

# Ungdomars hälsnings- och avskedsrutiner i ett chattrum som del av umgängeskoder på nätet

Jeanette Sjöberg

## Sammanfattning

*Syftet med föreliggande artikel är att studera ungdomars rutiner när det gäller inträde och utträde i chattrummet. Detta för att belysa vikten av att skapa vidare kunskap kring de sociala arenor varpå dagens många barn och unga umgås på. Ett steg i den riktningen är att införskaffa förståelse för olika sociala umgängeskoder på nätet. Studien är del av och bygger på avhandlingen *Chatt som umgängesform. Unga skapar nätgemenskap* (Sjöberg 2010), där observationer och inspelningar av ungdomars chattande under tre års tid utgör det empiriska materialet. Data har analyserats genom detaljerade, sekventiella analysmetoder av chattinteraktionen, och resultat från studien visar bland annat att det är oerhört viktigt för deltagarna att ha kunskap om netiquette och andra umgängeskoder, så som hälsnings- och avskedsrutiner, för att kunna bli del av lokala grupper och nätgemenskaper.*

## Inledning

Dagens barn och unga spenderar en stor del av sin tid med att interagera med varandra på internets olika arenor (Medierådet 2010). En sådan arena, som är en del av barn och ungas vardagsliv, utgörs av utrymmen för chattande (Aarsand 2007, Hernwall 2001, Sjöberg 2002, Tapscott 1998). Just chattande är en av de vanligaste kommunikationsformerna på nätet bland ungdomar; även om Medierådets senaste rapport visar en minskning av chattande så uppges att 70 % av unga mellan 12 och 16 år ägnar sig åt denna aktivitet (Medierådet 2010). Trots att åtskillig forskning har bedrivits på och om internets sociala arenor (Baym 1998, Haraway 1991,

Turkle 1984, 1995) vet vi fortfarande förhållandevis lite om hur just barn och unga samspelar på nätet och i chattrum (Hernwall 2001, Sveningsson 2001, Tingstad 2003, Willett 2009), samt hur de situerade villkoren för denna typ av social samvaro ser ut. När det handlar om ungdomar så är det, enligt Kotsinas (2004), först under de senaste decennierna som forskningsintresse har riktats mot ungdomars samspel med varandra. Tidigare forskning kring ungdomars sociala beteende och språk har främst undersökt ungdomar som individer i förhållande till en vuxenvärld (Kotsinas 2004). Betraktat som social kategori innebär begreppet ungdom en åldersmässig position i gråzonen mellan barndom och vuxenliv (Nygren 2004, James & Prout 1990, Prout 2005), då det förväntas ske en omvandling av individen från barn till ansvarstagande vuxen.

Det finns alltså fortfarande få studier av hur ungdomar faktiskt använder sig av chattrum: studier som mer i detalj fokuserar på chattandets sociala grammatik i relation till gemenskaps-bildande. Med social grammatik menar jag här hur språket på olika sätt kan användas i chattandet som redskap för umgänge; och då särskilt uttalade och outtalade regler och koder för socialt samspel. Precis som det finns umgängeskoder på exempelvis arbetsplatsen eller i skolan, så finns det umgängeskoder på nätet. Umgängeskoderna online skiljer sig i de flesta fall inte markant från de offline. Tvärtom så handlar det i båda fallen vanligtvis om ritualer som genomförs på specifika sätt vid exempelvis ett möte eller ett avsked vänner emellan. Däremot kan dessa ritualer se annorlunda ut beroende på om de utförs online eller offline, och det som är gångbart på det ena stället är inte nödvändigtvis rätt på det andra. Ett par umgängeskoder som visade sig vara viktiga för nätgemenskap var just rutiner som användes i samband med när deltagarna i chattrummet anlände respektive lämnade chattrummet (Sjöberg 2010).

De nätgemenskaper som uppstår på internet har ofta stor betydelse för de deltagare eller medlemmar som ingår i dem (Boellstorff 2008, Sveningsson 2001, Tingstad 2003), vilket vanligtvis resulterar i att det skapas interna regler för deltagarnas beteende. Dessa regler brukar gå under benämningen netiquette (Sharf 1999, Shea 1994, Tapscott 1998), alternativt benämningen chatiquette. Begreppet netiquette står för en sammanslagning av orden network och etiquette, och är en benämning som beskriver de outtalade eller uttalade regler som vuxit fram för olika former av kommunikation på internet exempelvis inom e-post, bloggande och chattande. Termen chatiquette är en variation av netiquette, men som mer specifikt handlar om de regler som hänvisar till beteende runt

chattande som aktivitet. Dessa regler finns till för att i möjligaste mån undvika missförstånd mellan deltagare och på så sätt underlätta kommunikationen mellan deltagare i en chattkontext. De ger även fingervisningar för nya deltagare i chatten för hur de bör uppträda. Utgångspunkten är att deltagarna i stort sett följer de regler för beteende som finns utanför chattrumets gränser, exempelvis att respektera övriga samtalsparter, men på internet finns en anonymitetsaspekt vilket innebär att toleransen för vissa typer av beteende ofta är större i chattrummet än i andra rum. I slutändan är det de aktuella deltagarna själva som sätter upp reglerna för hur kommunikationen skall se ut i deras gemenskap: vad som accepteras och vad som inte gör det och vilken slags stämning som är önskvärd i rummet. På grund av detta, att chatiquetten är deltagarstyrd, varierar den naturligtvis beroende på vilket chattrum det gäller och även inom detta beroende på vilka deltagare som är inne i chattrummet. I min studie av ungdomars interaktion i ett chattrum (Sjöberg 2010) visade det sig bland annat att rutiner för välkomnande och avsked av deltagare till och från chattrummet var viktiga för gemenskapsbyggandet i chattrummet, samt utgjorde en del av framträdande sociala umgängeskoder. Mitt syfte här är därför att vidare studera ungdomars rutiner när det gäller inträde och utträde i chattrummet.

## Metod och empiri

Den empiriska studien som den här artikeln utgår ifrån genomfördes mellan januari 2005 och december 2007 och består i huvudsak av observationer och inspelningar av chattsamspel mellan deltagare i ett specifikt chattrum (Sjöberg 2010). Under den här tiden gjordes totalt 25 online-inspelningar av interaktionen i chattrummet: sju inspelningar under första året, nio inspelningar under andra året och nio inspelningar under tredje året. I föreliggande studie har en mjukvara, eller ett verktyg, som heter *Camtasia* använts för att spela in interaktionen i chattrummet. Med hjälp av detta verktyg kan exempelvis chattloggor sparas så som de framträder på datorskärmen, vilket innebär att dialogfönstret där deltagarnas postade inlägg framträder har spelats in och sparats. Inspe­lingarna har inte sträckt sig till att registrera hela skärmen; allt utanför dialogrutan är borttaget (exempelvis deltagarlistan), vilket innebär ett visst redigeringsarbete – likt en videoinspelning där kameran endast inkluderar det som linsen registrerar. Detta var ett medvetet val då det

främst var interaktionen, det vill säga vad som skedde i dialogrutan, som var av intresse för analys. Inspelningarnas längd varierar från drygt 8 minuter, till 2 timmar och 13 minuter, och har ett ungefärligt snitt på ca 90 minuter. Inspelningarna har utförts utifrån ”intervallisering” – det vill säga olika intervaller vid olika tidpunkter. Dessa har varit styrda främst utifrån besöksfrekvens och aktivitet.

Chattrummet som använts i studien är tillgängligt dygnet runt, men har högst besöksfrekvens på eftermiddagar och kvällar, uppskattningsvis mellan 17.00–24.00. Antalet deltagare i chattrummet har därmed varit styrande när det gäller inspelningstillfälle: först när ett flertal<sup>1</sup> deltagare har varit inloggade och aktiva har jag valt att spela in. Detta beror till stor del på att när det endast har varit ett par eller ett fåtal inloggade och aktiva deltagare i chattrummet, så har samspelet tenderat att bli sporadiskt snarare än frekvent återkommande. Chattrummet som använts i studien är ett öppet chattrum som utgör en tjänst på en medelstor svensk ungdomssajt. Det valdes utifrån två kriterier: dels dess aktivitetsfrekvens – ett aktivt chattrum med aktiva deltagare, dels dess deltagare – att det företrädesvis vände sig till just ungdomar. Att tjänsten är ”öppen” innebär att blivande deltagare endast behöver registrera sig som medlem på sajten för att få tillgång till den. Därför kan i princip vem som helst som har en email-adress logga in i chattrummet. Deltagarna i studien är självselekerade i den bemärkelsen att de som varit inloggade och aktiva under inspelningarnas gång därmed har ingått i studien. Det finns inga tillfrågade deltagare, utan urvalet är baserat på de som varit inloggade och i synnerhet på de som varit aktivt delaktiga i interaktionen.

Sajten där det aktuella chattrummet ingår riktar sig till ungdomar. Med tanke på internets karaktär av anonymitet är det givetvis omöjligt att med säkerhet veta att det verkligen är ungdomar som deltar i chatten. Men jag utgår primärt från deltagarnas egna perspektiv, alltså de ålderspositioner som framgår i chattandet, liksom på de publikt tillgängliga deltagarsidorna. Deltagarna anger dels att de är ungdomar, dels orienterar de sig mot och talar om ungdomsfenomen (som exempelvis skola, kompisar och ungdomskultur) och ålder (sin egen och andra deltagares). Utifrån samma typ av deltagarperspektiv benämns deltagarna som ”killar” och ”tjejer”, då detta är de benämningar deltagarna själva använder. Killar och tjejer skall alltså här förstås utifrån ett deltagarperspektiv; vad deltagarna uppger sig för att vara i chattrummet

---

<sup>1</sup> I regel handlar det om cirka 10–15 deltagare.

och hur deltagarna blir bemötta av andra deltagare. Alla ålders- och könsangivelser i studien baseras därmed på ett deltagarperspektiv; på vad deltagarna själva uppger och på vad de själva eventuellt problematiserar. Om deltagarna själva inte ifrågasätter exempelvis åldersangivelser har jag inte heller sett det som min uppgift att göra det, eftersom mina kunskapsintressen framför allt handlar om själva samspelet och om de mönster som framträder i detta. Studiens metodologiska ansats har etnografiska influenser, vilket innebär att forskningsprocessen har präglats av ett empirinära förhållningssätt. I mitt fall har jag tagit del av de inloggade deltagarnas vardag i den mån de valt att spendera den i det aktuella chatttrummet när också jag har varit inloggad där. Jag har däremot varken levt med eller umgått fysiskt med deltagarna, vilket vanligtvis anses vara ett kriterium för en etnografisk studie (Geertz 1973), varför jag menar att studien inte kan anses vara en renodlad etnografi. Sedan ett tag tillbaka utförs även en hel del etnografisk forskning på internets sociala arenor (Miller & Slater 2000). Denna typ av etnografi går ofta under benämningarna *virtual ethnography* (Hine 2000) eller *netnography* (Kozinets 1998, 2002, 2006, 2010, Langer & Beckmann 2005, Sandlin 2007). ”Netnografi” som forskningsmetod introducerades under senare delen av 1990-talet (Kozinets 1998) och är baserad på traditioner och tekniker från kulturanthropologin, men med fokus på internets sociala arenor och hur de skapas via datormedierad kommunikation (*computer-mediated-communication* (CMC), Langer & Beckmann 2005). Likt annan etnografi handlar netnografin alltså till stor del om att studera kulturer och samhällen där människor ingår, och det krävs en långvarig vistelse i miljön för att kunna skapa sig en förståelse för helhetsbilden.

## Genomförande och analys

De sammanlagda chattinspelningarna sparades och modifierades till filmfiler så att materialet lättare skulle kunna hanteras. Efter en första analys av de sammanlagt 25 inspelningarna valdes episoder med distinkta och återkommande samspelelement ut för fortsatt analys, och utifrån dem transkriberades vidare flera excerpter. Transkriberingen bygger på en anpassning av det system som utvecklats inom den samtalsanalytiska forskningen (Heritage 2004, Sacks 1992, Sacks, Schlegoff & Jefferson 1974). Trots att studiens empiri utgörs av text och inte talat språk, har alltså flera principer från samtalsanalytisk (*conversation analysis* (CA))

tradition använts: detaljerad transkription, sekvensanalyser i fokus, analys av turtagning, samt analyser av deltagarnas egna perspektiv. Inom denna tradition studeras samtal i interaktion (talk-in-interaction) i både verbala och ickeverbala situationer i vardagslivet (Psathas 1995). Den huvudsakliga analysenheten i studien är chattsamspelet, som kommer till uttryck i text och andra grafer (som siffror och emoticons.) Den del av materialet som i talspråket motsvaras av prosodi<sup>2</sup> och röstvolym framträder främst genom användandet av *emoticons*. Begreppet emoticon kommer från de engelska orden *emotion* (känsla) och *icon* (ikon/bild), och innebär en sammansmältning av de båda. Kortfattat kan emoticons beskrivas som symboler som uttrycker olika känslor, eller understryker ett påstående eller en fråga, och kan tänkas ha en liknande funktion som exempelvis gester eller minspel i samtal mellan människor ansikte mot ansikte. De symbolsammansättningar som emoticons utgör kallas ofta för smileys eller smilisar, och är i allmänt bruk inom mycket av elektronisk kommunikation (chatt, sms, e-post). Istället för att enbart se dessa symboler som uttryck för känslor, har jag valt att också betrakta dem som en del av regelverket för det sociala samspelet, där den känslöförstärkande aspekten är en av flera funktioner.

## Etiskt förhållningsätt

Det finns en diskussion kring när och hur internets sociala arenor är att betrakta som publika eller privata ur ett forskningssammanhang, i relation till när och om deltagarna själva uppfattar sin verksamhet som privat eller publik (Hudson & Bruckman 2005, Lindlof & Taylor 2002, Sveningsson 2001, Tingstad 2003). I ett tidigare avsnitt har det redan påpekats att det valda chattrummet är tillgängligt för vem som helst och därmed att betrakta som ett *publikt rum*. Jag har alltså valt att gå in på en publik arena och jag har av etiska skäl medvetet undvikit att gå in i privata samtal. Trots det har vissa hänsynstaganden gjorts för att – så långt som möjligt – anonymisera data: namnen på chattrummet och den sajt som det utgör en del av publiceras inte; inspelningarna dateras inte med datum; deltagarnas nicknames har anonymiserats; inga exempel eller excerpter har valts ut som är så specifika att enskilda individer skulle kunna identifieras av

---

<sup>2</sup> Prosodi handlar om ett språks ljudegenskaper.

läsaren (exempelvis möten där namngivna personer avhandlas på ett potentiellt kränkande sätt).

Vidare så har förhållningssättet från forskarens (min) sida varit att: inte gå in i privata samtal; inte välja episoder med personlig känsligt material; inte initiera och/eller styra upp samtal; visa upp min egen närvaro och inte fingera eller vilseleda med en ungdomsidentitet.

## Resultat

För deltagare i chattsamspelen är speciellt rutinerna kring när de ansluter till, respektive lämnar, chattrummet viktiga för att befästa deras relationsstatus. Har en deltagare många chattrumsvänner som befinner sig i chattrummet när han eller hon ansluter till det, är chansen större att få ett uppmärksamt mottagande. De rutiner för kontaktskapande när deltagarna ansluter till chattrummet som framkommer i materialet bygger på deltagarna själva och deras aktivitet och engagemang. I de flesta fall räcker det inte att ansluta till chattrummet och sitta och vänta på att övriga deltagare skall inleda konversation, utan deltagaren själv får ta initiativ till samspel. Är det många deltagare i chattrummet vid tidpunkten för när en ”välkänd” deltagare ansluter, så händer det att andra undgår att uppmärksamma mindre välkända deltagare. Vad som oftast framträder som tydligt vid både hälsningar och avsked, är de förväntningar på svar som finns hos deltagarna. Inom CA urskiljs närhetspar (*adjacency pairs*) (Atkinson & Heritage 1984, Drew & Heritage 1992, Psathas 1995, Sacks 1992, Sacks, Schegloff & Jefferson 1974), där ett ”hej” faktiskt förväntas följas av ett annat ”hej”, eller där ett ”grattis” förväntas följas av ett ”tack”. I materialet framgår sådana närhetspar som ständigt återkommande fenomen. Inom CA beskrivs också ”openings” och ”closings” av samtal (Schlegloff 1972), vilket kortfattat bidrar till att illustrera strukturen i samtal; hur en deltagare öppnar eller avslutar en konversation.

Följande exempel visar hur en deltagare som nyss anslutit till chattrummet blir mottagen av övriga deltagare.

Exempel a

1	sussen70 (t)	- heiiii
	kungenärdöd (t)	- hej susen :> - ss * [*]
	Dösnack (t)	- hej SUSS!
5	Neutral (t)	- hej sussen :D
	Dösnack	- :D :D :D :D
	YesBox (t)	- HEJ SUSANNE
	sussen70	- hej snackis! :D :D
10	omduvarhär (t)	- 😊
	sussen70	- HEJ MARIA! - hei neutral :D :D
	YesBox	- brb!
	omduvarhär	- fan va party allt blev

I exemplet ovan har sussen70 precis anslutit till chattrummet, och hon<sup>3</sup> annonserar sin ankomst genom att hälsa med ”heiiii” (rad 1). Hon får omedelbar respons från flera andra deltagare (rad 2–7), vilka är övervägande positiva till hennes ankomst, vilket går att utläsa av de många glada symbolerna (:D) från Neutral och Dösnack (rad 5 och 6), samt av användning av versaler från Dösnack och YesBox (rad 4 och 7). I det här exemplet vänder sig den anslutande deltagaren Sussen70 inte till någon specifik annan deltagare, utan till alla övriga deltagare. Utav den responsen hon får går det att förstå att hon, för de deltagare som befinner sig i rummet, är en välkänd person och att hon ingår i deras gemenskap. Exempelvis använder de sig av tre olika tilltal till henne (”Suss”, ”Sussen” och ”Susanne”). Hon är också noga med att se till att hälsa på flera av de som hälsat på henne (raderna 8, 10 och 11), vilket också befäster deras ömsesidiga relationer. Ett annat antagande är att hon är en populär person i gruppen, vilket går att utläsa av speciellt deltagaren Omduvarhärs inlägg på rad 9 (en glad party-emoticon) och rad 13 (”fan va party allt blev”). I det här exemplet blir det tydligt att det kan vara viktigt att annonsera sin ankomst i rummet även om man är en välkänd deltagare, just för att framkalla respons från övriga deltagare.

<sup>3</sup> I exemplen är deltagarna markerade som tjej ”t” eller kille ”k”, utifrån tidigare angivna deltagarperspektiv, inom parantes efter användarnamnet, vilket motiverar användandet av ”hon” och ”han” i den löpande texten.



I nästa korta exempel är det deltagaren YesBox som anslutit till chatt-rummet. Trots att hon är en välkänd deltagare och tillhör gemenskapen, inleder hon med att säga ”hej jag är 1 kass chey” (rad 1).

*Exempel b*

1	YesBox (t)	- hej jag r 1 kass chey
	LetsGoCrazy (t)	- Maria, du är en mykke pra chey!!
	Shadonk (k)	- ne hon r ej d :S

Hennes självkritiska inlägg renderar omedelbar respons från LetsGoCrazy, som svarar genom att säga ”Maria, du är en mykke pra chey” (rad 2). Här använder hon det som kan antas vara deltagaren YesBox’s reella namn (på sin profilsida har YesBox angett Maria som sitt riktiga namn) för att markera vilket inlägg hon svarar på. Hon plockar även upp YesBox’s kreativa stavning av ordet tjej (chey) och använder det själv i sitt inlägg, vilket ytterligare markerar vem hon vänder sig till. Dessutom ger hon prov på egen, kreativ stavning av ordet ”mycket”, som hon här stavat ”mykke”. Även ordet ”bra” har hon ändrat stavningen på till ”pra”, men om detta är en medveten stavning för att efterlikna en dialekt eller brytning eller om det är en felstavning är oklart. Då bokstäverna ”b” och ”p” inte ligger nära varandra på tangentbordet är det troligt att anta att det rör sig om ytterligare ett exempel på kreativ stavning. Deltagaren Shadonk svarar egentligen på bådas inlägg, men vänder sig i första hand till LetsGoCrazy, genom att posta ett inlägg som uttrycker motsatsen till vad hon precis gett uttryck för (rad 3). I Shadonks inlägg återfinns flera av de leet-element som listats tidigare i kapitlet. tal-språklig stavning (”ne” istället för ”nej”), förkortningar (”r” istället för ”är”, ”d” istället för ”det”), emoticons (”:S” vilket är tecknet för förvirring eller missnöje).

Exemplet visar på hur deltagarnas inlägg kan tolkas som markörer av deras relationer i chattrummet; precis som i föregående exempel kan det av inläggets karaktär utläsas att de inblandade deltagarna är välkända för varandra och att de troligtvis ingår i en gemensam krets. Den inledande kommentaren från YesBox är allmänt ställd och vänder sig inte till någon specifik deltagare i chattrummet. Om något skulle hennes inlägg kunna tolkas som att hon faktiskt vänder sig till de deltagare som inte ingår i den krets som är för henne känd. Svaren hon mottar är från två deltagare som känner till henne sedan tidigare och som har olika åsikter angående hennes påstående: LetsGoCrazy förnekar att hon är en kass tjej och Shadonk förnekar att hon är ”en mykke pra chey”, vilket i princip innebär att han

håller med YesBox. Detta talar de om inte enbart för henne och varandra, utan även för resten av chattrummet deltagare.

Det finns även de som använder hälsningsfrasen till att positionera sig själv och andra i eller utanför en tänkt gemenskap. I nästa exempel är det Shadonk som anländer till chattrummet på följande vis:

*Exempel c*

1	Shadonk (k)	- hej tuttiz och alexändraaaaaaaaaaahh - (säger inte hej till er som är cp)
---	-------------	--

Shadonk visar på ett tydligt sätt genom sina två hälsningsfraser vilka som ingår i hans gemenskap ("tuttiz" och "alexändra") och vilka som inte gör det (de som är cp). På det här sättet positionerar han sig själv samtidigt som han skämtsamt utmanande positionerar andra, både i och utanför gemenskapen. Ett vanligt förekommande mönster i materialet förutom att annonsera sin ankomst till rummet, var att annonsera sitt föreståndande avsked från chattrummet en stund innan själva utloggandet. Att avsluta ett samtal på det här viset görs enklast just genom de så kallade närhetspar som är viktiga både för öppnandet av och avslutandet av en konversation, där ett uttalat "hej då" öppnar för ett "hej då" i retur.

*Exempel d*

1	anytime (t)	- nej nu ska jag sova - eller se på film
	Blaserad (t)	- Hej Terese <3
	anytime	- Hej tess!!!
5	kungenärdöd (t)	- 🤪
	anytime	- hejdå - tess
	Dagobert (k)	- 🤪
10	anytime	- och alla andra
	kungenärdöd	- godnatt time!
	Neutral (t)	- godnatt time!! - :)
	anytime	- sov så gott :>
	YesBox (t)	- natti time!

I exempel d är det Anytime som annonserar att hon nu skall lämna chattrummet; ”nej nu ska jag sova eller se på film” (rad 1–2). Precis innan hennes inlägg dykt upp på skärmen har det annonserats att Tessan har anslutit sig till chattrummet, vilket deltagaren Blaserad svarar på (rad 3). Troligtvis är det så att Tessan och Anytime ingår i samma krets, för Anytime dröjer sig kvar ytterligare en liten stund i chattrummet för att hälsa på Tessan (rad 4) innan hon tar adjö både av henne och övriga deltagare (rad 6–7 och rad 9). Tidigare i samma chattsession, har Anytime vid ett par tillfällen postat liknande inlägg som i rad 1, men med ordval som ”nog”, ”strax” och ”kanske” (”jag går nog strax och lägger mig”, ”kanske man skulle glo på TV istället), och då fått spridda reaktioner från övriga deltagare. När hon nu till slut verkar ha bestämt sig för att faktiskt lämna chattrummet, blir hon bekräftad av övriga deltagare som svarar på hennes avskedshälsning (rad 10, 11 och 14). Att det är just henne de vänder sig till framgår av att samtliga använder smeknamnet ”time”, som är en förkortning av hennes nickname Anytime.

Detta, att påbörja sitt avslut av chattkonversationen för dagen, varierar från att ske precis innan avgången, till att ske så långt som upp till 30 minuter tidigare. Detta går att jämföra med avslutande av samtal i situationer ansikte mot ansikte, där just *closings*, som oftast ser ut så här med preliminära avslut (Goffman 1981), på ett bra sätt beskriver de mekanismer som är inblandade. En rimlig förklaring till detta är att deltagarna är nyfikna på de reaktioner de får på att de skall avvika från gemenskapen.

Exemplet nedan fungerar som en illustration till ett vanligt avskedsscenario mellan deltagare i samma nätgemenskap.

#### Exempel e

1	farmorsskafferi (t)	- GOD NATT :>
	anytime (t)	- nattiiiiii
	Vanjaaa (t)	- god natt

Här är det deltagaren Farmorsskafferi som skall avlägsna sig från chattrummet. Något hon initierar genom att skriva ”GOD NATT” med versaler, vilket visar att hon ”höjer rösten”. Att hon här höjer rösten kan bero på olika saker, men troligt vill hon ”göra sig hörd” i chattrummet, det vill säga försäkra sig om att andra deltagare inte missar hennes avskedshälsning. För att ta udden av sitt ”skrikande” har hon lagt till en emoticon som ler. Hon får omgående svar från både Anytime (”nattiiii”)

och Vanjaa ("god natt"). Dessa exempel visar att det i den aktuella studien är vanligt förekommande att både ankomsten till och lämnandet av chattrummet är kopplat till sociala hälsningsrutiner, där deltagarna i en gemensam krets uppmärksammar varandra. Därmed kan vi se hur de både uttrycker och skapar eller cementerar en nätgemenskap.

## **Avslutning**

Inom chattrumets ramar pågår det kommunikativ aktivitet i form av interaktion mellan deltagarna. Denna aktivitet har regler och förhållningssätt likt andra kommunikativa aktiviteter, vilka utarbetas av deltagarna själva och är situerade i den kontext där de förekommer. Syftet med föreliggande artikel har varit att studera ungdomars rutiner när det gäller inträde och utträde i chattrummet. En sådan rutin är till exempel att introducera sig själv vid ankomst på ett bra sätt. Därför är hälsningsfraser och hälsningsrutiner, så kallade öppningar (Schlegoff 1972) vid anslutning till chattrummet viktigt. Det finns naturligtvis inga uttalade regler för det här, men det visar sig i materialet att hälsningsrutiner är ett viktigt inslag för att skapa och få kontakt med andra deltagare, och det finns mer eller mindre framgångsrika sätt att utföra dem på. I texten ges några korta exempel på hur detta kan se ut, och gemensamt för dessa exempel är att de visar att en deltagare som ingår i en eller flera nätgemenskaper vanligtvis inte behöver göra någon större affär av sin ankomst till chattrummet (exempel a, b, c). Detta görs istället ofta av de deltagare som redan befinner sig i chattrummet. Genom att på olika sätt hälsa den välkände deltagaren till chattrummet visar de den och övriga inloggade deltagare vilken position de anser att denna deltagare har. Tydligast blir detta då deltagaren Sussen70, efter att ha anslutit till chattrummet, hälsar genom att helt enkelt säga "heiiii" (exempel a).

En annan lika viktig rutin är när en deltagare lämnar chattrummet, eller loggar ut med avsikten att inte logga in igen, åtminstone den dagen eller kvällen. Detta kan liknas vid så kallade avslut eller preliminära avslut. Här är det återigen de andra deltagarna som visar på den aktuella deltagarens position i chattrummet, som någon som tillhör eller inte tillhör en gemenskap, men här är den enskilde deltagarens egen insats mer viktig; att han eller hon aktivt agerar genom att på olika sätt påvisa att han eller hon skall lämna chattrummet. De övriga deltagarna kan då ge reaktioner på detta. Det finns de deltagare som helt sonika lämnar chattrummet utan

att annonsera detta, de kan och får vanligtvis (om de ingår i en nätgemenskap) reaktioner efteråt. Men vanligast är att ”avskedet” blir en mer eller mindre utdragen historia där den deltagare som skall logga ut svarar på de reaktioner han eller hon fått från andra deltagare, vilket i sin tur renderar nya reaktioner, och så kan det ofta fortgå under en tid. Detta illustreras av deltagaren Anytimes något utdragna avsked i exempel d.

För att kort sammanfatta så är det alltså viktigt att kunna förstå den sociala grammatiken i chattrummet, och en stor del av den utgörs av det regelverk eller den netiquette som är gällande. Som en del av den lokala netiquetten har hälsnings- och avskedsrutiner visat sig utgöra en väsentlig del av deltagarnas sociala rutiner. Dessa rutiner följer en slags social koreografi (Aronsson 1998) där deltagarna både kan avläsa och markera närhet och distans i sociala positioner; exempelvis om någon är välkommen eller ovälkommen. Hela samspelet i chattrummet bygger på ett aktivt deltagande från de inblandade parterna och tillsammans skapar deltagarna förutsättningarna för interaktionen.

## Referenser

- Aarsand, P. 2007. *Around the Screen: Computer Activities in Children's Everyday Lives*. Doktorsavhandling. Linköping: Linköping Studies in Arts and Sciences.
- Aronsson, K. 1998. Identity-in-interaction and social choreography. *Research on Language and Social Interaction* 31(1): 75–89.
- Atkinson, J. M. & Heritage, J., red. 1984. *Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baym, N. 1998. The emergence of online community. I: Jones, S. G., red. *Revisiting Computer-Mediated Communication and Community*. Thousand Oaks: Sage.
- Boellstorff, T. 2008. *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Drew, P. & Heritage, J. 1992. Analyzing talk at work: An introduction. I: Drew, P. & Heritage, J., red. *Talk at Work: Interaction in Institutional Settings*: 3–65. Cambridge, MA: Cambridge University Press.
- Geertz, C. 1973. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. London: Fontana Press.
- Goffman, E. 1981. *Forms of Talk*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Haraway, D. 1991[1985]. A cyborg manifesto: Science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. I: Haraway, D., red. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge.
- Heritage, J. 2004. Conversation analysis and institutional talk: Analysing data. I: Silverman, D., red. *Qualitative Research: Theory, Method and Practice*. (2:a upplagan). London: Sage.

- Hernwall, P. 2001. *Barns digitala rum: Berättelser om e-post, chatt & internet*. Doktorsavhandling. Stockholm: Stockholms Universitet.
- Hine, C. 2000. *Virtual Ethnography*. London: Sage.
- Hudson, J. M. & Bruckman, A. 2005. Using empirical data to reason about internet ethics. I: Gellersen, H., red. *Proceedings of the Ninth European Conference on Computer-Supported Cooperative Work*.
- James, A. & Prout, A., red. 1990. *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues and the Sociological Study of Childhood*. London: Falmer.
- Kotsinas, U-B. 2004. *Ungdomsspråk*. Uppsala: Hallgren & Fallgren.
- Kozinets, R. V. 1998. On netnography: Initial reflections on consumer research investigations of cyberculture. *Advances in Consumer Research* 25: 366–371.
- Kozinets, R. V. 2002. The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research* 39: 61–72.
- Kozinets, R. V. 2006. Click to connect: Netnography and tribal advertising. *Journal of Advertising Research* 46: 279–288.
- Kozinets, R. V. 2010. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. London: Sage Publications.
- Langer, R. & Beckman, S. C. 2005. Sensitive research topics: Netnography revisited. *Qualitative Market Research* 8(2): 189–203.
- Lindlof, T. R. & Taylor, B. C. 2002. Qualitative research and computer-mediated communication. I: Lindlof, T. R. & Taylor, B. C., red. *Qualitative Communication Research Methods*: 247–278. (2:a upplagan). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Miller, D. & Slater, D. 2000. *The Internet: An Ethnographic Approach*. Oxford: Berg.
- Nygren, R. 2004. Något om konsten att bygga barnrättens ålderstrappa. I: Olsen, L., red. *Barns makt: Barn som aktörer*. Uppsala: Iustus förlag.
- Prout, A. 2005. *The Future of Childhood: Towards the Interdisciplinary Study of Children*. London: RoutledgeFalmer.
- Psathas, G. 1995. *Conversation Analysis: The Study of talk-in-Interaction*. London: Sage.
- Sacks, H. 1992. *Lectures on Conversation*. Oxford: Blackwell.
- Sacks, H., Schlegoff, E. A., & Jefferson, G. 1974. A simplest systematic for the organization of turn-taking for conversation. *Language* 4(1): 696-735.
- Sandlin, J. A. 2007. Netnography as a consumer education research tool. *International Journal of Consumer Studies* 31(3): 288–294.
- Schlegoff, E. A. 1972. Notes on a conversational practice: Formulating place. I: Sudnow, D., red. *Studies in Social Interaction*. New York: Free Press.
- Sharf, B. 1999. Beyond netiquette: The ethics of doing naturalistic discourse research on the Internet. I: Jones, S. red. *Doing Internet Research*. London: Sage.
- Shea, V. 1994. *Netiquette*. California: Albion Books.
- Sjöberg, U. 2002. *Screen Rites: A Study of Swedish Young People's Use and Meaning-Making of Screen-Based Media in Everyday Life*. Doktorsavhandling. Lund: Sociologiska Institutionen, Lunds Universitet.
- Sjöberg, J. 2010. *Chatt som umgängesform. Unga skapar nätgemenskap*. Doktorsavhandling. Stockholm: Institutionen för barn- och ungdomsvetenskap, Stockholms Universitet.
- Sveningsson, M. 2001. *Creating a Sense of Community. Experiences from a Swedish Chat*. Doktorsavhandling. Linköping: The Tema Institute: Department of Communication Studies, Linköping University.
- Tapscott, D. 1998. *Growing up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.

- Tingstad, V. 2003. *Children's Chat on the Net: A Study of Social Encounters in Two Norwegian Chat Rooms*. Doktorsavhandling. Trondheim: Norwegian University of Science and Technology, Department of Education.
- Turkle, S. 1984. *The Second Self: Computers and Human Spirit*. New York: Simon & Schuster.
- Turkle, S. 1995. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Willett, R. 2009. As soon as you get on Bebo you just go mad: Young consumers and the discursive construction of teenagers online. *Young Consumers* 10(4): 283–296.

Elektroniska källor:

- Medierådet. 2010. *Ungar och medier: Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. (Rapport 2010–10–25).  
[www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/Produkter/Ungar--Medier-2010/](http://www.medieradet.se/Bestall--Ladda-ned/Produkter/Ungar--Medier-2010/)

Jeanette Sjöberg  
Högskolan i Halmstad  
Sektionen för hälsa och samhälle  
Box 823  
SE-301 18 Halmstad, Sverige  
e-mail: [jeanette.sjoberg@hh.se](mailto:jeanette.sjoberg@hh.se)