhold som familieøkonomi og søvnproblemer virker inn på opplevelsen av trivsel på skolen, kan de bare i liten grad forklare hvorfor elever opplever dette ulikt. Vi har sett at vi i større grad kan forklare denne variasjonen – men også variasjonen når det gjelder søvnproblemer, bruk av sosiale medier og press for å ha følgere og få likes – med en modell med en konstruert variabel (latent). Denne konstruerte variabelen er altså en antatt variabel som vi ikke har empiriske data på. Modellen med denne variabelen samsvarer imidlertid relativt bra med de empiriske dataene. Vi har med denne variabelen en variabel som i større grad forklarer variansen til de empiriske variablene (som for eksempel trivsel). Den forklarer i relativt stor grad både forhold knyttet til skolen, opplevelse av egen helse og også opplevd press for anerkjennelse i den digitale verden (i form av «likes» og ha mange følgere).

Med Ungdata-undersøkelsen kan vi imidlertid ikke si hvilket fenomen denne latente variabelen kan sies å være et mål på. Analysene viser at det synes å være en endring av mer generell art blant ungdom som virker inn på en rekke forhold, i skole, på egen helse og knyttet til sosiale medier. Det er en faktor X hos Z-generasjonen som vi her ikke kan si hva er. Den er i omtrent like stor grad å finne hos gutter som hos jenter, men slår forskjellig ut geografisk. Det kan være at vi med latente variabelen har et mål på en generell endring hos ungdom som slår sterkere ut i noen områder enn andre. Det kan igjen ha sammenheng med at vi ser at det er geografiske forskjeller når det gjelder i hvor stor grad ungdom bruker tid på sosiale medier og spesielt hvordan de opplever et press om å være anerkjent der.

Det er imidlertid viktig å peke på at selv om vi ser endringer, er hovedbildet fra Ungdata-undersøkelsen fremdeles at ungdom, i by og land, gutt som jente, synes de går på en skole som har godt læringsmiljø. Hvis det er grunn til bekymring, synes det ikke som den økte tiden brukt ved skjermen er et problem, og i hvert fall ikke for elever på ungdomstrinnene. Ungdata-undersøkelsen kartlegger bare omfang av bruk og sier ikke noe om type bruk, og heller ikke noe om hvordan ulike former for digitale plattformer og applikasjoner fungerer. Dette er noe vi vil prøve å gå mer i dybden på ved hjelp av vår egen empiriske undersøkelse gjennom case-studiene og spørreundersøkelsen. Her vil også forhold rundt inkludering og ekskludering vil også bli belyst mer eksplisitt.

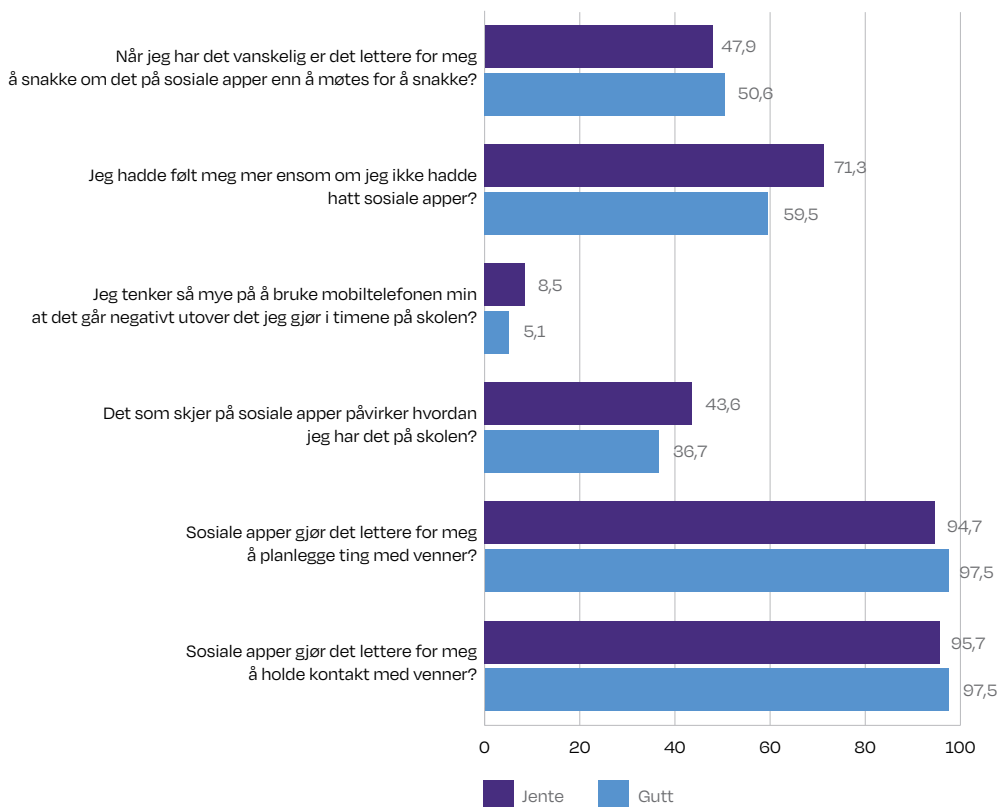
5 Analyser av survey: om inkludering og ekskludering i sosiale medier og gaming

Dette kapitlet presenterer analyser av data fra spørreskjemaundersøkelsen. Resultatene vil svare på hva som kjennetegner elevenes aktivitet i sosiale medier og gaming, og om det er forskjeller mellom kjønn og klassetrinn. Den første delen presenterer resultater på elevenes svar om sosiale medier, og den andre delen beskriver aktivitet i gaming. Svar på spørsmål relatert til inkludering og ekskludering, og hvordan dette påvirker skolehverdagen med tanke på motivasjon, konsentrasjon og trivsel, vil beskrives for hver av disse delene. I siste del av kapitlet ser vi resultatene i sammenheng gjennom å presentere en selvutviklet skala for inkludering og ekskludering i sosiale medier og gaming.

5.1 Elevers aktivitet i sosiale medier

I spørreskjemaundersøkelsen spurte vi om elevene brukte sosiale apper. I vårt utvalg som består av 183 elever svarer omtrent 95 prosent (93 prosent av guttene og 98 prosent av jentene) at de bruker en, eller flere sosiale apper for å kontakte, dele noe med, eller snakke med andre (venner, familie eller tilfeldige). Av disse svarer 97,7 prosent at de noen ganger eller ofte tekster/chatte eller legger ut bilde/video på en eller flere av appene de bruker.

Elevene ble spurt om hvor uenige eller enige de var i noen påstander om sosiale apper. Elevene svarte på en fire-punktsskala (svært uenig, uenig, enig og svært enig). Vi rekodet svarene til uenig og enig. I figur 5.1 gir vi prosentvis oversikt over andel gutter og jenter som er enige i de ulike påstandene.



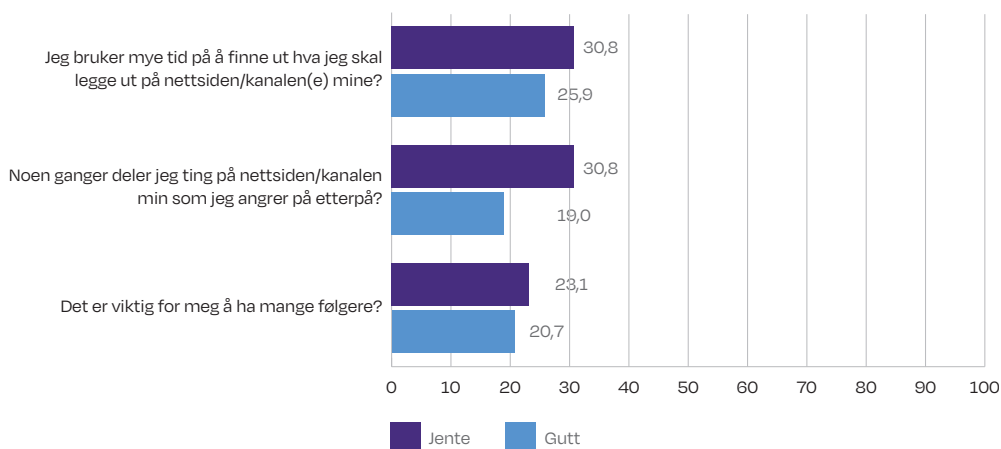
Figur 5.1: Andel som er enige i påstander relatert til sosiale apper

Som det fremgår av figur 5.1 foretrekker 50,6 prosent av guttene å snakke om vanskelige ting på sosiale medier fremfor å møtes, mens omtrent 48 prosent av jentene synes det samme. Jenter er mer enig enn gutter i påstanden om at de hadde følt seg mer ensomme om de ikke hadde hatt sosiale apper. Hele 71 prosent av jentene er enig i dette, mens tallet er 49,5 prosent for guttene. Nesten ingen er enige at de tenker så mye på å bruke mobiltelefonen at det går negativt utover det de gjør på skolen, men nesten 44 prosent av guttene og 37 prosent av jentene opplever at det som skjer på sosiale apper påvirker hvordan de har det på skolen. Nesten alle opplever at sosiale apper gjør det lettere å holde kontakt, samt å planlegge ting med venner. Det er ingen forskjeller mellom gutter og jenter som vist i figur 5.1 som er signifikante.

Elevene ble spurt om de hadde en nettside/kanal som andre kan følge; 83 prosent av jentene og 73 prosent av guttene svarte ja på dette. De som svarte ja fikk tre

oppfølgingsspørsmål: 1) Det er viktig for meg å ha mange følgere, 2) Noen ganger deler jeg ting på nettsiden/kanalen min som jeg angrer på etterpå, 3) Jeg bruker mye tid på å finne ut hva jeg skal legge ut på nettsiden/kanalen(e) mine. Svarene ble gitt på en fire-punktsskala (svært uenig, uenig, enig og svært enig). Vi rekodet svarene til uenig og enig. Under gir vi prosentvis oversikt over andel gutter og jenter som er enige i de ulike påstandene.

Vi ønsker å gjøre oppmerksom på at vi er usikre på hvordan elevene forsto spørsmålet «om de hadde en nettside/kanal som andre kan følge». Her var vi i utgangspunktet ute etter egen kanal som kunne ha følgere. Vi forsøkte å gi en hjelpetekst til spørsmålet der vi ga eksempler som Youtubekanal, Twitchkanal og lignende, men vi tror allikevel mange kan ha tenkt at det å ha en bruker på Snapchat falt innunder det å ha egen kanal.

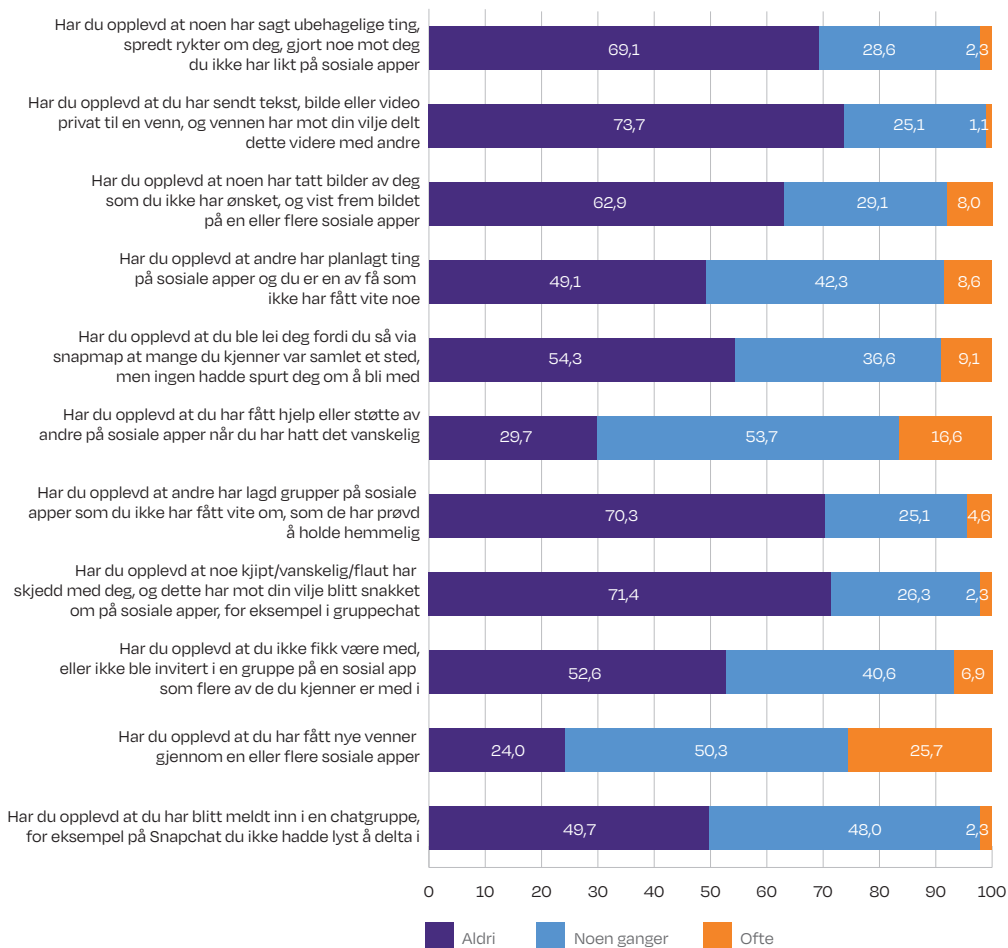


Figur 5.2: Andel som er enig eller svært enig i påstander om en bruker mye tid på å tenke ut hva en legger ut på nett, om en har angret på det en har lagt ut og om det er viktig med følgere

Figur 5.2 viser at det er litt flere jenter enn gutter som er enige i at de bruker mye tid på å finne ut hva de skal legge ut på kanalen(e) sine, at de noen ganger deler ting som de angret på, og som synes det er viktig å ha mange følgere. Totalt sett er de fleste elever uenige i alle disse påstandene. Elevene er minst enige i at det er viktig å ha mange følgere. Dette samsvarer godt med funnene fra Ungdata-undersøkelsen som ble presentert i forrige kapittel (jf. figur 4.2). Videre ser vi at en av fire jenter er enige i at de bruker mye tid på å finne ut hva de skal legge ut, mens det gjelder en av fem gutter. Det er imidlertid ingen forskjeller mellom gutter og jenter i figur 5.2 som er signifikante.

Opplevelser på sosiale apper

Vi spurte elevene 11 spørsmål som gikk på ulike opplevelser på sosiale apper. Svarkategoriene var aldri, noen ganger eller ofte.



Figur 5.3: Opplevelser av ulike forhold på sosiale apper nye data

Figur 5.3 viser at 28,6 prosent rapporterer at noe vanskelig har skjedd dem, og at dette har blitt snakket om på en sosial app mot deres vilje. Hele 50,9 prosent har opplevd at andre har planlagt noe på sosiale apper, og de er en av få som ikke har fått vite noe. Det mest framtreddende i figur 5.3 er at nærmere 70,3 prosent har opplevd å få hjelp eller støtte fra andre på sosiale apper når de ha hatt det vanskelig og at hele 76 prosent har opplevd å få nye venner gjennom sosiale apper.

Vi sammenlignet svarene basert på kjønn i analysene. To kjønnsforskjeller ble avdekket: 1) signifikant flere jenter enn gutter har blitt lei seg fordi de via Snapmap så at mange av de de kjenner var samlet et sted, men ingen hadde spurt om de ville være med (62 prosent av jentene hadde opplevd dette, mot 25 prosent av guttene ($p < .001$), og 2) flere jenter (57 prosent) enn gutter (42 prosent) har opplevd at andre har planlagt ting på sosiale apper der de er en av få som ikke har fått vite noe ($p < .05$). Når det gjelder trinn så er det signifikant færre elever på 7 trinn som har blitt meldt inn i en chatgruppe som en ikke har lyst å delta i (39 mot 56 prosent; $p < .05$). Likeså er det færre på 7. trinn som har opplevd at det er sendt tekst bilde eller video privat til en venn, og at vennen har mot ens vilje delt dette videre med andre (12 mot 34 prosent; $p < .01$).

Sosiale apper og påvirkning på skolehverdagen

Elevene ble også spurt om de hadde opplevd noe kjipt eller vanskelig på sosiale apper som gjorde dem sint, trist eller lei seg. Svarte man Ja på dette, fikk man opp fire tilleggsspørsmål som startet slik: «har de vanskelige tingene du har opplevd ført til at»:

- 1) Du har gruet deg til å gå på skolen,
- 2) Du ikke har likt deg på skolen (mistrivdes på skolen),
- 3) Du ikke har klart å konsentrere deg om det du skal gjøre på skolen,
- 4) Du ikke har hatt motivasjon til å gjøre det du skal på skolen.

Disse spørsmålene hadde svaralternativene aldri, noen ganger, flere ganger (ofte).

Tabell 5.1: Andel som har opplevd negative hendelser på sosiale apper og om det har gått ut over hvordan de har det på skolen nye tall

Har du opplevd noe kjipt eller vanskelig på sosiale apper som gjorde deg sint, trist eller lei deg	Ja (%)		Nei (%)	
	30,9		69,1	
Har de vanskelige tingene ført til at:	Aldri	Noen ganger	Ofte	
Du har gruet deg til å gå på skolen	35,2	61,1	3,7	
Du ikke har likt deg på skolen (mistrivdes på skolen)	46,3	44,4	9,3	
Du ikke har klart å konsentrere deg om det du skal gjøre på skolen	35,2	48,2	16,7	
Du ikke har hatt motivasjon til å gjøre det du skal på skolen	31,5	51,9	16,7	

Tabell 5.1 viser at omtrent 30 prosent av elevene har opplevd ting på sosiale apper som gjorde dem sinte, triste eller lei seg. Vi ser at majoriteten av de som har opplevd noe negativt, oppgir at det har hatt innvirkning på hvordan de har det på skolen. Av de som har opplevd dette, så gruet hele 65 prosent seg til å gå på skolen noen ganger eller ofte. Rundt 65 prosent sier at slike hendelser går utover konsentrasjon og motivasjon på skolen. Tallene indikerer at det negative ting barn og unge opplever på sosiale apper tar de med seg over i skolehverdagen.

5.2 Elevers aktivitet i gaming

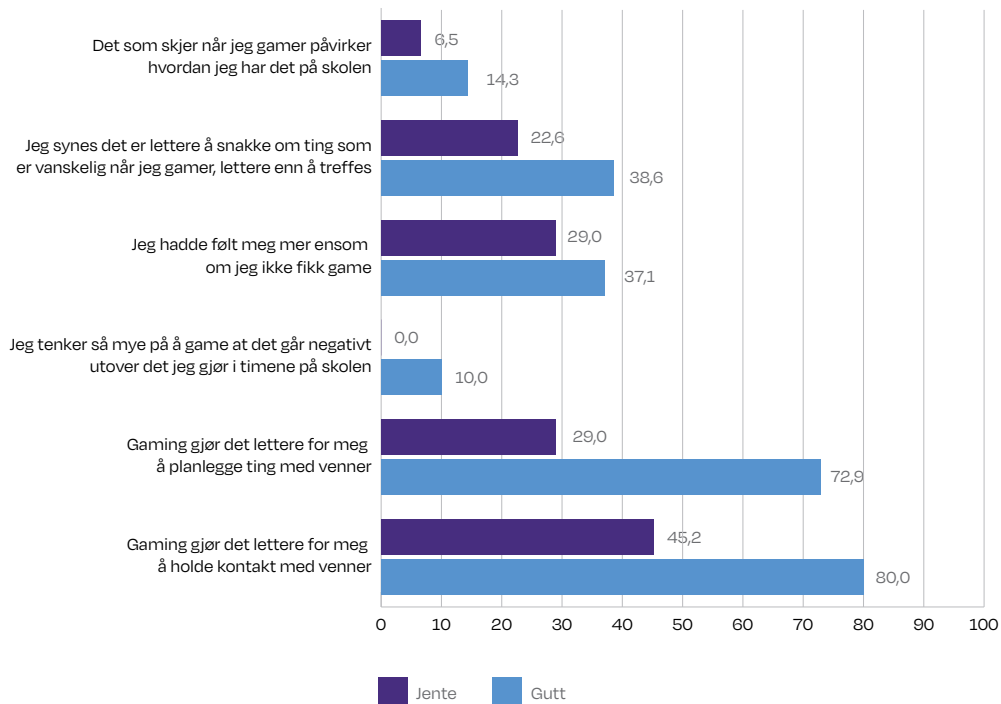
Vi spurte elevene om de gamet. Ettersom vi i denne undersøkelsen fokuserer på inkludering og ekskludering og opplevelser med andre i gaming, delte vi inn spørsmålene om gaming i tre med følgende spørsmålsstilling «Gamer du med andre»? Vi fulgte opp med følgende hjelpetekst: Svar Ja, om du noen ganger spiller spill som involverer andre (der du chatter via tekst, mikrofon eller at dere ringer hverandre, eller at du spiller med noen i samme rom som deg). Om du bare spiller solo/offline (ingen gamer med deg) krysser du i boks 2, spiller du ingenting krysser du i boks 3.

Svaralternativene var 1) *Ja, jeg spiller med andre (kjente eller ukjente) online eller i samme rom*, 2) *Ja, men jeg spiller bare solospill (alene-ingen i samme rom)*, 3) *Nei*.

De som svarte alternativ 1 fikk oppfølgingsspørsmål relatert til gaming.

Andelen som svarte at de spiller med andre (alternativ 1) var 56 prosent og 12 prosent spilte solospill, 32 prosent oppga at de spilte ingenting. Det er klare kjønnsforskjeller, hvor nesten 83 prosent av guttene mot en av tre jenter oppgir at de spiller med andre. Over halvparten av jentene svarte at de ikke gamet i det hele tatt. For guttene er det tilsvarende tallet seks prosent.

Elevene ble videre spurt om hvor uenige eller enige de var i noen påstander om gaming. Elevene svarte på en fire-punktsskala (svært uenig, uenig, enig og svært enig). Vi rekodet svarene til uenig og enig. Under gir vi prosentvis oversikt over andel gutter og jenter som er enige i de ulike påstandene.



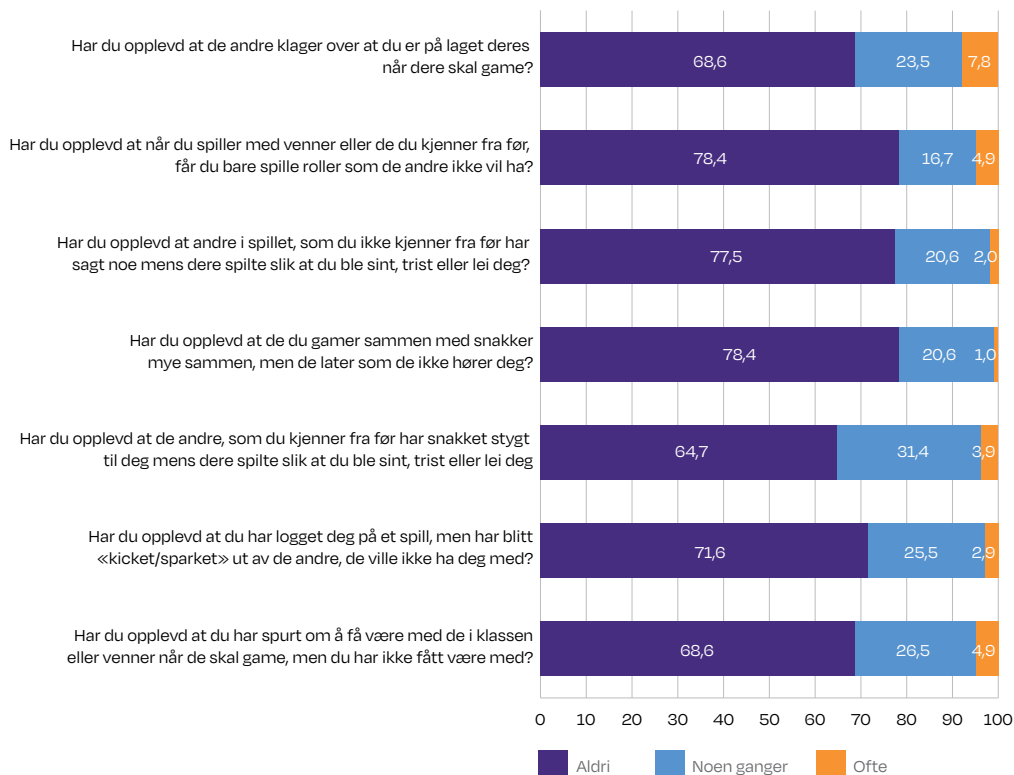
Figur 5.4: Andel som er enige i påstander relatert til gaming

Figur 5.4 viser en del kjønnsforskjeller. De aller fleste gutter opplever at gaming gjør det lettere for dem å planlegge (72,9 prosent), og holde kontakt med venner (80 prosent), mens langt færre jenter gjør det samme (henholdsvis 29 og 45,2 prosent; $p < .001$). Ingen av jentene og ti prosent av guttene sier at de tenker så mye på å game at det går negativt utover det de gjør i timene på skolen, mens 29 prosent av guttene og 37 prosent av guttene oppgir at hadde følt seg mer ensomme om de ikke hadde kunnet game. Flere gutter (38,6 prosent) enn jenter (22,6 prosent) synes det er lettere å snakke om vanskelige ting når de gamer enn når de treffes. Få sier at det som skjer når de gamer påvirker hvordan de har det på skolen, med 14 prosent av guttene og 6,5 prosent av jentene.

Opplevelser i gaming

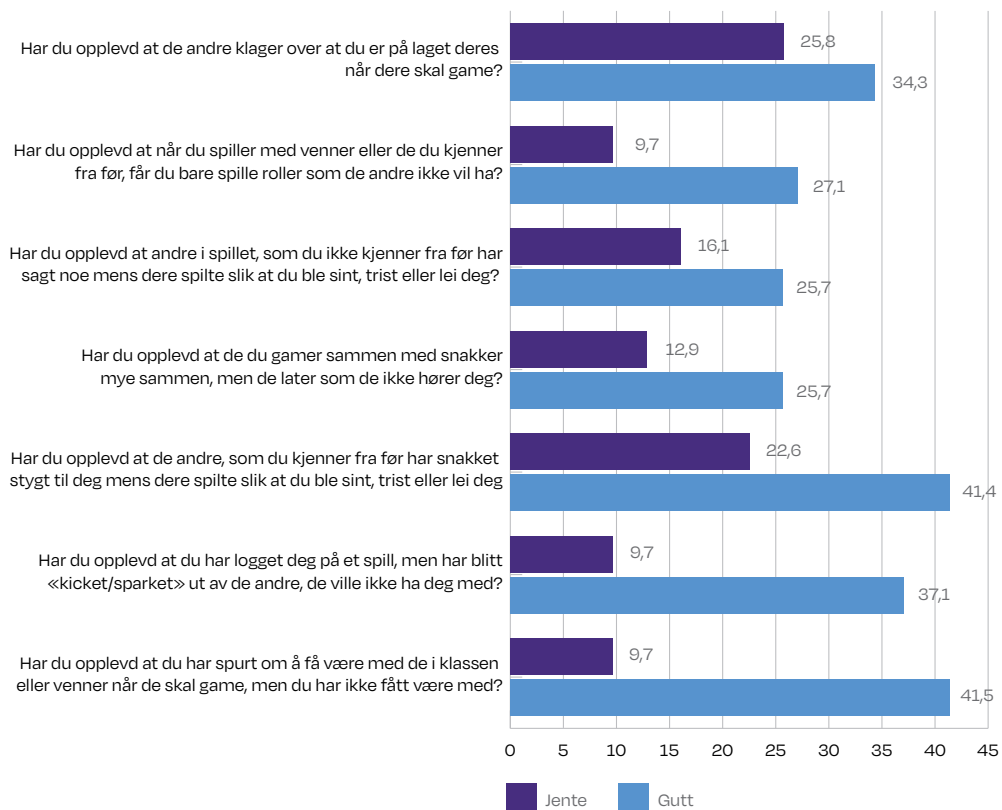
Elever som spiller med andre, fikk syv spørsmål som gikk på mulige negative opplevelser knyttet til gaming. Som vist i figur 5.5 så er det rundt 20 til 35 prosent av elever som oppgir at de spiller med andre og som har opplevd negative hendelser når de gamer. Rett over 30 prosent har opplevd å ikke få være med når venner gamer, og

rundt 35 prosent har opplevd at andre, som de kjenner fra før har snakket stygt til dem mens de spilte slik at de ble sint, trist eller lei seg.



Figur 5.5: Opplevelser av ulike forhold i gaming

Det er en del forskjeller i negative opplevelser mellom jenter og gutter. Vi velger derfor å vise tilsvarende figur for jenter og gutter i figur 5.6, men hvor vi har slått sammen *Noen ganger* og *Ofte* i en kategori.



Figur 5.6: Opplevelser av ulike forhold i gaming fordelt på kjønn (Nye tall)

Figur 5.6 viser at gutter opplever mer enn jenter negative hendelser når de gamer. Vi ser at rundt 40 prosent av guttene opplever at de har blitt kicka ut av spill av de andre eller at en ikke har fått være med når andre skal game. Dette er tilfelle for 10 prosent av jentene. Disse forskjellene er signifikante ($p < 0,01$). Tilsvarene er det signifikante forskjeller på spørsmålet om en bare får spille roller som ingen andre vil ha ($p < 0,05$). For de øvrige spørsmålene i figur 5.6 er det ikke forskjeller, selv om vi ser at gutten jevnt over opplever mer negative ting i gaming enn jenter.

Når det gjelder trinn så ser vi også der noen forskjeller. Elever i 7. trinn oppgir signifikant oftere enn elever i 10.trinn at de har blitt kicka ut av spill og at de ikke har fått være med når andre skal game ($p < 0,05$).

Gaming og påvirkning på skolehverdagen

De som spilte med andre ble også stilt følgende spørsmål: *Har du opplevd noe kjipt eller vanskelig når du har gamet som gjorde deg sint, trist eller lei deg.* 29,8 prosent svarte ja på dette spørsmålet. De som svarte *ja* fikk opp følgende tilleggsspørsmål: *Har dette ført til at*

- 1) Du har gruet deg til å gå på skolen,
- 2) Du ikke har likt deg på skolen (mistrivdes på skolen),
- 3) Du ikke har klart å konsentrere deg om det du skal gjøre på skolen,
- 4) Du ikke har hatt motivasjon til å gjøre det du skal på skolen.

Disse spørsmålene hadde svaralternativene aldri, noen ganger, flere ganger (ofte).

Tabell 5.2: Andel som har opplevd negative hendelser når de har gamet og om det har gått ut over hvordan de har det på skolen

Har du opplevd noe kjipt eller vanskelig når du har gamet som gjorde deg sint, trist eller lei seg	Ja (%)		Nei (%)	
	32,4		67,7	
Har de vanskelige tingene ført til at:	Aldri	Noen ganger	Ofte	
Du har gruet deg til å gå på skolen	81,8	15,2	3,0	
Du ikke har likt deg på skolen (mistrivdes på skolen)	72,7	24,2	3,0	
Du ikke har klart å konsentrere deg om det du skal gjøre på skolen	57,6	39,4	3,0	
Du ikke har hatt motivasjon til å gjøre det du skal på skolen	60,6	33,3	6,1	

Tabell 5.2 viser at omtrentlig en av tre oppgir at de har opplevd noe kjipt, eller vanskelig under gaming som gjorde dem sint, trist eller lei seg. Av disse igjen ser vi at i motsetning til tilsvarende spørsmål om sosiale apper, at et mindretall føler at dette har en påvirkning på deres skolehverdag. Likefullt viser tabell 5.2 at rundt 40 prosent oppgir at de negative tingene de har opplevd når de gamer går ut over konsentrasjonen og motivasjonen på skolen. Når det gjelder selve spørsmålet «har du opplevd noe kjipt eller vanskelig når du har gamet» er det nok veldig ulikt hvordan elevene har tolket det. Det gjenspeiler seg i noen av de mer utfyllende svarene vi fikk i tilknytning til dette spørsmålet. Noen kan ha opplevd at det å tape i et spill, gå ned i ranking eller andre spillrelaterte opplevelser som vanskelig, mens andre har tolket det mer i retning av vanskelige hendelser knyttet til andre spillere (eksempelvis opplevd å bli utestengt, eller snakket stygt til). Uavhengig av dette, formålet med spørsmålet var å undersøke om de forholdene elevene opplevde som vanskelige og som gjorde dem sinte, triste eller lei seg når de gamet hadde betydning for skolesituasjonen.

5.3 Inkludering og ekskludering, trivsel og motivasjon, utenforskap og støtte

Det handler ikke om meg, men jeg vet hun syntes det var kjipt. Alle jentene i gjengen skulle møtes for å ha fest, men lot være å invitere en jente og sa at vi ikke skulle si noe til henne. Og når hun spurte oss på Snap om hun kunne være med, lot vi være og svare henne. Jeg angrer veldig mye på at jeg ble med på det og skulle ønske at jeg sa ifra. Jeg vet også at jeg hadde blitt lei meg om jeg så på Snapmap og Snapstory at alle vennene mine samlet seg uten å si ifra til meg.

Sitatet over er hentet fra svarene til en av elevene i surveyen (vi hadde en tekstboks der vi spurte elevene om de kunne beskrive noe de hadde opplevd som vanskelig enten i gaming eller på sosiale medier). Eksempelet illustrerer på mange måter hvordan man kan ekskludere noen litt åpenlyst ved at man lar være å invitere en person, men det illustrerer også den mer subtile formen for ekskludering som kan foregå via sosiale medier ved at ingen åpner snappen de har mottatt fra den ene personen som ikke var invitert. De fleste ungdommer har mobiltelefonen med seg til enhver tid og er hyppig innom for å se på de ulike appene de bruker. Dette vet avsenderen som sender Snap om å få være med på festen. I tillegg ser avsenderen via Snapmap at alle andre er samlet, utenom henne, samtidig som at mange legger ut bilder fra festen på Snapstory. Disse faktorene kan forsterke følelsen av utenforskap. Ikke bare blir du som eneste i flokken utelatt fra festen, men du blir ignorert når du prøver å få tak i vennene dine, samtidig som du sitter hjemme og ser at alle er samlet. For ungdommer, der aksept fra jevnaldrende og der det å være en av gruppen er av ekstra stor betydning, så er det liten tvil om at slike opplevelser kan ha negativ betydning for de som opplever slike ting.

Den siste delen i kapittelet ser på sammenhenger mellom inkludering og ekskludering på sosiale apper og i gaming, trivsel og motivasjon på skolen, generell opplevelse av utenforskap, samt foreldre- og lærerstøtte. Når vi her snakker om inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming har vi benyttet oss av de fire egenutviklede skalaene: Sosiale medier inkluderingsskala (SMISK), Sosiale medier inkluderingsskala (SMESK), Gaming inkluderingsskala (GISK), og Gaming ekskluderingsskala (GESK). Generell utenforskap er målt med instrumentet UCLA Loneliness Scale (Roberts mfl., 1993; Russel mfl., 1980). Se kapittel 3.2 for nærmere beskrivelse av måleinstrumentene.

Det er viktig å påpeke at resultatene i korrelasjonstabellen under ikke gir oss svar på årsaksforholdet mellom de ulike variablene, da vi kan kun se på sammenhenger. Er det for eksempel en signifikant sammenheng mellom inkludering på sosiale medier og skoletrivsel så vet vi ikke om det er skoletrivsel som fører til mer inkludering på sosiale medier eller om det er slik at mer inkludering på sosiale medier fører til økt skoletrivsel. Dette gjelder alle «funn» som presenteres nedenfor.

Tabell 5.3: Korrelasjonstabell som viser sammenhenger mellom inkludering og ekskludering på sosiale apper og i gaming, trivsel og motivasjon på skolen, utenforskap, samt foreldre- og lærerstøtte.

	SMISK	SMESK	GISK	GESK	Trivsel på skolen	Motivasjon på skolen	Utenforskap	Lærerstøtte	Foreldre støtte
SMISK	1								
SMESK	-.44***	1							
GISK	.51***	-.26**	1						
GESK	-.51**	.44***	-.51** *	1					
Trivsel på skolen	.17*	-.19*	.16	-.30**	1				
Motivasjon på skolen	-.06	.009	.12	-.13	.26**	1			
Utenforskap	-.52***	.56***	-.34**	.45***	-.40***	-.01	1		
Lærerstøtte	.21*	-.01	.07	-.24*	.35***	.36***	-.21**	1	
Foreldre støtte	.26* *	-.09	.15	-.27**	.14	.12	-.26**	.39***	1

SMISK: Sosiale medier inkluderingsskala, SMESK: Sosiale medier ekskluderingsskala. GISK: Gaming inkluderingsskala, GESK: Gaming ekskluderingsskala.

* p<0,05; ** p<0,01; *** p<0,001

Tabell 5.3 viser sammenhenger mellom sentrale variabler i undersøkelsen. Noen av de signifikante sammenhengene drøftes under.

Overordnet viser tabellen at inkludering og ekskludering på sosiale medier har en svak sammenheng med skoletrivsel og en sterk sammenheng med utenforskap. Med andre ord, høyere skåre på inkludering på sosiale medier er assosiert med høyere

skoletrivsel, mens høyere skåre på ekskludering på sosiale medier har en er assosiert med lavere skoletrivsel. Samme mønster finner vi på generell utenforskap, men her er sammenhengene sterke. Når det gjelder inkludering og ekskludering i gaming, så er mønsteret likt når det kommer til generell utenforskap: det er en medium sterk sammenheng mellom det å være inkludert i gaming og lavere generell utenforskap, mens høyere skåre på ekskludering i gaming har sammenheng med høyere generell utenforskap. Høyere skåre på ekskludering i gaming er assosiert med lavere skoletrivsel. Inkludering og ekskludering på sosiale medier eller i gaming hadde ingen sammenheng med skolemotivasjon.

Skoletrivsel på sin side har en positiv sammenheng med skolemotivasjon og lærerstøtte, og en negativ sammenheng med generell utenforskap. Skolemotivasjon har en positiv sammenheng med lærerstøtte. Så det å oppleve støtte fra lærerne gir økt motivasjon, eller så kan det være at elever som har mer skolemotivasjon mottar mer støtte fra lærerne.

I og med det er sterke korrelasjoner mellom inkludering og ekskludering i sosiale medier, gaming og generell utenforskap, er det sannsynlig at dette gjenspeiler livet offline. Ut fra dette så kan en drøfte om inkludering og ekskludering i den digitale verden også er en forlengelse av det samme fenomenet offline.

Videre vil vi se nærmere på hvordan opplevelse av inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming har innvirkning på opplevelse av generell utenforskap. Vi velger å kjøre regresjonsmodeller for sosiale medier og gaming i separate analyser i og med det er klart færre respondenter som gamer. I tillegg kjører vi egne regresjonsmodeller for gutter og for jenter for å undersøke om de ulike forholdene har forskjellig innvirkning på utenforskap mellom kjønn.

Tabell 5.4: Regresjonstabell som viser hva som predikerer utenforskap med Sosiale Medier skalaene som noen av prediktorene (Kun standardiserte regresjonskoeffisienter).

Utenforskap	Total	Gutt	Jente
SMISK	-.30***	-.23*	-.38***
SMESK	.37***	.44***	.30***
Trivsel	.23***	-.16	-.31***
Motivasjon	.06	.06	.02
Lærer støtte	-.01	.03	-.02
Foreldrestøtte	-.09	-.08	-.15
Kjønn	.08	-	-
Justert R2	.46	.38	.55

SMISK: Sosiale medier inkluderingsskala, SMESK: Sosiale medier ekskluderingsskala; * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$

Tabell 5.4 viser at variablene i de ulike modellene forklarer mye av variasjonen i utenforskap. For alle elevene forklarer modellens variabler 46 prosent; for gutter 38 prosent og for jenter hele 55 prosent. Dette betyr også at mye av utenforskapet predikeres av faktorer som vi ikke har med i modellen. Det er tre forhold som peker seg ut; Inkludering og ekskludering i sosiale medier og skoletrivsel. For alle elevene, men sterkest for jenter så predikerer økt inkludering i sosiale medier mindre utenforskap, mens det motsatte er tilfelle ved ekskludering på sosiale medier. Her er imidlertid effekten sterkest for gutter, med en standardisert regresjonskoeffisient på .44.

Igjen er det viktig å påpeke at retningen på resultatene kan være motsatt av hva tabellen viser: muligens er det slik at de som skårer høyere på generell utenforskap er de som skårer høyere på ekskludering i sosiale medier, og at de som har lavere skåre på generell utenforskap er de som skårer høyere på inkludering i sosiale medier. Uansett er det som kommer frem av tabellen ovenfor at det er sammenheng mellom hvordan elevene har det på sosiale medier og om de kjenner på innen-/utenforskap generelt. Litt overraskende var det at det var en sterkere effekt av ekskludering i sosiale medier på utenforskap for gutter sammenlignet med jenter.

Trivsel på skolen predikerte også utenforskap. Da vi kjørte kjønnsspesifikke analyser så var det kun for jenter at trivsel ble signifikant med medium sterk effekt: høyere skåre på skoletrivsel predikerer mindre utenforskap.

Tabell 5.5: Regresjonstabell som viser hva som predikerer utenforskap med Gaming skalaene som noen av prediktorene (Kun standardiserte regresjonskoeffisienter).

Utenforskap	Total	Gutt	Jente
GISK	-.09	-.05	-.15
GESK	.40***	.52***	.25
trivsel	-.17	-.08	-.29
Motivasjon	.09	-.01	.23
Lærer støtte	.05	.05	-.01
Foreldrestøtte	-.06	.03	-.13
Kjønn	.27***	-	
Justert R2	.27	.26	.08

GISK:Gaming inkluderingskala, GESK:Gaming ekskluderingskala. * p<0,05; ** p<0,01; *** p<0,001

Som vist i tabell 5.5 er det en sterk sammenheng mellom ekskludering i gaming og opplevelse av generell utenforskap hos gutter. I denne modellen var dette den eneste signifikante sammenhengen vi fant. Det er viktig å påpeke at standardiserte regresjonskoeffisient er høy også hos jenter (.25), og det kan hende at med flere jenter i utvalget så ville dette blitt signifikant også for jenter. Igjen, er det viktig å påpeke at sammenhengen kan være at de som opplever seg «generelt» utenfor, er det samme som føler seg ekskludert i gamingen. Vi kan ikke forklare årsaksforholdet.

Funnet kan ses i sammenheng med en annen norsk studie (Hygen mfl., 2020) der det ble diskutert at gaming er en viktig del av måten gutter sosialiserer på. Gutter som opplever å være utenfor i gaming kan være de samme som er utenfor i andre sosiale settinger, og motsatt, gutter som er utenfor generelt kan være de samme som ikke får delta i gamingen. For jenter som opplever å ekskluderes i spill så reflekteres muligens ikke dette seg i deres generelle følelse av utenforskap, ettersom jenter har andre sosialiseringarenaer og måter å omgås på enn hva gutter har.

Det er viktig å påpeke at for gutter så forklarte modellen 26 prosent av variasjonen på utenforskap, mens for jenter forklarte den kun 8 prosent. Dette innebærer at det er mange andre forhold, som ikke er tatt høyde for her, som forklarer utenforskap.

Selv om det var de som de som spiller med andre som fikk tillegsspørsmål om hendelser og opplevelser i gaming, kjørte vi noen analyser på elever som spilte

solo, eller som ikke spilte i det hele tatt. Vi så på skoletrivsel, skolemotivasjon, samt utenforskap. Av disse tre utfallene, fant vi en signifikant forskjell: sammenlignet med de som spiller med andre, eller ikke spiller i det hele tatt, skårer de som spiller alene (solo) signifikant høyere på utenforskalaen. Årsakene til dette kan være flere. Muligens har de som spiller solo ingen å spille med så de er nødt til å spille alene? Det kan og være at de som spiller solo spiller dataspill som ikke har flerspiller (multiplayer) funksjon, og dersom de bruker mye av sin tid på slike spill kan det føre til at de føler seg mer utenfor fordi de ikke har andre som deler samme interesse og/ eller at de bruker mindre tid sammen med andre. Dette er tentative forklaringer, og for å forstå dette funnet nærmere trenger vi andre data, og ergo mer forskning. I forlengelse av dette, hadde det vært interessant å belyse hvorvidt det å ikke ha mobiltelefon, eller å ha liten eller ingen tilgang på sosiale medier har sammenheng med trivsel og utenforskap. Dette fikk vi ikke mulighet til å analysere i denne rapporten på grunn av lav deltagelse i studien.

5.4 Oppsummering

Basert på svarene i denne surveyen kommer det tydelig fram at sosiale medier er noe nesten alle elevene benytter seg av og har et forhold til på godt og vondt. Sosiale medier representerer noe veldig positivt for elevene, men en god del har opplevd negative hendelser. På den positive siden, så later det til at sosiale medier er viktig for gutters ventilerings av følelser ettersom majoritet av guttene foretrekker å snakke om vanskelige ting på sosiale medier fremfor å treffes, og over 71 prosent av jentene og 59 prosent av guttene sier at de hadde vært mer ensomme om de ikke hadde sosiale medier. Nesten alle elevene opplever at sosiale medier gjør det lettere å planlegge, samt holde kontakt med venner. I tillegg har en stor andel opplevd hjelp og støtte på sosiale medier når de har det vanskelig, og mange har fått nye venner.

Et fåtall synes det er viktig å ha mange følgere på sosiale medier, og dette er i tråd med hva vi finner i Ungdata undersøkelsen. Mange av elevene har opplevd ulike negative hendelser på sosiale medier, som for eksempel at de har blitt lei seg av å se at andre er samlet (sett på Snapmap) og de selv ikke har vært invitert, eller at de har blitt meldt inn i grupper de ikke har ønsket. Rundt 30 prosent sier de de har opplevd noe på sosiale medier som har gjort dem sint, trist eller lei seg. Av disse er det en overvekt som sier at dette påvirker dem i skolesammenheng, enten ved at de gruer seg til å gå på skolen, at de har mistrikket, ikke klart å konsentrere seg eller ikke hatt motivasjon.

Når det gjelder gaming, så gamet 56 prosent i vårt utvalg sammen med andre. Disse fikk oppfølgingsspørsmål knyttet til opplevelser og forhold i spill. Det var tydelige kjønnsforskjeller der 83 prosent av guttene mot 33 prosent av jentene oppgir at de spiller med andre. Disse tallene samsvarer med Medietilsynets undersøkelse (2022), og andre studier (Hygen mfl., 2020) som viser kjønnsforskjeller i gaming. Kjønnsforskjeller var det også ved at langt flere gutter enn jenter opplevde gaming som en arena som gjør det lettere for dem å både planlegge, samt holde kontakt med venner. Det store flertallet opplever ikke så mye negativt når de gamer, men nesten 32 prosent har opplevd at de ikke har fått være med å spille når de har spurt. Nærmere en av tre har opplevd noe kjipt eller vanskelig i gaming som gjorde dem sint, trist eller lei seg. Av disse svarer mellom 18 og 42 prosent at det påvirker dem i skolesammenheng, enten ved at de gruer seg til å gå på skolen, at de har mistroddes, ikke klart å konsentrere seg, eller hatt motivasjon. Vi finner dermed at like mange opplever vanskelige hendelser i sosiale medier som i gaming, men at vanskelige opplevelser som skjer på sosiale medier påvirke langt flere i skolesammenheng enn opplevelser i gaming.

Inkludering i sosiale medier og i gaming er korrelert med høyere skoletrivsel (sosiale medier) og mindre generell utenforskap. Ekskludering i sosiale medier og i gaming er korrelert med lavere skoletrivsel og høyere generell utenforskap. Det er ingen sammenheng mellom inkludering/ekskludering i sosiale medier og i gaming på skolemotivasjon.

Det er en positiv sammenheng mellom det å være inkludert på sosiale medier, å være inkludert i gaming, og redusert opplevelse av utenforskap. På samme måte ser vi sammenheng mellom å være ekskludert i sosiale medier, og være ekskludert i gaming, og økt opplevelse av utenforskap.

I regresjonsanalysene relatert til utenforskap og sosiale medier er det tre aspekter som skiller seg ut: inkludering og ekskludering på sosiale medier og skoletrivsel. Disse aspektene påvirker alle elever (med unntak av trivsel for gutter). Økt inkludering på sosiale medier antyder en lavere sannsynlighet for å oppleve generell utenforskap, mens det motsatte er tilfelle ved ekskludering på sosiale medier. Imidlertid kan vi ikke si noe om årsaksretninger her, da sammenhengene kan gå den andre veien. Når det gjelder utenforskap og gaming viser resultatene fra regresjonsanalysene at det er en sterk sammenheng mellom ekskludering i gaming og opplevelsen av utenforskap hos gutter. Dette funnet finner vi ikke hos jenter. Dette

kan bety at gutter som føler seg utestengt i spill kan også føle seg utenfor i andre sosiale situasjoner, og omvendt. Jenter som opplever ekskludering i spill føler kanskje ikke nødvendigvis det samme i andre situasjoner, siden jenter har andre sosiale aktiviteter og måter å samhandle på enn gutter.

Med andre ord det ser ut til at de som er ekskludert og inkludert på sosiale apper også er det i gaming (og vice versa), og at denne innen-/utenforskapen har sammenheng med en mer generell opplevelse av utenforskap. Å ha høyere opplevelse av utenforskap er assosiert med ekskludering, mens lavere opplevelse av utenforskap er assosiert med inkludering på sosiale medier og i gaming.

6 Analyser av case-studier: om elevers digitale verden og skolens tilnærming

I dette kapitlet presenteres resultater fra case-studiene på de seks skolene basert på intervjuer. Vi vil først se på elevenes brukermønster på sosiale medier og spill, og om det er forskjeller mellom kjønn. Videre belyser vi ulike former for inkludering og ekskludering gjennom elevenes beskrivelser av negative og positive sider ved både sosiale medier og gaming. Vi utvider elevperspektivet med å trekke inn synspunkter fra andre informanter i skolen, og ser på hvordan lærere og miljøarbeidere, samt rektorer beskriver elevenes aktivitet, inkludering og ekskludering. I siste del av kapitlet løfter vi fram hvilken betydning det som skjer i elevenes digitale verden har for skolehverdagen og læringsmiljø, og hvordan elevene og skolene forholder seg til uønskede hendelser på nett.

6.1 Inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming

Vi ser først på hvilke sosiale medier elevene bruker, hvilke spill de spiller (gaming) og hvorvidt kjønnsdimensjonen spiller en rolle. Vi ser videre på hva informantene trekker frem som de positive sidene, og de negative sidene ved sosiale medier og gaming.

Brukermønster – sosiale medier og gaming

For å se nærmere på hva som kjennetegner elevenes aktivitet i sosiale medier og gaming, er det først nyttig å se på hvilke plattformer elevene bruker og hvordan de bruker dem.

Når vi spør informantene om hvilke **sosiale medier** elevene bruker, trekker de fleste fram Snapchat, YouTube, Instagram og TikTok. Noen nevnte også Facebook, men uttrykte at dette var åpenbart mest for voksne. Når de bruker Facebook er det mest for å få informasjon om trening og slike ting (Elev skole 2): *«for å følge med på ting som skjer. Arrangementer og sånt. For å følge med på ting egentlig»*. Vi fikk også tidlig i intervjuene avklart at det å få «likes» på sosiale medier ikke var noe elevene ved våre caseskoler er særlig opptatt av. Dette samsvarer med funnene i analyser av både Ungdata og data fra surveyen, hvor det ikke var så viktig å ha mange følgere eller press om å få mange likes.

En rektor (skole 4) forteller:

Snap er det store. Og TikTok. På Snap er det invitasjoner til sosiale sammenkomster, fester. Vi snakket i går om en stor jentegjeng som er i ferd med å dele seg, noen begynner å drikke, andre ikke. Da opprettes det nye Snap-grupper. Du får ikke være med for du skal ikke drikke osv.

Lærere ved en annen skole (skole 6) trekker frem at sosiale medier brukes til å kommunisere:

Vi har klassechatter: En jente-, en gutte-, og en fellesgruppe... Alle er med, unntatt de som har Android, de kommer ikke inn i gruppene. Noen vil ikke være med på disse gruppene, fordi det blir så mange meldinger.

Det trekkes også frem fra disse lærerne (skole 6) hvordan slike meldingstråder både kan ha informasjon om møtepunkter, tid og sted, men også mye prat som enkelte ser som «spam»:

Det er mye spam. Veldig lite seriøst. Hvis du blir invitert. «Hvem vil være med på kino» – hvis alle vil være med i den gruppa så er det stor sannsynlighet for at ingen får det med seg, fordi det er så mye tull innimellom.

Som vi ser, har disse medier en del naturlige/ubevisste utestengingsmekanismer. For det første handler det rett og slett om teknologiske systemer. Noen holdes utenfor fordi de bruker «feil» operativsystem/har «feil» mobiltelefon. Dessuten så kan meldingsmengden i slike fora lett bli så høy, at noen trekker seg unna av den grunn. De greier ikke å følge med, siden det som måtte være interessant drukner i «støy».

Noen lærere (skole 6) snakker også om de teknologiske barrierene for kommunikasjon med elevene:

Hvordan man skal legge ut – hvilket forum. Ikke alle har Snap, fordi det er 13-årsgrense. Når man har en Whatsapp-gruppe eller klasse-chat på Teams så har alle tilgang. Kan bruke det. Så oppretter de jo fort grupper. Jeg opprettet en for alle som jeg laget til skole ting. Men de brukte Whatsapp-gruppe selv og alle guttene og jentene var med. Men så kommer det sånne utbrytergrupper med de beste jentene og kuleste gutta.

Noen opplever at det er lett å bli avbildet og vist f.eks. på Snapchat, og dette kan ha uheldige sider også (elevintervju, skole 5): «*alt blir jo filma og tatt bilder av. Så det er liksom litt skummelt*». Men mye avhenger av hvem som deler bildene, en ting er det som skjer mellom venner, noe annet hvis man ikke har kontroll. I intervjuet (elever, skole 5) diskuterte man dette:

Hvis de faktisk er vennene dine så er det ikke så viktig. Mest bare som kødd ... Jeg ler hvis noen tar et morsomt bilde av meg ... For noen er det ugreit, men personlig synes jeg det er helt greit.

En elev (skole 4) beskriver hvordan de kan være påkoblet døgnet rundt, hvordan telefonen og de sosiale medier er et bindeledd, eller limet mellom deres ulike aktiviteter og arenaer:

Vi har andre aktiviteter, og kommer hjem sent fra trening. Tar med mobilen i senga. Bruker den som vekkeklokke. (Elev, skole 4)

Det er åpenbart viktig for mange å være på sosiale medier. Elevene sier at det først og fremst er et hjelpemiddel for å holde kontakt og kommunisere med andre ungdommer, men sosiale medier har også rollen som underholdning og det å holde seg oppdatert. Noen snakker om at de brukte Twitter/X for å holde seg oppdatert. I stor grad beskrives sosiale medier også som avkobling.

På spørsmål om **gaming** mer eksplisitt, kommer våre informanter opp med en rekke ulike eksempler på spill de bruker. Samtidig er det vårt inntrykk at mange var litt tilbøyelig til å ville redusere omfanget av sin egen spillaktivitet. Mange av våre unge informanter legger vekt på at de selv ikke spiller så mye. I den grad man snakker om uheldige sider ved gaming, er det gjerne i omtalen av andre. Man kjenner noen eller har hørt om noen, som spiller mye eller lignende. Det fortonet seg litt som om «gaming» fortsatt er et belastet begrep, og som mange ønsker å distansere seg litt fra. Samtidig gir flere uttrykk for at det er blitt mer akseptert enn tidligere, både av ungdommer og voksne.

Av spill som nevnes i intervjuene kan vi trekke fram FIFA, Minecraft, Call of Duty, Roblox, Madfoot23, Fortnite, og Among us (på mellomtrinn). Det kom også eksempler på spill som var tettere koblet til egne fritidsinteresser, som for eksempel Car Mechanic eller Farming simulator. Noen elever gir uttrykk for at de ikke ville

«kaste bort tida» på PC-en, vil heller gjøre noe med hendene, eller drive med friluftsliv, snøscooter, jakt og fiske, samtidig som spill relatert til disse interessene ble nevnt.

En lærer (skole 4) beskriver spillaktiviteten til elevene slik:

De største spill er Minecraft og Fortnite. De dominerer litt. Og så er det FIFA. Når de kommer på ungdomsskolen, da bytter de til Roblox (...). Men de som blir spilt mest er Clash of clans, eller Hayday. Det går som farsotter. Eller Snake på Chromebook-en. Ganske mye gaming er kanskje mest på telefonen. Og noen gutter sitter på rommet sitt hele dagen, de døgner. Har hatt et runde etter sommeren for å snu døgnet.

Mange elever forteller at spill er en aktivitet som de hadde vært mer engasjert i tidligere (elev, skole 4): «Da jeg var mindre satt vi sammen i sofaen og holdt på med Minecraft.» Spill var slik informanten husker det, en sosial aktivitet på tvers av digitale og fysiske grenser, man spilte sammen også i «real life» og ikke bare i det virtuelle spillet.

Samtidig går det et klart skille for våre informanter, mellom det de kaller «gaming» og mer tilfeldige spill på mobil. Hvis man snakker om spilling mer generelt, sier flere at alle spiller, men da skjer det ofte uten at det involverer flere: (elev, skole 5) «Hvis det er telefonspill så gjør man det når man kjeder seg, eller sitter sammen med det på skolen. Ikke ofte at man ringer hverandre og gjør det». Når jenter spiller, er det mer tilfeldige spill på mobil.

Flere elever i ungdomsskolen gir uttrykk for at de har «vokst fra» spill, at de finner på andre ting å bruke tida på. De i åttende hadde ikke spilt særlig mye i det siste, men en gutt forteller at han spiller noe. De forteller at det positive med gaming er at det er veldig sosialt, man snakker med venner og møter andre tilfeldige (randoms) på nett, blir kjent med andre fra andre land, lærer mye, også engelsk. Imidlertid legger flere vekt på at andre interesser kommer i veien for gamingen, og at de er gått lei av gaming og ikke gjør det så mye lenger. Noen kommer dessuten med litt nedsettende kommentarer om gaming, som en elev (skole 2) reflekterer rundt:

”Føler ikke man kan kalle e-sport for sport», skikkelig sport er fotball og ski. Elever ved den samme skolen sier, litt avvisende: «vi gjorde det før. Slutta. Kjedelig. Alle er jo mer ute og sånt da. Mer spilling om vinteren da kanskje. Når det ikke er så mye annet å finne på”.

Når det gjelder **kjønnsdimensjonen** ser det ut som om det de kaller gaming i all hovedsak er en gutte-dominert aktivitet. Jenter spiller i mindre grad, eller vil i alle fall ikke tenke på seg selv som «gamere». En person som spiller på fritiden, og har dataspill som fritidsinteresse, kan defineres som en «gamer», men dette trenger ikke å være tilfellet, siden mange som spiller dataspill ikke vil identifisere seg som gamere. En kan være en «spiller» i den forstand i at man spiller et dataspill, men det trenger ikke å bety at man er en «gamer» (Berthelsen, 2019). I vårt utvalg gjaldt dette i størst grad jentene, og de kunne nok spille, men de så i alle fall ikke på seg selv om «gamere».

En skoleleder (skole 4) støtter dette, men mener samtidig at kjønnsforskjellene blir mindre:

Jeg tror at de fleste gutter gamer. Og stadig flere jenter. Men som jeg har sett det er det ikke en tydelig gaming-gjeng, kan ikke identifisere dem. Så tenker jeg at for noen er det en anerkjennelse av at det er en grei aktivitet. Det var det ikke for noen år siden. Men har møtt foreldre som sier at barna gamer.

Som vi ser, er hen dessuten inne på at gamingens image er i ferd med å endre seg, at gaming blir mer akseptert som fritidsaktivitet. Dette kan føre til at flere, som tidligere ønsket å ha en viss avstand til fenomenet, nå står fram som «gamere». Men fortsatt er det i stor grad slik at gaming assosieres med «skytespill», og oppleves fortsatt som en gutteaktivitet av mange vi snakket med i intervjuene. Elevene er relativt samstemt i sin vurdering av at det er mest gutter som gamer. Majoriteten av de som spiller er gutter og de spiller hva som helst, sier en informant (skole 4) med et smil. Jenter ved denne skolen (skole 4) beskriver sin holdning til gaming slik:

Vi spiller ikke, eller bare når vi kjeder oss. Og ikke har nett. Kan spille for eksempel Hay Day. Eller at man driver kjøkken, restaurant. Og så spiller vi i bilen på vei til hytta. ...

Intervjuer: Hva er «gaming»?

Da tenker vi skytespill, gutter. At det er mer kompetitivt. Jeg tror det er mer kompetitivt enn sosialt.

Jentene vi snakket med på en annen skole (skole 3) er tydelige på at de ikke gamer, og ikke fordi det ikke er en jentegreie, men fordi det ikke er i deres interesse. Dette kan imidlertid ha sammenheng med utvalget vårt, og hvor jenter som gamer ikke var representert i de elevgruppene vi fikk intervjuet. Når det gjelder sosiale medier ser det imidlertid ut til at dette er noe alle er opptatt av, og jentene i vårt utvalg forteller at det er sosiale medier som er den viktigste arenaen for dem. Ungdommene beskriver at både gaming og sosiale medier brukes som kommunikasjon, underholdning og avkobling.

Noen av våre informanter er også inne på at jenter kan ha negative opplevelse i spill, noe som også er kjent fra forskning (se for eksempel McLean & Griffiths, 2019). Ingen vi har intervjuet kunne (eller ville) fortelle om egne erfaringer med dette, selv om flere hadde hørt om andres uheldige opplevelser. Derimot kommer det fram at noen jenter likevel spiller, og at noen faktisk velger å framstå som gutter, og lager seg gutteprofiler. (Om jenter som skjuler hvilket kjønn de har i on-line gaming, se f.eks. Cote, 2016) En lærer (skole 4) beskriver dette slik:

Flest gutter [spiller], jenter syns det er mye røft språk, trash-talk, og mange jenter er inne og legger inn gutteprofil. Noen skytespill og League of Legends. De kan være kamuflert som gutter, det er ikke de mest forsiktige jentene som er der. Den stille jenta som er sjenert, er kanskje ikke der. Guttene er klar på det. Guttene prøver å ta hensyn når de vet at jenter er med og spiller.

Vi ba elevene fortelle om positive og negative sider ved det å være til stede på sosial medier og gaming, og særlig med tanke på inkludering og ekskludering. Vi fikk eksempler på begge deler fra elevene som reflekterer over de ulike sidene ved slik sosial samhandling.

Positive sider ved sosiale medier og gaming

Både elever og lærere framhevet at sosiale medier gjør det lettere å bli bedre kjent med venner og få nye venner. Man kan sende meldinger til folk som bor langt unna, og kommunikasjonene blir uavhengig av hindringer som tid og sted. Man kan også se hva venner og andre driver med, og man kan lett sende en melding for å gjøre avtaler. En lærer sa «*Nettet hjelper for å holde kontakten på tvers av store avstander på*

fritida» (lærerintervju, skole 3), noe som ble opplevd som svært positivt for noen i rurale strøk, der man ellers ofte er avhengig av skyss for å treffes.

Noen gir uttrykk for at det er lettere å kommunisere via sosiale medier, enn f.eks. å ringe eller møtes ansikt til ansikt. En elev (skole 6) beskriver dette slik:

Det er mye mer behagelig å sende en melding istedenfor å ringe eller snakke direkte til en person om man har planer. For hvis man sender melding så kan man føle seg mye mindre dust enn om man står foran den personen direkte.

Flere elever vi intervjuet var opptatt av at man lærte mye av å være på sosiale medier eller drive med gaming. YouTube er f.eks. en kilde til lærdom på ulike områder. Og særlig var mange opptatt av at man blir god i språk, og da særlig engelsk. Som en elev på mellomtrinn (skole 6) snakket om i intervjuet:

Jeg synes jeg ble ganske flink på engelsk tidlig ... Jeg tror barn i dag lærer kanskje engelsk fortere ja. Sånn når man er yngre. Enn foreldrene våre. (...) Du lærer mye avanserte ord som du egentlig ikke lærer på skolen da.

To andre elever (skole 5) forteller:

Jeg lærer mer engelsk av sosiale medier enn på skolen. Jeg bare er der ... Du lærer veldig mye engelsk av sosiale medier. Jeg har god engelskarakter også på grunn av sosiale medier og engelsk underholdning.

Også flere lærere bekreftet langt på vei dette bildet. En sa avslutningsvis i et intervju: «*de som gamer er kjempegode på nasjonale prøver i engelsk.*» (lærer, skole 6).

Elever ved to skoler (skole 4 og 5) beskriver det positive med bruken av sosiale medier slik:

Vi bruker sosiale media for å finne på ting, men har mer lyst å være sammen enn å være på telefonen når vi møtes. Bruker den til å høre på musikk og sånt. Den er alltid med.

Vi er mye på sosiale media – hvis du ikke er med der får du ikke med deg det som skjer og avtales. Det er mye positivt /lettvent å kommunisere og se hvor folk er og så videre.

Tilstedeværelse på sosiale medier oppleves av noen som en helt nødvendig del av livet, og for å være en del av det sosiale felleskapet må man være der [på sosiale medier] en viktig del av livet skjer. Andre elever reflekterer over av livet «på nett» og det fysiske livet ikke kan skilles fra hverandre, og at det ene henger sammen med det andre (elev skole 4).

En annen elev (skole 1) bekrefter hvor viktig nettbaserte medier kan være. Samtidig snakker han om at det ikke kan erstatte sosialt liv «på ekte»:

Man kan snakke med andre når man ikke er i nærheten, og det er sosialt. Man kan holde kontakten, men det er bedre å være sammen på ekte, for da føler man seg mer sosial.

En lærer (skole 6) framhever betydningen av gaming og spill som en sosial arena, og at dette er veldig viktig for noen elever:

For mange er jo det en arena hvor de som ikke er «fotballgutter» møtes. Jeg er egentlig veldig negativ mot Gaming, men jeg ser at de har en sosial arena. Fordi de gjør det sammen. ... Det er en fast sosial aktivitet.

Vi spurte i elevintervjuene om hva man kunne gjøre for å få andre til å føle seg bra i gaming. Flere var her opptatt av at det var viktig å vise alminnelig god oppførsel, tenke på språkbruk, å være sosial og å snakke sammen. Man må gå inn for å ha det morsomt, ha humor og av og til la den andre vinne. Det handler med andre ord om mye av det samme som man gjør i livet utenfor sosiale medier. Det handler både om at det er et sosialt lim og/eller smøring, altså små ting som gjør det lettere å føre en samtale og ha det hyggelig sammen, og noe som gjør det lettere å oppnå nærhet, tilknytning til andre mennesker.

En annen lærer i ungdomstrinn (skole 4) sammenfatter betydningen av sosiale medier for barn og unge på denne måten:

Noen elever har det som sin sosiale arena. For det er det de har. Mange gamer sammen og møtes på skolen. Så er det de som faktisk ikke har noen venner. Noen opplever det som sin venneplattform. De som er større klarer å holde kontakt med gaming. Og så reiser de til hverandre og treffes når de blir eldre.

En annen lærer på mellomtrinnet (skole 6) beskriver det slik, etter at de i intervjuet hadde konkluderte med at sosiale medier på mange måter gjennomsyrrer livet til elevene på mellomtrinn: «Facebook er for besteforeldre, og Instagram er teit. Det er for oss (lærerne). Når du ikke har Snapchat så bli du automatisk litt utenfor.»

En lærer (skole 6) forteller at man møtes oftere:

Min sønn som fikk det [Snapchat] i 7. sammen med de andre guttene. Det førte til at de oftere dro ut og møttes. Det ble 'oi skal vi møtes på fotballbanen'. Ikke så nøye hvem som kom. Men det var litt sånn forskjellig. Kun interesserte i å henge. Positiv funksjon ... Helt sikkert noen som ble ekskludert også, men det var nok ikke bevisst.

Sosiale medier kan altså også føre til at barn og unge møte oftere også utenfor nett. Det kan bli en arena for å initiere andre aktiviteter.

En lærer (skole 6) var også inne på at virtuelle rom som mange finner i f.eks. Gaming kan være en viktig arena for de som ikke finner seg til rette innenfor andre arenaer. En lærer sier: «Gaming - er en arena for de som ikke spiller fotball. Vi ser tydelig at det er en sosial arena». Fotball dominerer på mange måter aktiviteten i skolegården, men ikke alle føler seg inkludert i dette. Skolenes uteareal er ofte tilpasset til fotball, og dette favoriserer barn og unge som er flinke i fotball. Fotballguttene står høyt i hierarkiet i skolegården (se f.eks. Pawlowski mfl., 2014, eller Nielsen mfl., 2012). Gaming kan dermed være et viktig alternativt rom for mestring og inkludering for de som av ulike grunner faller utenfor eller ekskluderes fra for eksempel fotballen.

Lærere (skole 4) forteller også at aktiviteter på nett kan bidra til å gi elever digital kompetanse:

De har lagt noen klipp, et produkt folk vil se. Det som er vanlig er å lage en filmscene og legge ut. Det er mye gutter som setter seg og redigerer, mange redigerer med enn å game. Det er en slags yrkesvei. Mange har stor digital kompetanse. Elevene kan nå sitte og lager disse tingene. ... Den digital verden er blitt så stor, du kan finne en karriere, en mulighet du har, og gjøre det stort også digitalt. Der er det mange som deltar. Der kan mange lykkes. Som legger ut ting og får sponsorer, får kontakt med kjendiser, får penger for alt du legger ut.

For noen betyr digitale medier at de opplever en mestringsfølelse de ellers ikke finne så lett. Som en lærer (skole 4) forteller:

Du har et tema som skal presenteres – og da blir det diskusjon om hvordan løse en oppgave. Det å dra inn elever som ramler litt utenfor. En i klassen var så gira at de ville fortsette og løse oppgaver.

Funksjoner og muligheter på sosial medier beskrives av flere som både positivt og negativt. Et eksempel er 'streaks', som betyr at man har daglig kontakt med venner ved å sende bilde til hverandre. Det er bygd opp slik at man skal respondere, og jo flere dager man har gjort dette i strekk, jo flere poeng får man. På en måte handler dette om å markere kontakt. Det er likegyldig hva man sender bilde av. Elever på en skole beskriver det slik: «Det er mye tørrsnapping da. Bare sende bilde av taket ... Ja, det er faktisk meningsløst. Men man gjør det jo fortsatt».

Dette er en aktivitet som flere elever synes er morsomt, men der andre snakker om det som et potensielt stressproblem. Noen beskriver at de ikke gjør det eller ikke bryr seg om poeng. Andre føler at de må gjøre dette fordi de ellers virker som lite interesserte i andre, eller er avvisende og ekskluderende. Flere informanter var inne på at det kan være en viktig arena, og et viktig sted å være for mange elever. En rektor ved en ungdomsskole (skole 5) formulerte det slik:

Snapchat er blitt en svært viktig sosial arena for de unge, og hvis man ikke er med der er man utenfor. Anbefaler foreldre til barn som ikke er med, om at de må få være med.

Negative sider ved sosiale medier og gaming

Heller ikke de negative aspektene ved samhandling i sosiale medier er ukjent for de unge vi intervjuet. På spørsmål om det var negativt på noen måte, svarte flere spontant «ja, veldig mye». Noen opplever at mange kan være mindre oppmerksomme på grunn av sosiale medier hvis man har besøk, fordi man må følge med på det som skjer på nettet. Noen elever (skole 6) registrerer at noen ble mer eller mindre avhengige: «Med TikTok kan man sitte og sveipe hele tiden, blir aldri lei, «bare ti minutter til... og så går det enda mer ... og så fort en time».

En annen ting som kan oppleves som negativt, er at man alltid er synlig. Og kanskje enda mer at man alltid kan se hvor de andre er, via Snapmap. Dette, som for det

første kan være positivt, kan oppleves som negativt for den som plutselig oppdager at «alle andre» var samlet ett sted, uten av hen selv var informert eller visste om det. Følelsen av å bli holdt utenfor, blir dermed forsterket digitalt. Snapmap er en funksjon på Snapchat som kan ha flere sider. Denne funksjonen viser hvor medlemmer (som tillater dette) er, og kan dermed være en måte å holde kontakt, men også å holde noen utenfor. På Snapmap kan man se hvor de andre er, og dermed forstå at en selv er holdt utenfor (lærerintervju, skole 6): *«eller det å se at noen er [samlet] på Snapmap og man ikke får være med».*

Informantene beskriver også ulike muligheter for å være «kjip» på Snapchat. Det mest naturlige er selvsagt muligheten for å blokkere eller stenge ut andre som beskrives av elever på en skole (skole 3), eller å ikke invitere noen til å delta på enkelte ting (elevintervju skole 1). Noen snakker om at det kan gjøre vondt å være sammen i en gruppe, og så oppdage de andre har funnet på ting uten at de fikk være med (elevintervju skole 1).

På samme måte som det å bli holdt utenfor grupper kan være ubehagelig, forteller noen også at det omvendte kan bli feil. Man kan melde noen inn i grupper uten at de vet om det, som er en annen måte å være kjip mot andre (elev skole 1, elev skole 3). En lærer (skole 3) beskriver at noen kan lage en «skallgruppe» som man tror er gruppa man bruker (hvor alle er med), men så snakkes det egentlig på en annen gruppe hvor ikke alle får være med (lærerintervju, skole 3). Dette er tydelige eksempler på hvordan sosiale medier kan brukes av enkelte for å utøve makt ovenfor andre ved å bestemme hvem som er sosialt «innenfor eller utenfor».

Også i spill kan en utestenge andre både bevisst og ubevisst. For eksempel er det i enkelte spill som for eksempel Fortnite, begrensninger på antallet som kan være med i gruppen som spiller sammen. Om noen blir utestengt fra spill, og som noe som elevene åpenbart hadde erfaringer med at kunne skje, foreslår de at en strategi kan være å dele opp gruppen, sånn at alle får være med og spille. Noen snakker også om den ufrivillige utestengingen som skjer på grunn av at noen spill har høy aldersgrense eller at det er dyrt. Aldersgrenser på spill, og voksnes holdning og håndheving av dette, er en faktor som kan resultere i ufrivillig «utestengelse». Hvis noen foreldre har et mer liberalt forhold til dette, og lar sine barn spille, mens andre håndhever grensene strengere for egne barn, kan det naturlig nok føre til at noen blir holdt utenfor. Og naturligvis vil kostnader bidra til å ekskludere noen. Denne tematikken gjelder også for sosiale medier, noe vi belyser i kapittelet om skolens strategier senere i kapitlet.

Svært få forteller om egne dårlige erfaringer med spill, men de snakker om andre som de hadde hørt om. En elev (skole 4) forteller at hen spilte mye før, men så ble hen sur hele tida, så hen kutta det ut. Nå er det andre ting som er viktig, hen får snart lappen på lett-motorsykkel. I ett intervju snakker elevene om en i klassen som var skikkelig avhengig. Hadde spilt til sammen et helt år i tidsbruk. Når det kom en ny sesong av et spill, hadde han alltid vært syk og ble borte fra skolen.

En elev (skole 2) forteller at det er *«lettere å si stygge ting på sosiale medier... Lettere for å være rappkjefta på nett»*. Ved en skole (skole 1) beskriver en elev det som det kanskje er lett for mange å kjenne seg igjen i, og kanskje uavhengig av alder hvis en skal dømme ut fra ulike diskusjonsfora på nett: *“Man blir mer tøff i trynet på nett – ville ikke sagt det ellers”*.

Samtidig er det flere av elevene vi intervjuet som ønsker å formidle at folk stort sett kan oppføre seg greit, og at de ikke er annerledes på nett enn ellers. En elev (skole 4) i tiende sier: *«Jeg føler jeg er meg selv på begge deler»*. En elev på mellomtrinn (skole 6) sier:

Vi har jo hørt historier om gymgarderoben og sånt, men det er vel ingen i vår klasse som er så barnslige at vi gidder å ta bilde av andre og sende det videre.

Flere elever er opptatt av negative sider ved bildedeling på nett:

Det er mye bildedeling og sånt – av folk som ikke har blitt spurt. Og så er de kanskje ikke med på gruppa det ble sendt på. Det er ganske lett å sende det bildet uten å tenke seg om. Og så lagrer de andre det på kamerarull liksom. Sånn bildedeling skjer ganske ofte. Det er nok ikke en gang i uka. Det er nok ikke alle som mener det slemt, men man sender masse bilder som de har (elevintervju, skole 1)

Elever forteller om at de blir lagt til på Snapchat av ukjente brukere og så får de nakenbilder «tilsendt». Disse brukerne rapporterer og blokkerer de. Samtidig sier flere elever (skole 3) at de ikke sier fra til foreldre eller lærere, siden de *«tenker det er vanlig»*. En elev fra en annen skole (skole 2) forteller om en elev som hadde *«ædda vilt og gæli. Så fikk han nudes...»*. De mente det på en var måte hens eget ansvar, som hadde lagt til ukjente kontakter på en ukritisk måte. En annen elev på sammen skole hadde ringt politiet da hen opplevde dette.

6.2 Betydning for elevenes skolehverdag

I det videre avsnittene ser vi nærmere på hvordan sosiale medier og gaming preger elevenes læringsmiljø. Vi belyser hvordan skolene forholder seg til inkludering og ekskludering på sosiale medier og gaming i skolehverdagen? Vi ser på hvilke strategier elevene selv har for å håndtere hendelser, og hvilke strategier skolen har for å håndtere disse utfordringene.

Elevenes digitale verden og læringsmiljø

Både lærere og elever forteller at det som skjer på sosiale medier også naturlig preger skolehverdagen, både på godt og vondt. Noe av dette handler om at grenser blir borte. En lærer (skole 6) beskriver dette som noe som påvirker skolen på en annen måte enn tidligere:

Jeg synes jo at det sosiale livet utenfor skolen har trengt seg veldig inn gjennom klasserommets vegger etter at det digitale kom. (...). Jeg synes det har eskalert hvor mye ansvar vi får, et ansvar vi før ikke hadde, men som vi må ta tak i nå, for å lære dem å bli gode digitale medborgere (...). Det at de er digitale og ikke modne for det, gjør at vi må rydde opp mye mer.

Flere av lærere forteller at konflikter eller problemer som oppstår digitalt naturlig tas med inn i skolehverdagen, og preger sosial trivsel og undervisning. På mellomtrinn forteller lærere at roller og sekvenser fra gaming kan bli tatt med inn i lek. Det som skjer på fritida, blir tatt med på skolen.

I: Når slike ting skjer hjemme, blir det tatt opp på skolen?

Elev: Ja, det som skjer på nett snakkes det også om på skolen. (Elev, skole 1)

Mange av elevene forteller at det som skjer på nett naturlig preger klasse miljøet og den enkelte. En elev forteller at det kan påvirke humøret, den som blir utestengt på sosiale medier trekker seg unna når man møtes i virkeligheten, og det påvirker trivsel for en negativ måte.

Andre forteller om konflikter som har startet på sosiale medier. En rektor forteller om en konflikt hvor elever fra en annen skole møtte opp for å ta «et oppgjør» etter en konflikt som startet på sosiale medier. De brukte Snapmap for å «lure» de andre til å tro de var et annet sted. En elev (skole 5) gir et annet eksempel på en slik konflikt:

Det har vært en sak her. (...) Han ene gikk på iPaden til han andre og skrev noe stygt om en annen, voldelig fyr. Så han voldelige kom for å ta en fyr som er uskyldig.

Enkelte lærere (skole 4, skole 5) forteller for eksempel om at de må gjøre endringer i klasseromsoppsettet som må ta hensyn til at enkelte elever ikke kan sitte ved siden av hverandre etter hendelser på sosiale medier. Den ene læreren beskriver det slik:

De som utsettes for hets på Snap, da må vi ta hensyn til det når vi setter opp grupper. Vi så at noen har opplevd ting, men skal det foregå læring, kan de ikke være i samme rom. Vi får vite om det via miljøteam eller venner. Slike ting påvirker læring. (lærer, skole 4)

Sosiale medier påvirker også læringsmiljøet på mer subtile måter. Enkelte forteller at elevene har mye kortere kapasitet til oppmerksomhet nå enn tidligere og de kjeder seg mer, og lærerne diskuterer hvorvidt sosiale medier er skyld i dette. Noen mener at elevene sitter mer oppe om natta for å bli underholdt. En annen faktor, er at mange nettbasert spill er utpregede lagaktiviteter, der laget løser oppgaver sammen og der en deltaker som uteblir kan hemme lagets mulighet til å gjøre det godt. Dette, som i utgangpunktet kan oppleves som positivt at man hører til og er nødvendig i et felleskap, kan også blir et press for noen, og noe man ikke unnslipper. Hvis spillet involverer spillere i mange tidssoner, kan det også medføre at det virker inn på døgnrytmen til noen deltakere.

En lærer (skole 1) forteller at gaming også påvirker holdninger og måten man snakker sammen på:

Det påvirker holdninger og sjargonger. Er det greit å behandle kvinner som de gjør? Språkbruken er helt forferdelig. Vi har snakka om det i samfunnsfagene. Vi snakker om holdninger i fagene og da ser vi hvordan en del begreper er greit å bruke pga gamingen, for eksempel «hore».

På flere skoler er de inne på hvordan en har en utfordring med språkbruk. En rektor sier:

Språkbruk er en utfordring. Særlig i mellomtrinnet. Hva er greia her? Dette skjer primært utenfor skolen. Er bekymra da dette er i en sfære som er langt fra voksenverden. Det gir oss alle en utfordring. Vi som skole må legge inn tema

som handler om digital kompetanse og trygt læringsmiljø. Hvordan nå utenfor? Voksne må samarbeide med en gang. (skole 6)

Lærere trekker også frem hvordan tilstedeværelsen av det som har skjedd i sosiale medier på skolen skaper et sosialt press som preger skolehverdagen. De forklarer hvordan det at noe kan bli dokumentert skaper stress og konflikter, og en sier det på følgende måte (skole 4):

Det verste med det er hvis du driter deg ut. Filmer, de flirer av bilder som nudes, at noen spiser rart, hva som helst. Før kunne ting bli glemt, men nå blir alt du gjør dokumentert, og blir der lenge. Derfor vil vi ha mobilfri skole, ikke ha filming etc. Det blir evigvarende, større og større konflikter, flere blir involvert.

Spredning av bilder på nett er også en faktor elevene trekker frem som negativ bruk av sosiale medier i og med at de ikke alltid har kontroll på hvilke bilder som sendes ut. Det er ofte bare humor, men kan føles litt ukomfortabelt at de blir sendt ut til folk man ikke kjenner.

Det blir også påpekt at forventningen om at en skal være tilgjengelig gir ekstra press for enkelte, som illustreres ved en refleksjon fra lærere fra skole 5:

Lærer 2: det er forventinger til å være tilgjengelig. Og at du skal svare ... Spesielt i en del miljøer (...) For dem kan det være forskjell på om du får være med på det sosiale eller ikke. Da føler man seg veldig pressa.

Lærer 3: Det gir en del stress for noen elever

En av lærerne utdyper videre hvordan sosiale medier bidrar til at man aldri får fri: «man får ikke pause. Du var sosial på skolen, men når du kommer hjem ... Det er alltid noen som er på – får aldri fri».

Det som skjer på fritiden blir med de unge inn i skolehverdagen, og skolen må på en eller annen måte håndtere det. Dette opplever lærere og ansatte som en ekstra belastning etter smarttelefonens inntog.

Videre ser vi på hvordan elevene selv kan velge å håndtere dette, og deretter på skolens strategier både i å håndtere og forebygge slike situasjoner.

Elevenes håndtering av hendelser

Elevene forteller om ulike individuelle strategier for å håndtere vanskelige og ubehagelige hendelser på nett. Enkelte snakker med foreldre, noen snakker med læreren, mens andre involverer venner. En elev (skole 1) beskriver utfordringen med å involvere voksne:

De voksne gjør så mye ut av det. De prøver å fikse opp for dem. Blir bare styr. Hvis det blir mye greier, er det vanskeligere ta det opp. Det blir større. Elevene kan være ferdig med det, men så begynner foreldrene, og da blir det en stor greie.

Enkelte velger også å holde det for seg selv. Ulike strategier for å håndtere dette på egenhånd kan rett og slett være å logge av sosiale medier eller gaming. På spørsmål om hva man gjør dersom noe ubehagelig skjer under en gaming-økt svarer en elev (skole 4) følgende: «*Da skrur jeg av. Eller går ut av serveren og går inn i en annen.*»

Løsningen for eleven er altså å skjerme seg fra samtalen uten noen større sanksjoner ovenfor den som har gjort noe, eller å si fra. Lærere forklarer også at behovet elevene har for å ikke være en «snitcher» påvirker hvorvidt man en sier ifra eller involverer andre i en konflikt: «*De skal tåle alt og ikke si fra. Da sladrer man, og det er det verste man kan gjøre*». (lærer, skole 6)

At elevene er redde for å bli sett på som en «snitcher» er noe som blir gjentatt på flere av skolene, og som ser ut til å påvirke terskelen for å si fra, og hvem elevene tør å si fra til. På en skole (3) ser det ut til å være lav terskel for å si fra til lærerne, og høy grad av tillit. Samtidig reflekteres det over at det ikke nødvendigvis fortelles om alt. De er åpne om mye, men samtidig tenker de at elevene holder mye for seg selv. Ved mellomtrinn forteller elevene at det hadde oppstått en gruppe hvor det ble delt bilder av andre som «*de tar bare som kødd*» (skole 2). Da sa noen av elevene fra til læreren, og gruppa ble sletta.

Vi får inntrykk av at elevene også skulle ønske at skolen eller andre voksne i større grad setter grenser. På spørsmål om en skulle hatt mer begrensning svarer ungdomsskoleelever på skole 5 slik:

- 1: jeg synes egentlig vi får bruke den [iPaden] for mye. Ipaden er så distraherende. Jeg ender opp med å spille.*
- 2: det er veldig enkelt å søke på en nettside eller*

3: sånn "Make it meme" i timen
1: og bare spille istedenfor

Vi ser også hvordan elever opplever de to verdener som en, det som skjer «på nett» og «i virkeligheten» henger samme, begge deler er virkelig (skole 4): «*De to verdenene: Det går inn i hverandre, ikke forskjellig i det digitale eller virkeligheten*».

Skolens forebygging og håndtering

Skolene kan ta i bruk flere strategier, og det som gjentas i intervjuene er å begrense tilgangen elevene har til digitale medier og nettet generelt og opplæring i nettvett. Enkelte skoler har filter som begrenser nettilgangen til enkelte sider og innhold. Andre praktiserer forbud mot mobil på skolen, eller regler om at de ikke skal brukes i undervisningstid. Noen skoler har mer fleksible regler rundt mobilbruk, hvor mobilen i utgangspunktet ikke skal brukes i undervisningen med mindre læreren gir beskjed. Flere av skolene vi har snakket med har imidlertid tilgang til digitale verktøy gjennom skolen, og enkelte forteller at det også kan være en utfordring at disse enhetene brukes til andre formål enn skolearbeid. En elev forteller om hvordan Air-drop-funksjonen (sending av bilder til andre enheter i nærheten) ble misbrukt på skolen (skole 5):

Vår klasse hadde seriøse problemer med air-dropping (...) Har masse bilder av alle guttene i klassen. For de air-droppet det til alle. Derfor ble det stengt av på hele 9. trinn» (elev, skole 5)

Skolens løsning ble altså å stenge av Air-drop-funksjonen for trinnet. En lærer forteller om at det fra deres kommunens nå utvikles et verktøy for å holde mer kontroll på hvilke plattformer elevene er inne på underveis i en time:

Dette med å bruke de digitale verktøyene til noe annet enn det lærer har tiltenkt. Det er jo en utfordring hele tiden. (...) Det å ha gruppechatter (...) holde på med spill, være på YouTube, det er en vanlig problematikk. Der har rektor kommet med et verktøy som her i ferd med å bli rulla ut, som er et verktøy fra [kommunen]. Som skal kunne gi oss muligheten til å se hvilke plattformer elevene er inne på underveis i en time (lærer, skole 5)

Lærerne ved denne skolen reflekterer videre rundt at en gjerne kan informere elevene i timen om hvilke nettsteder som er lov til å bruke, og at tanken til skolen er at en skal lære elevene til å bli selvstendige og klare å være selektive. Likevel ser lærerne

at dette er vanskelig for enkelte elever. Flere av lærerne ser dilemmaet mellom å lære elevene digital atferd, men samtidig behovet for begrensning: «*Vi må jo lære elevene digital dannelse, så opplæring av elever og ansatte må vi ha, men i hverdagen trenger de ikke mobilen*» (lærer, skole 4). En annen lærer fremhever hvordan mobilfri skole ikke fungerte hos dem:

Mobilfri skole ... Det funker ikke, så i fjor åpnet vi opp, det var fritt, men i år er det mobilfritt i timene, og i friminuttene ikke, innemiljøet er mobilfritt. Men de vi er i kontakt med sender SMS til oss eller ringer. Unge selv eller foreldre
(lærer, skole 4)

Det varierer altså hvorvidt skolene praktiserer mobilforbud, mobilhotell (et sted alle legger fra seg mobilen ved skoledagens begynnelse) eller har regler om at mobilen skal ligge i lomma inntil annen beskjed er gitt. I samtale med elever på ungdomstrinn (skole 4) er det tydelig at det er delte meninger om mobilforbud:

Elev 1: Det gir jo mening

Elev 2: De fleste er litt misfornøyd.

Elev 3: Det er lett å ha kontakt med vennene hvis de drar på butikken eller noe sånt med mobil.

Som vi har sett er det ulike strategier for hvorvidt begrensning av tilgang til nettet eller mobil praktiseres av de ulike skolene, og skolene har ulike verktøy for å begrense tilgangen. En rektor legger vekt på at nettfilter har sine begrensninger, og at en også må fokusere på å styrke elevenes egen evne til regulering:

Jeg mener at filteret skal sitte i hodet. (...) Det er ting man ønsker å få gjort som man ikke får til på grunn av nettfileret. I seksualundervisningen i fjor skulle elevene bruke sex og samfunn.no, og den ble tatt av filteret. (...) Vi må lære de - filteret må sitte i hodet.

Her har informantene vi har snakket med altså delte synspunkter og erfaringer. Flere påpeker at det er viktig å jobbe med elevenes evne til å legge vekk og regulere bruken av sosiale medier og mobiltelefonen selv, mens andre er mer skeptiske til at elevene er i stand til å regulere dette på egenhånd.

Skolene har på ulike måter fokus på kritisk tenkning, nettvett og refleksjon rundt positive og negative sider ved sosiale medier. Elever forteller at politiet har vært på skolen og hatt undervisning om nettvett, andre at en har hatt om det i undervisningen. En lærer trekker frem at en har fokus på å ta ting «når det brenner», «istedenfor å bare ta det når det er to uker info om nettvett» (Lærer, skole 2). Læreren mener de er innom noe relatert til dette flere ganger i uka i en eller annen sammenheng. En annen lærer påpeker at en både tar saker generelt i gruppa, og andre ting mer spesifikt med elever (skole 3). Kritisk tenkning, kildekritikk, hvordan avdekke «fake news» og «deep fake» trekkes også frem som elementer lærere tar med i undervisningen for å navigere i den digitale medieflommen.

Vi ser at det er mange muligheter som ligger i de sosiale medier for å være på mange arenaer. Disse arenaene kan bidra både til inkludering og til å ekskludere. Den sosiale kompetansen er mer viktig enn noensinne, siden man deltar på mange ulike arenaer og antagelig flere arenaer enn tidligere tider. Som en rektor (skole 6) på en barneskole sa om mellomtrinnet:

Det er ikke bare en digital kompetanse, men det handler om en sosial kompetanse. Det er ikke bare hva du ikke skal klikke på, men hvordan er vi med hverandre. Og hva betyr det hvis man gjør sånt. Ikke sant. Forholdet mellom det man snakker om, og om man gjør det likevel ... (...) Vi er jo ikke inne i det de driver med, vanskelig for oss å være til stede hele tiden, døgnet rundt.

Denne dømmekraften må de unge ha i eget hode, som er et ansvar som antagelig er for stort å legge på barna alene. Det er et ønske både fra elevene og ansatte at aktiviteten på de ulike arenaene og digitale plattformene skal være snillere og mindre utfordrende og tidkrevende – for å gi mer ro til læring i et trygt og godt læringsmiljø.

Det kan hende at elever vi intervjuet ikke representerer alle stemmer, noe som kanskje kan gi en skjevhet i svarene. En fare ved intervjuer er at de unge sier det de tenker intervjuer/de voksne vil høre, og kanskje underkommuniserer sin egen dårlig atferd, uthenging, utestenging og vold i sosiale medier eller i spill. Flere hendelser viser at dette er et problem, og mobbingen er fortsatt til stede og øker. Våre intervjuer viser tydelig at ting er i endring, og at ansatte opplever at sosiale medier griper inn i skolehverdagen.

Noen stusser litt over at det er streng aldersgrense på kino, men på sosiale medier og spill «er det ikke så farlig». Det å lære elevene å sette grenser blir viktig. Som noen sa det så treffende: Nettfileret bør sitte i hodet.

Samarbeid skole – hjem

Skolen har ulike strategier for å håndtere ubehagelige og negative situasjoner som følge av sosiale medier og gaming. Forebyggende arbeid i relasjoner med både elever og foreldre sees her som en viktig strategi. En lærer trekker frem tillit mellom elever og lærere som essensielt:

Vårt sikkerhetsnett er å ha så bra relasjon [som mulig] med alle elevene. Har samarbeid med forebyggende og uteseksjonen. Snakker regelmessig med dem». (lærerintervju, skole 4)

Vi ser også hvordan forebyggende team og uteseksjonen blir nevnt som ressurser inn i dette arbeidet. Videre trekker lærere frem foreldresamarbeidet som viktig forebyggende arbeid:

Skolen kommer ikke til å bli moderator på noe nettsted. Men det er klart, det å lære elevene å skille mellom hva er spøk og hva er alvor. Hva er en god tone, hva er det som fremmer demokrati og utenforskap. Når vi velger å ordlegge oss på ulike måter. Da må vi ha foreldrene med på laget. (Lærere, skole 3)

De ansatte ser hvordan sosiale medier preger skolehverdagen, og samtidig kan ikke skolen sette regler for barnas bruk av sosiale medier på fritiden. Her blir foreldresamarbeid en viktig nøkkel. En rektor (skole 6) uttaler at foreldrene er opptatt av og ønsker å begrense bruken, men klarer ikke å enes. En lærer beskriver utfordringen slik:

Så blir det problematikk – i en klasse, kan vi forlange regler? Noen fikser sosiale medier og håndterer det bra, andre gjør det ikke. Vi som lærere kan jo ikke sitte og si at «vi skal ikke ha sosiale medier». Og foreldre må jo få lov å bestemme selv. (...) Og så (...) om det er en klasse og det har skjedd noe som ikke er bra. Så mener foreldrene at vi skal ta det på skolen (skole 2, lærerintervju).

Dette viser hvordan lærerne står i en utfordrende posisjon hvor en må håndtere eventuelle konsekvenser av sosiale medie-bruk, samtidig som en ikke er i en posisjon

til å bestemme felles regler for klassen eller trinnet. En lærer beskriver hvordan dette er et tema foreldrene ofte ikke er enige om: «*Når det kommer et ønske fra foreldre om å snakke om dette på foreldremøte. Så er det så forskjellig. Man blir aldri enige. «Min datter må få lov fordi.»»* (Lærer, skole 6)

Lærere trekker også frem hvordan den digitale kompetansen blant foreldre varierer, og at de foreldrene som ikke er på foreldremøte kanskje er de en aller helst skulle møtt. Det er derfor viktig å ta opp temaet på flere måter og i mange kanaler, påpeker læreren (skole 3).

6.3 Oppsummering

I dette kapittelet ser vi på hva som kjennetegner elevenes digitale verden gjennom å beskrive deres bruksmønstre, og hvordan de beskriver positive og negative sider ved sosiale medier og gaming. Videre løfter vi fram hvordan elever beskriver ulike former for inkludering og ekskludering som kan finne sted på sosiale medier og i gaming, og hvordan de håndterer dette. Elevperspektivet er supplert med synspunkter fra andre informanter i skolen, og ser på hvordan lærere/miljøarbeidere og rektorer beskriver elevenes aktivitet. Kapittelet avsluttes med å beskrive hvilken betydning elevenes digitale verden har for livet i skolehverdagen, og hvordan skolen arbeider med forebygging og håndtering av utfordringer.

Vi har sett på hvilke sosiale medier elevene benytter seg av, hvor de dominerende appene er Snapchat, YouTube, Instagram og TikTok. Elevene uttaler at sosiale medier først og fremst er et hjelpemiddel for å holde kontakt og kommunisere, men det kommer også frem at det brukes for underholdning og å holde seg oppdatert. I stor grad beskrives det også som avkobling. Vi har også sett på hvilke spill elevene trekker frem, og belyst at gaming tilsynelatende er et noe belastet begrep. Det synes som om gaming i all hovedsak er en gutte-dominert aktivitet, og at jenter spiller i mindre grad, eller vil i alle fall ikke omtale seg selv som gamere. Derimot kommer det fram at noen jenter spiller, og at noen faktisk velger å framstå som gutter med gutteprofiler/guttenavn. Noen var også inne på at jenter kunne ha negative opplevelser i spill, og at det er negativ språkbruk rundt dette. I vår utvalg ser vi en mangfoldig elevgruppe, med mange ulike brukermønstre. Ett inntrykk er at mye av det som skjer «på nett» speiler det som skjer «i virkeligheten», og at folk er grunnleggende de samme på nett og utenfor, men flere sier man blir litt «tøffere i trynet» og bruker et litt annet språk når man ikke er sammen fysisk.

Videre har vi sett på hvordan informantene beskriver de positive og negative sidene ved bruk av sosiale medier og gaming. Kontakten på nettet gjør det lett å bli bedre kjent med venner, men også å få nye venner, og å holde kontakt. Samtidig gir det rom for andre fritidsaktiviteter enn de mer tradisjonelle, og elever bruker apper som forlenger eller forsterker interesser. Aktivitetene kan oppleves som inkluderende så lenge man får være med. Mange av elevene legger vekt på læringsdimensjonen, for eksempel hvordan en blir bedre i engelsk gjennom spill. Samtidig ser vi hvordan sosiale medier kan benyttes som en ekskluderingsarena både bevisst og ubevisst, ved innmelding og utmelding av grupper, bildedeling, direkte og indirekte utfrysning ved for eksempel å unngå å svare, eller legge igjen stygge kommentarer. Vi har påpekt at ulempen med samhandling i slike rom, er mangelen på ansikt-til-ansikt kontakt, som gjør at også ting som ikke er ment krenkende kan fortolkes som å være det.

Vi har vist at digitale rom for samhandling som sosiale medier og gaming har både positive og negative sider, men de er ikke bare negative eller bare positive. Vi finner eksempler på utestenging og eksempler på uønsket adferd og mobbing, men vi finner også vennskap, og rom for mestringsfølelser, også for grupper som savner andre rom hvor de opplever mestring. Beskrivelser som elevene kommer med peker i samme retning som resultatene fra surveyen som ble presentert i forrige kapittel.

Det er en tydelig forskjell mellom de som er «heldigitale» (de som lever og ånder for nettet) og de som bare bruker digitale medier for å gjøre andre ting, som å avtale å møtes. For de «heldigitale» handler gaming også om identitet. Det kan se ut til å bli en markør for hvem man er, og hvem man ikke er. Bilen kan bli en markør for gruppetilhørighet, slik at det blir viktig om man kjører Audi eller Volvo; det signaliserer hvilken gruppe man hører hjemme i.⁴

Sosiale medier er i stor grad jentenes arena, og det er her de bruker mest tid. Sosiale medier brukes til å se korte videoer for å lære eller som underholdning, de kommunisere på Snap, holder grupper i gang, deler bilder/videoer og følger med på hva som skjer. Samtidig er det klart at guttene også er aktive brukere av for eksempel Snap. Bruk av Snapmap kan oppleves som både positivt og negativt, og det kan forsterke opplevelsen av å bli holdt utenfor om man ikke er til stede sammen med de andre.

4 En annen parallell kan være forskjellene mellom *fotballsupportere* og *fotballtilskuere*. Se f.eks. Skauge og Hjelseth (2023)

Oppsummert beskrives sosiale medier og spill som en kommunikasjonsarena, en underholdningsarena, og en arena for avkobling gjennom «å tømme hodet». Hvorvidt dette gir den ønskede avkoblingen kan diskuteres, i og med det virker som dette kan gå på bekostning av søvn og hjernens hvile, jf. Kapittel 4.

Det er flere som trekker fram aldersgrenser som et litt diffust spørsmål. Flere nevner at de aller fleste bryter disse aldersgrensene, og at barn langt ned i barnetrinnet har fått både mobiltelefon og tilgang til sosiale medier. Samtidig er det flere av de ansatte vi intervjuet som anbefaler at det viktigere at elever er på de arenaene de andre er, enn å stå utenfor. De reflekterer over at det kan se ut som aldersgrenser ikke overholdes uansett, og at praksisen varierer fra hjem til hjem. er.

I siste del av kapitlet har vi også sett på betydningen det som skjer på sosiale medier kan ha for læringsmiljøet på skolen. Vi har sett at hendelser på sosiale medier preger skolehverdagen og får konsekvenser for praktisk gjennomføring av undervisning, for klassemiljøet og måten elevene samhandler på. Grenser mellom skole og fritid blir flytende gjennom det digitale, og det som skjer utenfor skolen blir med inn i skolehverdagen. Vi har videre sett at elevene har ulike måter å håndtere konfliktene. Mens det ser ut til at flere har relativt høy terskel for å si fra til andre og velger å distansere seg når noe oppstår, forteller andre om ulike tillitspersoner som får ta del i utfordringene, hvor lærerne gjerne er noen elevene velger å snakke med. Vi har også sett at skolene har ulike strategier for å håndtere utfordringene fra det digitale. Tillit og forebyggende arbeid både med foreldre og elever trekkes frem som viktig. De ansatte ser klart noen utfordringer knyttet til bruk av begrensingene for digital atferd som for eksempel nettfiler og mobilforbud, og hvordan det er viktig å jobbe med elevenes selvregulering og at «filteret skal sitte i hodet». Samtidig påpekes det hvordan en ser at dette er vanskelig for mange, og at enkelte elever kanskje i større grad hadde hatt godt av strammere rammer og flere begrensninger. Her blir grensene over mot fritid en utfordring, hvor skolen ikke kan sette regler – og foreldresamarbeid sees igjen som en viktig faktor.

Vi har sett hvordan sosiale medier kan forsterke utenforskap, men samtidig brukes som verktøy for inkludering. Sosiale medier reflekterer på mange måter dynamikker som allerede er i gruppa, og kan ekskludere både ved bevisste og ubevisste handlinger. Vi har sett hvordan sosiale medier har en tydelig sosial dimensjon, men også hvordan det går negativt ut over for eksempel arbeid i skoletida. Her står elevene i et dilemma mellom sosiale nettverk på den ene siden, og ønsket om å legge det

vekk på den andre siden. Enkelte gir uttrykk for at de ønsker begrensning, da mange apper er designet på en måte som gjør at man blir sittende å se på den ene videoen etter den andre, for eksempel. Flere av de ansatte tar til orde for å hjelpe elevene med dette gjennom for eksempel mobilfri skole. På den ene siden gir slike begrensninger elevene en pause fra sosiale medier mens de er på skolen. En pause, selv om elever prøver sjekke mobilen innimellom for å henge med på hva som skjer. Ofte kan det være mye «å ta igjen» etter en dag uten mobilen. På den andre siden beskriver de det som tungvint siden de ikke kan holde kontakten og kommunisere med elever i andre klasser for å avtale tur til butikken i friminutt eller lignende. Dette sier noe om at det er blitt en helt vanlig situasjon at man alltid er tilgjengelig, og som elevene selv understreker – den digitale og virkelige verden er en sammenvevd verden – de lever et digitalt liv.

7 Oppsummering og diskusjon

Tema for årets dypdykk er: *Inkludering og ekskludering i elevers digitale verden, og betydningen elevers aktivitet i sosiale medier og gaming har for opplevelse av trivsel og motivasjon på skolen.* I dette avsluttende kapitlet vil vi samle trådene i en diskusjon basert på oppsummering av svarene på forskningsspørsmålene som vi presenterte innledningsvis:

- 1 *Hva kjennetegner elevenes aktivitet i sosiale medier og gaming? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?*
- 2 *Hvordan beskriver elevene ulike former for inkludering og ekskludering på sosiale medier og i gaming? Hvordan beskrives negative/positive hendelser på sosiale medier og i gaming?*
- 3 *Hvilken betydning har det som skjer på sosiale medier og i gaming for elevenes motivasjon og trivsel på skolen? Er det forskjeller mellom kjønn, klassetrinn og landsdeler?*
- 4 *Hvordan forholder skolene seg til inkludering og ekskludering i elevenes digitale verden, for å sikre et trygt og godt læringsmiljø? Hvordan samsvarer dette med hva elevene ønsker at skolen, foreldre og andre voksne kan bidra med?*

Når det gjelder den første problemstillingen har vi i denne rapporten vist at det har vært en markant økning fra 2015 til 2021 i barn og unges skjermbruk - både til dataspill, streaming og ikke minst sosiale medier. Økningen i skjermtid gjelder både for gutter og jenter og tall fra Ungdata viser at jentene bruker i gjennomsnitt mer tid på sosiale medier, mens når det gjelder dataspill er det guttene som bruker mest tid. I surveyen kommer det fram at så godt som samtlige gutter og jenter bruker en eller annen form for sosiale medier, mens det er bare 33 prosent av jentene som spiller sammen med andre, mens tilsvarende tall for gutter er 83 prosent. På mange måter er det selvsagte forskjeller mellom å møtes ansikt til ansikt i den «fysiske verden» og å møtes og kommunisere på sosiale medier og i spill. Inntrykket er at for elevene henger det som skjer på «på nett» og «i virkeligheten» sammen og begge deler er like virkelig. Det er ikke framtrepende forskjeller mellom landsdeler og resultatene gjenspeiler heller en mangfoldig elevgruppe, med mange ulike brukermønstre.

Relatert til problemstilling to har sosiale medier en betydelig innvirkning på elevenes liv, og det er både positive og negative sider ved denne påvirkningen. På den positive

siden viser det seg at sosiale medier spiller en viktig rolle i gutters evne til å uttrykke følelser. De foretrekker ofte å diskutere vanskelige emner på sosiale medier fremfor å møtes personlig. Over 71 prosent av jentene og 59 prosent av guttene hevder også at de føler seg mindre ensomme takket være sosiale medier. Praktisk talt alle elevene mener at sosiale medier gjør det lettere å planlegge aktiviteter og opprettholde kontakt med venner. I tillegg har mange elever erfart at de finner hjelp og støtte på sosiale medier når de befinner seg i vanskelige situasjoner. Flere har også knyttet nye vennskap gjennom sosiale medier.

På den andre siden har en del elever også opplevd negative hendelser på sosiale medier. Det er viktig å være oppmerksom på de mulige risikoene og utfordringene som kan oppstå i denne digitale sfæren, samtidig som vi anerkjenner de positive aspektene ved sosiale medier. Det som kommer tydelig frem er at utenforskap i sosiale medier kan synliggjøre og tydeliggjøre utenforskapet for eleven selv og andre, mer enn hva tilfelle var tidligere. Det er nærmest ikke mulig å skjule for seg selv og andre at man ikke er en av gjengen når det vises hvor alle befinner seg på Snapmap. En har heller ikke mange valg når en blir meldt inn i grupper som en ikke har lyst til å delta i for eksempel på Snapchat. Dette har skjedd med over halvparten av utvalget i spørreskjemaundersøkelsen, og for noen innebærer det å få lese negative kommentarer om seg selv.

Den tredje problemstillingen setter søkelys på om det som skjer på sosiale medier og gaming har innvirkning på motivasjon og trivsel på skolen. Rundt 30 prosent av elevene i spørreskjemaundersøkelsen oppga at de hadde opplevd noe på sosiale medier som har gjort dem sint, trist eller lei seg. Flertallet av disse sier at dette påvirker dem i skolesammenheng, ved at de gruer seg til å gå på skolen, at de har mistrivdes, ikke klart å konsentrere seg eller ikke hatt motivasjon. Det er færre som oppgir at de har opplevd mye negativt når de gamer, men nesten en av tre har opplevd at de ikke har fått være med å spille når de har spurt, og nesten 30 prosent har opplevd noe kjipt eller vanskelig i gaming som gjorde dem sint, trist eller lei seg. I motsetning til de som har opplevd noe negativt på sosiale medier, er det bare et mindretall som oppgir at det påvirker dem i skolesammenheng. Det ser dermed ut til at like mange opplever vanskelige ting i sosiale medier som i gaming, men at vanskelige ting som skjer på sosiale medier påvirker langt flere i skolesammenheng.

Relatert til den fjerde problemstillingen er skolene på mange måter oppmerksom på utfordringene og har ulike strategier for å forebygge og håndtere de nye utfordringer.

Strategiene består i vårt datamateriale i å begrense tilgangen elevene har til digitale medier, og en annen strategi er opplæring i nettvett og digital kompetanse. Den førstnevnte strategien kan karakteriseres som brannslukking eller en her og nå-løsning som kan hindre distraksjoner i skoletida, men som vi har vist har det som skjer i fritiden på sosiale medier og i gaming innvirkning på hvordan elevene har det på skolen – og da hjelper det ikke at en begrenser bruk i skoletiden. Opplæring i nettvett og digital kompetanse kan derimot være i større grad forebyggende og ha innvirkning på hvordan elever oppfører seg i den digitale arenaen mot hverandre. Livet på sosiale medier og spill får følger for livet i skolen. En lærer beskriver det som at det sosiale livet utenfor skolen har trengt seg veldig inn gjennom klasserommets vegger etter at det digitale kom. Dette har medført et økt ansvar for skolen som en ikke tidligere hadde og hvor skolen må lære dem til å bli digitale medborgere. Det siste forholdet viser til at skolen har mer å forholde seg til med tanke på elevgruppa enn tidligere. Det som skjer på fritiden og på den digitale arenaen trekkes i større grad enn tidligere i skolen og dette må skolene ta stilling til. I tillegg er den digitale verden til stede i skolen i elevenes mobiltelefoner og digitale læringsverktøy til enhver tid på tross av om skolene er mobilfri sone.

I og med at resultatene våre indikere at den digitale verden og den «virkelig» verden er tett sammenvevd og elever som er inkludert eller opplever utenforskap i livet offline, vil fortsette å ha den statusen/opplevelsen også digitalt. En naturlig følge av dette er også at dersom en arbeider med klassesamhold, inkludering og tilhørighet på skolen, kan dette også få følger for om elever blir inkludert eller opplever utenforskap i sosiale medier og gaming. Når vi snakker om forebygging og strategier for å hindre utenforskap og ekskludering, er det viktig å huske på de store positive sidene ved sosiale medier og gaming. Dette er arenaer hvor relasjoner knyttes og etableres og forsterkes. En bør derfor også tenke på potensialet for inkludering og sosialt samhold i tillegg til å forebygge mot det negative.

Resultatene i dette dypdykket viser at sosiale medier og Gaming er sentrale arenaer i barn og unges liv, samtidig som det er sterkt sammenvevd med det øvrige sosiale livet de lever. Elevene peker på at de knytter og etablerer nye kontakter og vennskap både gjennom sosiale medier og gaming. Samtidig er det klare skyggesider på de to digitale arenaene. Det framstår som at flere elever opplever negative hendelser på sosiale medier enn i gaming og at følgende også er større, i alle fall med tanke på forhold relatert til skolen. Resultatene indikerer at hendelser på sosiale medier er mer personlig og såre enn hva tilfelle er i Gaming. Tidligere forskning har ikke

funnet en klar sammenheng mellom bruk av sosiale medier og psykisk helse. En oversiktsartikkel viste sammenheng mellom sosiale medier, angst og depresjon (Keles et al., 2019), mens en norsk studie viste ingen slik sammenheng (Steinsbekk et al., 2023). Førstnevnte oversiktsartikkel viser til flere metodesvakheter ved gjennomgåtte studier, og sistnevnte studie har i stor grad basert seg på frekvens i sosiale medier bruk (som hvor ofte man liker, kommenterer eller poster noe på egne eller andres sider). I tillegg har tidligere forskning vært opptatt av press rundt antall følgere og «likes» (Nesi & Prinstein, 2018). Hverken elevene i vår undersøkelse, både kvantitativt og kvalitativt, eller i Ungdata, er opptatt av følgere og likes. Muligens er det slik at antall følgere og «likes» ikke er så viktig, men kanskje er det viktigere å være med eller ikke. Sosiale medier og gaming er arenaer hvor de fleste opplever innenforskap, men det er mange som også opplever negative hendelser og utenforskap.

Våre funn indikerer også at det er ikke slik at inkludering og ekskludering er innkapslet i de ulike arenaene. Dersom en er utenfor i sosiale medier er en også utenfor på gamingarenaen. Det er også veldig trolig at en også er utenfor i livet offline. Det er ikke slik at det er sosiale medier og gaming som skaper utenforskapet, men mye kan tyde på at det er en forlengelse av det utenforskapet mange barn og unge opplever i det «virkelige» livet offline. Samtidig kan det være ekstra belastende og eksponerende å være utenfor særlig i sosiale medier. Muligens blir utenforskapet ekstra vanskelig å stå i når den synliggjøres online. Det blir så tydelig for en selv og andre at man er en av få som ikke får være med i en gruppe, en av få som sitter hjemme-når alle andre er samlet et sted (og man ser det via Snapmap), og det blir uoversiktlig og vanskelig når noen deler noe om deg i en gruppe med flere. Ved tradisjonell utestengelse på skolen for eksempel kan man gå hjem og kanskje flykte litt bort fra egen utenforskap. Men, når man har sosiale medier vil man hele tiden ha oversikt over hva de andre gjør og bli påmint egen situasjon.

Sosiale medier kan også være veldig synlig og utleverende ved at en kan bli hengt ut i grupper og motta hets. Dette skjer ikke bare i en situasjon som går over, men henger igjen ute på nettet og bilder og kommentarer som sirkulerer. Flertallet som opplever negative hendelser på sosiale medier, forteller at det går ut over skolen. De gruer seg, mister motivasjon og konsentrasjon. Hendelser på sosiale medier får konsekvenser i det “virkelige” livet offline i og med at sosiale medier er virkelig i det livet vi alle lever. Med denne undersøkelsen kan ikke vi gi noen svar på hvorvidt sosiale medier medfører psykiske vansker. Årsakene til psykiske vansker er sammensatte

og komplekse, og kan ikke forklares av enkeltfaktorer. Men, vi ser at mange elever har opplevd vanskelige situasjoner på sosiale medier, og mange har på grunn av dette fått problemer i skolesituasjonen. Det er derfor ikke urimelig å anta at de som har opplevd mange uheldige hendelser på sosiale medier har økt risiko for psykiske vansker. En studie viste at de som blir mobbet på nett, sammenlignet med de som ble mobbet tradisjonelt, hadde mer depresjon, angst og ensomhet (Larrañaga et.al., 2016). Dette innebærer at det kanskje ikke er selve *bruken* (tid og frekvens) av sosiale medier som er av betydning for hvordan barn og unge får det, men heller hva de opplever der inne, og om de føler seg inkludert eller ikke.

Samtidig så beriker sosiale medier og gaming manges barn og unges liv og er også en kanal for støtte når en trenger å snakke om vanskelige ting. En overraskende stor andel gutter oppgir at det er enklere å snakke om vanskelige ting i sosiale medier enn i ansikt til ansikt. Det er derfor viktig med et nyansert perspektiv på konsekvenser av sosiale medier og gaming for barn og unge.

I surveyen spurte vi om negative hendelser på sosiale medier og gaming fikk negative konsekvenser for skolen. Vi burde kanskje også ha spurt om positive hendelse har hatt positive konsekvenser for hvordan de har det på skolen. Vi tror det er trygt å konkludere med at hva som skjer i sosiale medier og gaming har innvirkning på hvordan en har det på skolen, men vi har ikke belegg for å si at den negative trenden i læringsmiljøet som vist i Elevundersøkelsen skyldes negative hendelser på sosiale medier og i gaming. Analyser vi har gjort i dette dypdykket har også avdekket en faktor X som vi ikke helt vet hva er, men som indikerer en endring av mer generell art blant ungdom som virker inn på hvordan en har det i skole, på egen helse og knyttet til sosiale medier. Basert på funnene i denne undersøkelsen ser vi en tydelig sammenheng i hvordan elevers verden offline og online er sammenvevd, og skolen må tilpasse seg denne nye virkeligheten for å fremme et trygt og godt læringsmiljø.

Litteratur

- Bakken, A. (2020). *Ungdata 2020 Nasjonale resultater*. Oslo: NOVA.
- Bakken, A. (2021). *Ungdata 2021. Nasjonale resultater*. Oslo: NOVA.
- Bakken, A. (2022). *Ungdata 2022. Nasjonale resultater*. Oslo: NOVA
- Bakken, A. og Osnes, S. .M (2021). *Ung i Oslo 2021. Ungdomsskolen og videregående skole*. Oslo: NOVA.
- Barker, V. (2009). Older Adolescents' Motivations for Social Network Site Use: The Influence of Gender, Group Identity, and Collective Self-Esteem. *CyberPsychology & Behavior*, 12(2), 209–213. <https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0228>
- Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L. & Klarkowski, M. (2021). Don't You Know That You're Toxic: Normalization of Toxicity in Online Gaming. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445157>
- Bryman, A. (2016). *Social Research Methods*. Oxford: Oxford university press.
- Bryter Female gamer study (2022). [Female Gamer Study - Behaviours Report \(2022\) \(bryter-global.com\)](https://bryter-global.com)
- Caspersen, J., Hermstad, I. H., Hybertsen, I. D. , Lynnebakke, B., Vika, K. S., Smedsrud, J., Wendelborg, C. & Federici, R. A. (2021). *Koronaepidemien i Grunnskolen – Håndtering og konsekvenser*. Trondheim: NTNU Samfunnsforskning
- Cole, H. & Griffiths, M. D. (2007). Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. *CyberPsychology & Behavior*, 10(4), 575–583. <https://doi.org/10.1089/cpb.2007.9988>
- Cote, A. (2016) "I Can Defend Myself": Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online". *Games and Culture*, 12(2), 136-155. <https://doi.org/10.1177/1555412015587603>

- Dahl, T. (2022). Læringsmiljøet i norsk skole: Har pandemien påvirket utviklingen? Trondheim: NTNU Samfunnsforskning
- Eisenhardt, K. M. (2021). What is the Eisenhardt Method, really? *Strategic Organization* 19 (1):147-160.
- Enstad, F. & Bakken, A. (2022). *Ungdata junior 2022. Nasjonale resultater*. Oslo: NOVA
- Entertainment Software Association (2022). *Essential Facts About the Video Game Industry*. Entertainment Software Association. <https://www.theesa.com/resource/2022-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Evangelio, C., Rodríguez-González, P., Fernández-Río, J. & Gonzalez-Villora, S. (2022). Cyberbullying in Elementary and Middle School Students: A systematic review. *Computers & Education*, 176, 104356. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104356>
- Federici, R. A. & Skaalvik, E. M. (2014). Students' Perceptions of Emotional and Instrumental Teacher Support: Relations with Motivational and Emotional Responses. *International Education Studies*, 7, 21–36. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n1p21>
- Festl, R. & Quandt, T. (2020). Cyberbullying, Online Addiction, and Sexting. An overview of Online Social Risk Taking. I Potenza, M. N., Faust, K.A., og Faust, D. (Red.), *The Oxford Handbook of Digital Technologies and Mental Health*. University Press.
- Granic, I., Lobel, A. & Engels, R. C. M. E. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Harter, S., Stocker, C. & Robinson, N. (1996). The Perceived Directionality of the Link Between Approval and Self-Worth: The Liabilities of a Looking Glass Self-Orientation among Young Adolescents. *Journal of Research on Adolescence*, 6(3), 285–308.

- Hermstad, I. H., Smedsrud, J., & Hybertsen, I. D. (2022). Forståelser av de sårbare elevene under koronapandemien: Fra inkluderende praksis i klasserom til mulighetsrom? *Nordisk tidsskrift for pedagogikk og kritikk* 8.
- Hygen, B., Øverland, M. B. & Wendelborg, C. (2023). *Ulike faktorer assosiert med avhengighetsproblematikk og pengebruk i Fortnite Battle Royale*. NTNU Samfunnsforskning. [Samforsk Open: Ulike faktorer assosiert med avhengighetsproblematikk og pengebruk i Fortnite Battle Royale \(unit.no\)](https://samforsk.no/Samforsk-Open:Ulike-faktorer-assosiert-med-avhengighetsproblematikk-og-pengebruk-i-Fortnite-Battle-Royale-(unit.no))
- Hygen, B. & Ulset, G. (2021). *Det er mye trygghet i den telefonen» Bruk av elektronisk kommunikasjon i barneverninstitusjon*. NTNU Samfunnsforskning. <https://samforsk.no/uploads/files/Publikasjoner/Det-er-mye-trygghet-i-den-telefonen-WEB.pdf>
- Hygen, B. W., Belsky, J., Stenseng, F., Skalicka, V., Kvande, M. N., Zahl-Thanem, T. & Wichstrøm, L. (2020). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*, 91(3), 861–875. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the World, Unite! The Challenges and Opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53(1), 59–68. <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2009.09.003>
- Karim, S., Choukas-Bradley, S., Radovic, A., Roberts, S. R., Maheux, A. J. & Escobar-Viera, C. G. (2022). Support over Social Media among Socially Isolated Sexual and Gender Minority Youth in Rural U.S. during the COVID-19 Pandemic: Opportunities for Intervention Research. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(23), 15611. <https://doi.org/10.3390/ijerph192315611>
- Keles, B., McCrae, N., & Grealish, A. (2020). A systematic review: The influence of social media on depression, anxiety and psychological distress in adolescents. *International Journal of Adolescence and Youth*, 25(1), 79–93. <https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1590851>

- Kim, Y., Sohn, D. & Choi, S. M. (2011). Cultural Difference in Motivations for Using Social Network Sites: A Comparative Study of American and Korean College Students. *Computers in Human Behavior*, 27(1), 365–372. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.08.015>
- Kowert, R. (2020). Dark Participation in Games. *Frontiers in Psychology*, 11, 598947. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.598947>
- Larrañaga, E., Yubero, S., Ovejero, A. & Navarro, R. (2016). Loneliness, Parent-Child Communication and Cyberbullying Victimization among Spanish Youths. *Computers in Human Behavior*, 65, 1–8. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.08.015>
- Lee, H. Y., Jamieson, J. P., Reis, H. T., Beevers, C. G., Josephs, R. A., Mullarkey, M. C., O'Brien, J. M. & Yeager, D. S. (2020). Getting Fewer “Likes” Than Others on Social Media Elicits Emotional Distress Among Victimized Adolescents. *Child Development*, 91(6), 2141–2159. <https://doi.org/10.1111/cdev.13422>
- Lincoln, Y. S. & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage.
- McLean, L. & Griffiths, M. D. (2019). Female Gamers' Experience of Online Harassment and Social Support in Online Gaming: A Qualitative Study. *International Journal of Mental Health and Addiction* 17:970–994
- Medietilsynet. (2020). *BARN OG MEDIER 2020 En kartlegging av 9–18-åringers digitale medievaner*. Medietilsynet. <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/201015-barn-og-medier-2020-hovedrapport-med-engelsk-summary.pdf>
- Medietilsynet. (2022a). «Man må ha tykk hud eller unngå å være på nettet» – en undersøkelse om unges erfaringer med hatefulle ytringer. Medietilsynet. <https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/kritisk-medieforstaelse/2022-rapport-hatefulle-ytringer.pdf>
- Medietilsynet. (2022b). *Spillfrelste tenåringsgutter og jenter som faller fra Slik gamer barn og unge*. Medietilsynet. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/221109_gamingreport.pdf

- Medietilsynet. (2022c). *Barn og medier 2022: Barn og unges bruk av sosiale medier*. https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2022/Barn_og_unges_bruk_av_sosiale_medier.pdf
- Meier, A. & Reinecke, L. (2021). Computer-Mediated Communication, Social Media, and Mental Health: A Conceptual and Empirical Meta-Review. *Communication Research*, 48(8), 1182–1209. <https://doi.org/10.1177/0093650220958224>
- Nesi, J. & Prinstein, M. J. (2019). In Search of Likes: Longitudinal Associations Between Adolescents' Digital Status Seeking and Health-Risk Behaviors. *Journal of Clinical Child & Adolescent Psychology*, 48(5), 740–748. <https://doi.org/10.1080/15374416.2018.1437733>
- Nielsen, G., Bugge, A., Hermansen, B., Svensson, J. & Andersen, L. B. (2012). School Playground Facilities as a Determinant of Children's Daily Activity: A Cross-Sectional Study of Danish Primary School Children. *Journal of Physical Activity and Health*, 9(1), 104–114.
- Obar, J. A. & Wildman, S. S. (2015). Social Media Definition and the Governance Challenge—An Introduction to the Special Issue. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.2663153>
- Olson, C. K. (2010). Children's Motivations for Video Game Play in the Context of Normal Development. *Review of General Psychology*, 14(2), 180–187. <https://doi.org/10.1037/a0018984>
- Pawlowski, C. S., Ergler, C., Tjørnhøj-Thomsen, T., Schipperijn, J. & Troelsen, J. (2015). 'Like a soccer camp for boys' A qualitative exploration of gendered activity patterns in children's self-organized play during school recess. *European Physical Education Review*, 21(3), 275–291.
- Piwek, L. & Joinson, A. (2016). "What do they Snapchat about?" Patterns of use in time-limited instant messaging service. *Computers in Human Behavior*, 54, 358–367. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.026>

- Quinn, S. (2019). Positive aspects of social media. I A. Attrill-Smith, C. Fullwood, M. Keep, og D. J. Kuss (Red.), *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*. Oxford University Press.
- Roberts, R. E., Lewinsohn, P. M. & Seeley, J. R. (1993). A Brief Measure of Loneliness Suitable for Use with Adolescents. *Psychological Reports*, 72(3), 1379-1391
- Russel, D., Peplau, L. & Cutrona, C. (1980). The Revised UCLA Loneliness Scale: Concurrent and dicriminant validity evidence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 39, 472-480.
- Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A. & King, J. (2006). Reporting Structural Equation Modeling and Confirmatory Factor Analysis Results: A Review. *The Journal of educational research*, 99(6), 323-338.
<https://doi.org/10.3200/JOER.99.6.323-338>
- Screen Time and Children*. (2020). American Academy of Child og Adolescent Psychiatry. [https://www.aacap.org/AACAP/Families and Youth/Facts for Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx](https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF-Guide/Children-And-Watching-TV-054.aspx)
- Skauge, M. & Hjelseth. A. (2023) Maskert identitet og fotballens karneval, Nordnorsk debatt, 27.09.23 [Supporter, Alfheim | Maskert identitet og fotballens karneval \(nordnorskdebatt.no\)](https://nordnorskdebatt.no)
- Somerville, L. H. (2013). *The Teenage Brain: Sensitivity to Social Evaluation*. *Current Directions in Psychological Science*, 22(2), 121–127.
<https://doi.org/10.1177/0963721413476512>
- Stake, R. E. (1995). *The art of case study research*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Steinsbekk, S., Nesi, J. & Wichstrøm, L. (2023). Social Media Behaviors and Symptoms of Anxiety and Depression. A Four-Wave Cohort Study from Age 10–16 Years. *Computers in Human Behavior*, 147, 107859.
- UNICEF, ed. (2017). *Children in a Digital World*. NY: UNICEF.
- Yee, N. (2006). *Motivations for Play in Online Games*. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

- Wendelborg, C. (2023). *Mobbing og arbeidsro i skolen: Analyse av Elevundersøkelsen skoleåret 2022/23*. Trondheim: NTNU Samfunnsforskning
- Wendelborg, C., Dahl, T., Røe, M. & Buland, T. (2019). *Elevundersøkelsen 2019. Analyse av Utdanningsdirektoratets brukerundersøkelser*. Trondheim: NTNU Samfunnsforskning
- Wendelborg, C. & Hygen, B. W. (2022). *Elevundersøkelsen 2022. Analyse av Utdanningsdirektoratets brukerundersøkelser*. Trondheim: NTNU Samfunnsforskning.
- Wendelborg, C. & Utmo, I. (2022). *Elevundersøkelsen 2021. Analyse av Elevundersøkelsen skoleåret 2022/23*. Trondheim: NTNU Samfunnsforskning.
- Zhu, C., Huang, S., Evans, R. & Zhang, W. (2021). Cyberbullying Among Adolescents and Children: A Comprehensive Review of the Global Situation, Risk Factors, and Preventive Measures. *Frontiers in Public Health*, 9, 634909.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2021.634909>

NTNU Samfunnsforskning AS

NTNU Samfunnsforskning AS er et uavhengig forskningsinstitutt med tilhørende nasjonalt kompetansesenter. Vi utvikler og formidler kunnskap innenfor et bredt spekter av samfunnsfaglige og samfunnsrelaterte problemstillinger.

NTNU Samfunnsforskning AS eies i sin helhet av NTNU, og har et nært faglig samarbeid med flere miljøer ved universitetet. Gjennom faglig samarbeid søker vi berikelse både for NTNU og NTNU Samfunnsforskning AS.

Instituttet er godkjent forskningsorganisasjon og mottar årlig grunnbevilgning fra Norges forskningsråd. Denne benyttes til strategisk utvikling av forskningsaktivitet og kompetansebygging.

Instituttet tilbyr beslutningsorientert og anvendt forskning og kunnskap til oppdragsgivere i offentlig og privat sektor, nasjonalt og internasjonalt.