



**MÄLARDALENS HÖGSKOLA
ESKILSTUNA VÄSTERÅS**

Sociologi med socialpsykologisk inriktning SOA135
Akademin för hälsa, vård och välfärd. VT 2020

Ses på Zoom!

-En hermeneutisk studie kring virtuella samtal, interaktion och identitet

Kandidatuppsats, 15 hp
Författare: Leonard Stenström
Handledare: Hans Ekholm
Examinator: David Redmalm

Sammanfattning

Denna studie undersöker interaktionen för de virtuella samtalen i skolmoment och hur det påverkar individens identitet. Den rådande pandemin har resulterat i att virtuella samtal som det huvudsakliga verktyget för kommunikation på i högsolor över hela Sverige. Kommunikativ teknologi har under det senmoderna samhället, de senaste två decennierna och särskilt nu spelat en stor roll för den ökande delningen av information och globaliseringen. Studien arbetar inom en viss teoretisk referensram som bygger på Anthony Giddens teori om högmodernitet och självidentitet samt Erving Goffmans teori kring ansiktet och symbolisk interaktionism. Jag har utfört dialogiska intervjuer med sex elever som studerar på högskola och aktivt använder virtuella samtal i skolmoment. För att undersöka fenomenet använder jag mig av en hermeneutisk metodansats med anledning att fånga den individuella upplevelsen. Resultatet presenteras i form av en huvudtolkning som är *Virtuell interaktion – Samma sak på ett annat sätt* vilket innebär interaktionen i de virtuella samtalen fortfarande är nytt för många men påvisar samtidigt möjligheter till utveckling i både interaktionen och den individuella identiteten. Det jag menar är att tid, erfarenhet och handlingar inom den virtuella kontexten av interaktion kan komma att påverka individens identitet i framtiden.

Nyckelord: Virtuella samtal, Kommunikativ teknologi, Virtuell interaktion, Identitet, Sociala relationer

Innehållsförteckning

INLEDNING	4
SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING.....	4
TIDIGARE FORSKNING.....	5
ONLINE OCH “OFFLINE” INTERAKTION	5
MOBILA KULTURER.....	6
WEBBASERADE KURSER OCH ORGANISATORISK VIRTUELL STRUKTUR	7
IDENTITET OCH SOCIALT UMGÄNGE ONLINE.....	8
SAMMANFATTNING AV TIDIGARE FORSKNING.....	9
TEORETISK REFERENS RAM	9
HÖGACCELERERANDE FÖRÄNDRINGAR I SAMHÄLLET.....	10
DET REFLEXIVA JAGET	10
DET SOCIALA RUMMETS REGLER.....	12
METOD.....	13
VETENSKAPLIG METODANSATS.....	13
FÖRFÖRSTÅELSE.....	14
MIN FÖRFÖRSTÅELSE.....	15
URVAL.....	15
DATAINSAMLING.....	16
ANALYS	17
<i>Inledande tolkning</i>	17
<i>Fördjupad tolkning</i>	17
<i>Huvudtolkning</i>	18
ETIK	18
GENOMFÖRANDE OCH BEGRÄNSNINGAR	19
INLEDANDE TOLKNING	19
<i>Kommunikativ teknologi</i>	19
<i>Det virtuella jaget</i>	20
<i>Övergång och förändringar</i>	20
<i>Tillit och osäkerhet</i>	20
<i>Förväntningar</i>	20
<i>Virtuella skolmoment</i>	21
<i>Felsteg och missöden</i>	21
<i>Vänner och familj</i>	21
FÖRDJUPAD TOLKNING.....	21
<i>Moderna förändringar och virtuella lösningar</i>	22
<i>Virtuell identitet och osäkerhet</i>	24
<i>Interaktionens spelregler och stöd</i>	26
<i>Erfarenhet och efterfrågan</i>	29
HUVUDTOLKNING	31
<i>Virtuell interaktion – Samma sak på ett annat sätt</i>	31
DISKUSSION	33
TIDIGARE FORSKNING I RELATION TILL RESULTAT	33
RESULTATET I RELATION TILL DEN TEORETISKA REFERENS RAMEN	34
METODOLOGISKA REFLEKTIONER	36
MIN FÖRFÖRSTÅELSE OCH EGNA REFLEKTIONER.....	37
FRAMTIDA FORSKNING	37
REFERENSLISTA	37
BILAGA 1. INTERVJUGUIDE	40

Inledning

Teknologin har hastigt tagit sin plats i samhället under 2000-talet och det kommer rimligtvis att växa mer och mer grundat på den exponentiella utvecklingen som har skett de senaste 20 åren. Teknologin som innan 2000-talet började med TV-apparater och hemtelefoner men under de senaste två decennierna har det blivit uppdaterat till mobiltelefoner, datorer och surfplattor. Det är inte heller bara själva hårdvaran som har utvecklats utan också mjukvara och diverse system i teknologin. Det är sociala medier som till exempel Snapchat, Instagram och Facebook som idag är den dominerande aspekten i användandet av kommunikativ teknologi och virtuell interaktion. Facebook är fortfarande den dominerande och mest blommande plattformen med 1.79 miljarder användare (Clement, 2020). Snapchat växer mer och mer, år 2015 hade Snapchat 100 miljoner aktiva användare varje dag (Financial Times, 2015). Idag har Snapchat över 293 miljoner användare varje dag (Clement, 2019). Denna studie kommer undersöka hur kommunikativ teknologi och videosamtal i det professionella livet påverkar interaktionen och individens identitet. Så vad gör videosamtal med interaktionen och individen? I samband med att pandemin som är coronaviruset (Covid-19) bröt ut kommer denna studie att fokusera på hur elever på högskolan upplever hur eller om den sociala interaktionen har förändrats när det kommer till virtuella skolmoment. Anledningen till detta är att teknologin högst troligt kommer att utvecklas vidare och samtidigt användas i fördelaktiga syften inom skolan, likt det sättet som teknologin används nu under pandemin och mer isolerade tider. Virtuella föreläsningar sker över dator, mobil eller surfplatta och de är inspelade eller live vilket ger skolan både en ekonomisk och tidsmässig fördel. Skolan sparar pengar och tid när läraren inte behöver vara på plats och ingen föreläsningssal behöver hyras och arrangeras med.

Vad är det som är så intressant med kommunikativ teknologi och vad är egentligen kommunikativ teknologi? Jag har valt att begränsa definitionen av kommunikativ teknologi till mobiltelefoner och datorer och användandet av telefonsamtal och videosamtal på diverse program. Jag kommer i denna studie inte att fokusera på sociala mediers påverkan på individen men jag kommer vara öppen för den möjlighet att det för vissa kan vara en oundviklig påverkan också. Clement (2020) skriver att nästan 4.57 miljarder människor är aktiva användare av internet. Individer över hela världen använder just nu mobiler eller datorer för att kommunicera, se och träffa varandra oavsett om det gäller ett möte på jobbet, hälsa på sin farmor, gå på föreläsning i skolan eller vad det än kan vara. Fallet kan möjligtvis vara så att stor del av kontakten och interaktionen fortsätter på samma vis om det visar sig vara gynnsamt för verksamheter och organisationer. Studien kommer främst tala för upplevelser och möjligheter med kommunikativ teknologi inom högskola och vara nödvändig för att undersöka om eleverna på högskolan verkligen vill använda videosamtal för skolmoment. Vidare vill jag undersöka hur det kan vara gynnsamt, om videosamtalen fungerar i olika aspekter, både tekniskt och interaktionsmässigt. Min upplevelse är att skolor, andra organisationer och verksamheter i framtiden kommer fokusera på effektiviteten och den ekonomiska fördelen i att använda virtuell interaktion och videosamtal i en bredare utsträckning. Detta är menat som ett stöd för framtida möjliga överväganden kring att expandera användandet av den virtuella interaktionen via videosamtal i arbete och skola.

Syfte och frågeställning

I denna studie vill jag undersöka hur virtuella samtal i utbildningens skolmoment påverkar interaktionen och individens identitet. Syftet med denna studie är att med hjälp av en hermeneutisk metodansats fånga, förstå och utveckla elevernas subjektiva upplevelse av virtuella samtal. I detta syfte är min frågeställning följande: *Hur ser interaktionen i virtuella samtal ut i utbildningens skolmoment och vad gör det med individens identitet?*

Tidigare forskning

I detta avsnitt kommer jag redovisa tidigare forskning som har blivit utfört kring kommunikativ teknologi och virtuella samtal i relation till interaktion och identitet. Den tidigare forskningen är indelad i fyra olika teman, *online och offline interaktion*, *Mobila kulturer*, *Webbaserade kurser och virtuell organisatorisk struktur*, *Identitet och socialt umgänge online*. De databaser jag har använt för min tidigare forskning är Sage Journals, Proquest Sociological Abstracts och Diva samt ERIC och Hydra. Inom dessa databaser har jag använt mig av sökorden; virtuell interaktion, identitet, kultur, kommunikativ teknologi, virtuella samtal sociala relationer, distansutbildning och interaktion. Samtliga artiklar och avhandlingar är forskningspublikationer och referegranskade. I teman av den tidigare forskningen kommer jag att presentera de aspekter jag anser förkommer ofta och har en relevans för virtuella samtal, interaktion och identitet. Avslutningsvis för denna del kommer jag att göra en sammanfattning och en reflektion kring hur min studie kan bidra till vidare forskning relaterat till den tidigare forskningen.

Online och “offline” interaktion

I detta avsnitt ska skillnaden på att interagera över kommunikativ teknologi och i verkliga livet men även undersöka vad kommunikativ teknologi gör med den sociala interaktionen. Fernback (2007:49-50) skriver från ett symboliskt interaktionistiskt perspektiv om interaktion i virtuella forum och individers meningsbyggnad i samband med onlinegrupper. Med andra ord existerar det en form av kulturell meningsbyggnad inom dessa onlinegrupper. Fernback (2007:56-57) formulerade i sin studie frågor indelat i fyra sektioner, första är informationsanvändningen, andra är relationen mellan virtuell social interaktion och onlinegrupper, den tredje är meningsskapande från interaktionen och den sista är hur upplevelser online integreras med “offline” livet. Ett offline liv i relation till ett online liv innebär den fysiska världen, den interaktion som inte utförs via kommunikativ teknologi. Online-livet kan då exempelvis vara olika typer av diskussionsforum, i Fernbacks studie talar ett av studieobjekten om onlinegrupper och hur de bör användas för att dela idéer, lära sig från varandra och ibland argumentera kring frågor. Fernback (2007:57-60) kommer huvudsakligen fram till i jämförelsen mellan virtuell interaktion och fysisk interaktion att den virtuella världen för många är ett bra komplement men inget som ska användas för isolerande anledningar. När det kommer till den virtuella interaktionen i onlinegrupper så är kultur och gemenskap viktigt för individer, det handlar om ett forum med nyttig informationsdelning. Vissa tycker inte att online och offline interaktion går att skilja på och vissa andra tycker att det är en tydlig skillnad mellan de två och att online resurser endast ska användas som komplement, inte ersättning. Fernback (2007:61-63) skriver att det finns en stor skillnad mellan de som använder virtuell interaktion som ersättning och dem som använder det som komplement. Detta skapar en distansering mellan individer med hög vana av kommunikativ teknologi och de knappt har någon vana alls. För om onlinevärldens interaktion inte är accepterat som “riktig” interaktion av majoriteten så kommer aldrig den virtuella interaktionen kunna vara en ersättning för den fysiska sociala interaktionen. Det handlar om en social utveckling av strukturen, det kommer krävas en långsiktig pågående process för att förändra det som är och har varit (Fernback, 2007:65). Kommunikativ teknologi integreras mer och mer i samhället och det kan därför vara relevant att göra en uppföljning på denna studie och undersöka samma sak bara några år senare. Är det möjligt att en dag göra samma saker i den virtuella interaktionen som individer gör i den fysiska?

Interaktion via sociala medier har varit högst relevant sedan perioden mellan 2008-2010 när medier som Twitter och Facebook skapades och sedan exploderade i popularitet. Dong-Hoo Lee (2010) utförde en studie på 49 stycken Twitteranvändare för att undersöka deras relation till smartphones, sociala rum online och den nya socialiteten i Korea. Twitter kan för individer som inte använder sociala medier förklaras som ett öppet eller slutet diskussionsforum på internet.

Användaren av Twitter har ett eget konto där den antingen presenterar dig själv eller annan virtuell version av sig själv och användaren väljer sedan själv vilka användare den vill följa vilket innebär den information och diskussionsforum de vill komma åt på Twitter. Ett av studieobjekten beskriver Twitter och andra liknande forum som t.ex. Reddit som ett "plaza", ett ställe där man kan träffa och prata med andra människor samtidigt som man kan lyssna på andra konversationer (Lee, 2013: 275). Twitter är ett forum med direkta meddelanden där individen har möjlighet till att uttrycka sig eller påstå gentemot en större publik samtidigt som individen kan ta del av samma sak från andra. Lee (2013:275-76) skriver också att användandet till stor del uppfattas som oskyldigt, vänskapligt och uppmuntrande till social interaktion av deltagarna. Ett av studieobjekten nämner att det upplever att 85% av allt den ser på Twitter är oskyldiga hälsningar eller liknande handlingar. Lee (2013:276-79) uppmärksammade att Twitter och andra nätverk online var mer än bara vardagliga uttalanden och hälsningar, det visade sig vara ett forum fullt av möjligheter till mer intima relationer och skapandet av sociala band. Vidare visar det sig att det är många som inleder och startar nya relationer online och att vissa relationer därför har sin grund online. En anledning till detta kan vara att individer känner sig mer jämlika på sociala medier, det finns ingen tydlig hierarki utan snarare en möjlighet att söka sig till rättvisa och jämlikhet. Studien visar på att virtuell interaktion är mer än något flyktigt och överkligt när individer använder kommunikativ teknologi i större utsträckning då det blir mer integrerat och intrasslat med offline-livet. Möjligheten till att kommunikativ teknologi och användandet av det kommer öka innebär att det tillslut kommer bli svårt att skilja den virtuella interaktionen och den fysiska. Lee (2013:276-77) beskriver att det existerar en mobil intimitet som innebär att den kommunikativa teknologin är så pass mobil att den följer med individer ut i vardagen och blir med det en del av den.

Mobila kulturer

Världen befinner sig i multikulturell tid där teknologin utan tvekan har sin påverkan, under bara några år så blev mobiltelefonen starkt integrerat i det samhälleliga nätverket och interaktionen. Schiffauer (2013) har utfört en studie kring mobiltelefonen och nya möjligheter till kommunikation i relation till påverkan det har haft på ett postsocialistiskt samhälle som Sibirien. Schiffauer (2013:27) undersöker hur mobil kommunikation påverkar innehållet, den sociala interaktionen och kommunikationen i sin helhet. Schiffauer (2013:28) skriver att användningen av mobiler huvudsakligen är till för att tillfredsställa ekonomiska behov men också för sociala och emotionella relationer. Det Schiffauer syftar på här är att det finns en gemensam ömsesidighet och solidaritet kring att hjälpa varandra med tanke på att det bara är ett samtal bort med mobilen. Istället för att behöva besvära sig med tid och eller pengar för att finna det individen vill ha så ringer de någon och frågar, även i dem fallen där det kanske hade varit enklare att ta reda på det själv. En deltagare i studien beskriver att den ringer vänner med mobilen för att få vardaglig information, exempelvis när banken i byn öppnar, även om den har numret till banken (Schiffauer, 2013:30). Deltagaren säger att den inte riktigt vet varför och säger att det bara är så i Sibirien och att det är trevligare att ringa en vän istället för en bankman. Det är en trygghet för individen att veta att den kommer få ett trevligt bemötande även om vännen inte sitter på den rätta informationen, men i många fall vet vännen någon annan som vet. Solidariteten och ömsesidigheten i relation till mobiltelefonerna är till och med så stark att lärare väljer att hjälpa elever att fuskas på examinationer i skolan eftersom de kan. Schiffauer (2013:32) berättar att två av deltagarna har fått telefonnumret till deras lärare när de skulle göra examination på en annan skola, meningen var att läraren skulle hjälpa de med frågor de inte kunde svara på. Mobiltelefoner och annan kommunikativ teknologi är fortfarande ett nytt sätt att träffas på och det uppfattas vara svårt att upprätta relationer utan att träffas fysisk. I Sibirien är det däremot relativt vanligt att träffa andra människor och upprätta seriösa relationer över telefon utan någon form av fysisk kontakt (Schiffauer, 2013:33). Schiffauer (2013:34) skriver om en informant som förklarar att den brukar

fråga vänner om de har någon intressant kille den kan få telefonnumret till och säger att det är så människor gör där hon bor. Effekten och upplevelsen av mobiltelefoner och den virtuella kommunikationen är i ett postsocialistiskt samhälle som Sibirien positiv. Frågan är om den positiva upplevelsen av virtuell interaktion är kulturellt bundet eller om det visar på att det är en möjlighet för andra kulturer också.

Korea är ett land där virtuell interaktion är starkt integrerat i deras kultur och samhälle. Lim, Kang och Park (2016:315) skriver att Korea har en historia av minimal interaktion och mer raka direktiv för uppgifter i utbildningen och det har alltid varit så, även innan kommunikativ teknologi existerade. Deras argument är att interaktionen och undervisningens form i det fysiska klassrummet är väldigt likt hur det ser och skulle kunna se ut i det virtuella klassrummet. Korea är ett av de ledande länderna när det kommer till teknologi, redan år 2013 var 95% av hushållen i Korea online och utöver det så har Korea länge fungerat som testare av nya teknologiska produkter (Lim, Kang & Park, 2013:317). Koreas kultur är i den aspekten som gjord för att få virtuell undervisning och inläring att fungera. Lim, Kang och Park (2013:322-23) utförde en studie för att undersöka variabler som inläring, interaktion, innehåll, motivation och självförmåga i studierna. I diskussionen av resultatet redovisades det att interaktionen inte var så nödvändig för elevernas självförmåga eller motivation med undantaget att självförmågan är bättre i relation till interaktion med andra elever (Lim, Kang & Park, 2013:326). Resultatet visar också att strukturen på instruktionerna måste vara optimal för att virtuell undervisning och kommunikation ska vara givande (Lim, Kang & Park, 2013:326). Behoven för eleverna när det kommer till virtuell utbildning och undervisning reflekterar behoven i den fysiska skolan. Det studien påstår är att den virtuella kulturen i utbildningen är väldigt likt Koreas fysiska skola och kultur. Lim, Kang och Park (2013:326-27) föreslår att vidare forskning bör undersöka interaktiviteten kan stärkas både kvalitativ och kvantitativ, även om interaktionen mellan eleverna inte påverkar studierna så är det en viktig del av skolan. Inläringen och undervisningen påverkas inte negativt av det virtuella rummet, men vissa argumenterar för att den sociala interaktionen och relationer är lika viktigt i en långsiktig lösning. Detta kan lägga en grund för hur den virtuella interaktionen i utbildningssyfte kan komma att utvecklas med tiden och mer integrerad i samhället och kulturen. Jag vill här belysa hur den virtuella interaktionen kan upplevas i ett samhälle där teknologi redan är starkt etablerat i kulturen.

Webbaserade kurser och organisatorisk virtuell struktur

Ett sätt att analysera hur social interaktion och kommunikativ teknologi fungerar är att anordna distansutbildningar och webbaserade kurser. Distansutbildningar och webbaserade kurser är framtagna för att ge individer möjligheten att delta i skolmoment, ta del av utbildningsmaterial och interagera med andra studenter och lärare från en annan plats. Hazari och Tompson (2015:46-47) skriver i sin studie att det finns ett behov av att utveckla och berika teamwork i den virtuella interaktionen. Enligt eleverna så är teamwork och gemensamt arbete väsentligt i den virtuella interaktionen för att grupprojektet ska vara genomförbart. En stor del av ansvaret ligger på läraren i att upprätthålla interaktionen på det webbaserade forumet och bidra med nödvändigt material vid rätt tid (Hazari & Tompson, 2015:47). Studieobjekten visar på en positiv upplevelse av virtuell interaktion när det kommer till processen och produkten av grupparbetet men det finns inget tydligt samband mellan dessa (Hazari & Thompson, 2015:43). Processen och produkten av grupparbetet ger resultat och det är ingen tydlig problematik med den virtuella interaktionen. Problemet är att processen och produkten inte har en tillräckligt stark korrelation till varandra för att anta en positiv upplevelse av social interaktion och lärande som ett resultat av detta. En annan viktig aspekt som Hazari och Tompson (2015:43-44) berör är att teknologin i sig spelar en stor roll för upplevelsen av virtuell interaktion och diskussionsforum. Den materiella teknologin visar till skillnad från grupparbetets process och produkt en tydlig korrelation till positiv upplevelse av

virtuell interaktion. Eleverna har tagit hjälp av annan kommunikativ teknologi och webbaserade forum för att kommunicera och arbeta med varandra även när de inte kan träffas fysiskt. Sociala medier som Facebook har nyttjats för att skapa chat-grupper med klassens medlemmar för att kunna meddela varandra information och ställa frågor. Andra elever har valt att videochatta med varandra på eget bevåg utanför utbildningens rekommendationer och riktlinjer. Eleverna har använt program som "Google Hangout" och "Gotomeeting.com" för att utföra dessa videosamtal (Hazari & Tompson, 2015:44). Hazari och Tompson (2015:48) skriver att E-mail var det huvudsakliga medlet för virtuell interaktion men andra medel som blir nämnda och utnyttjade av eleverna är för att utöka och förbättra den sociala interaktionen och inläringen inom studier och grupprojetet.

McFarlane (2011:7-11) gör en jämförelse mellan ansikte mot ansikte och online när det kommer till utbildning på en högre nivå ur en pedagogisk aspekt. McFarlane går igenom för och nackdelar med en virtuell skola och förklarar ur ett pedagogiskt syfte hur skolor på bästa vis ska kunna ta sig an teknologins utveckling och utmaningarna det medför. Högre utbildningar såsom universitet och högskolor har bättre än någon annan social institution lyckats främja fenomenet teknologi för att använda det i utbildningssyften och skapa sociala fungerande samhällsmedborgare (McFarlane, 2011:2). Virtuell interaktion i utbildningen påbörjades i början av 70-talet med olika typer av distansutbildningar och redan vid 90-talet var chat-rum och andra online-forum tillgängligt och redo att utvecklas vidare. McFarlane (2011:4) berättar i sin studie att han vill undersöka de nackdelar som kan komma till vid sidan av alla fördelar med teknologi, virtuell interaktion och distansutbildning. Till exempel det sociala och bristen på social interaktion från det fysiska mötet. Genom "VLE", virtual learning environment, kan elever ta del av utbildningar via datorer och mobiler samtidigt som de utbildar dem i användandet av teknologin (McFarlane, 2011:8). I relation till detta har McFarlane (2011:17) kollat på kognitiva forskningsteorier kring lärande och vilka fundamentala attribut som gör lärandeprocessen mest effektiv. Det första är aktivt engagemang, det andra delaktighet i grupp, tredje är kontinuerlig feedback och annan interaktion och slutligen kopplingar till verkliga kontexter och erfarenheter. Summeringen och resultatet av studien redovisas med 11 huvudsakliga aspekter i jämförelsen mellan den fysiska skolan och den virtuella. Resultatet visar att virtuell undervisning och distansutbildning är fördelaktigt när det kommer till plats, storlek på klass, tid, kostnad, rum, och tillgänglighet och bekvämlighet (McFarlane, 2011:22). Vissa aspekter kan uppfattas vara både för och nackdel, till exempel plats, vissa är bekväma med och utnyttjar friheten av valfri plats vid undervisningstillfälle när vissa andra blir förvirrade och känner svårigheter med att inte vara i skolan fysiskt när undervisning sker. För flera av aspekterna gäller detsamma som ovan nämnt, tiden som spenderas i skolan kan vara uppskattat av vissa elever och mindre av andra, den ökade storleken på klassen kan också bli ett problem och påverka delaktigheten. I vissa andra aspekter, till exempel feedback och kommunikation, så är den fysiska skolan en klar vinnare. McFarlane (2011:23) skriver att den personliga kommunikationen och feedback väger mer i en ansikte-mot-ansikte interaktion. Sociala interaktioner och relationer förstärks av en fysisk närvaro men den virtuella interaktionen är samtidigt gynnsam då det är mer bekvämt, mindre kostsamt och kräver inte lika mycket lokaler.

Identitet och socialt umgänge online

Platser kan existera online och socialt umgänge och identiteter blir skapade och formas av dessa platser. Interaktion med andra människor från olika delar av världen kan idag ske över datorer och mobiltelefoner i virtuella världar som både kan lika den riktiga världen eller vara något mer påhittat. Individer träffas på dessa virtuella platser när de vill från vilken plats som helst och uttrycker sig individuellt i en gemensam värld online. Carter (2005:110) utför en studie online i ett virtuellt samhälle som kallas för Cybertown och hur det är en plats där individer söker efter

sociala relationer. Cybertown är en plats där individer interagerar, umgås och utvecklar relationer på samma sätt som i den fysiska världen, en tredjedel av relationerna leder till möte i den fysiska världen och mer än hälften har planer på att träffa andra från Cybertown fysiskt i framtiden (Carter, 2005:113). Carter (2005:123) skriver i sin slutsats att de sociala relationerna delvis är valda istället för att de är påtvingade samtidigt som skapandet och upprätthållandet av relationen utspelar sig på samma sätt i den virtuella världen som den gör i den fysiska. Att upprätta relationer online är fullt möjligt i teknologins värld och om det inte redan är det kommer det snart inte att vara möjligt att separera det virtuella från det fysiska. I en studie från 2015 gjord på 16 stycken fokusgrupper bestående av ungdomar mellan 13 och 17 år visar det sig att 57% har skaffat sig minst en vänskaplig relation online (Lenhart, Smith, Anderson, Duggan & Perrin, 2015:2). Vidare framför Lenhart m.fl. (2015:4) att 34% utav alla killar i studien spelar med vänner online från olika rum dagligen. De sociala relationerna online är i dem flesta fallen en utveckling av en redan påbörjad relation i det fysiska rummet men cirka 9% har utvecklat relationen vidare fysiskt efter att ha träffats online (Lenhart, Smith, Anderson, Duggan & Perrin, 2015:5).

World of Warcraft är ett välkänt datorspel som kännetecknas av de vida sociala relationerna, gemenskapen, interaktionen och mängden användare. Williams och Ducheneaut (2006) skriver en studie kring hur det sociala livet kan förflyttats från trädkojor i trädgården till baracker på online-spelet World of Warcraft. Fokus ligger på spelets guilder spelarna är del av och hur den sociala gruppdynamiken ser ut i dessa grupper (Williams & Ducheneaut, 2006: 338). En Guild i World of Warcraft är en grupp av spelare som har en eller fler ledare, flertalet spelare med olika specialiteter där hela gruppen jobbar mot samma mål och ära i spelet. Williams och Ducheneaut (2006:345) skriver att de kom fram till att 60% av alla intervjuade var del av en guild och att målen gruppen jobbar emot är sekundär till den sociala interaktionen som sker på vägen dit. Likt många andra spel och annan social interaktion som sker virtuellt så stärker denna studie det faktum att sociala relationer kan och blir starkare av gemenskap online. För de spelare som kände varandra sen innan har World of Warcraft varit en viktig del i att upprätthålla och förstärka relationen och vissa andra hade upprättat nya relationer i spelet med hjälp av socialt kapital (Williams & Ducheneaut, 2006:357).

Sammanfattning av tidigare forskning

Tidigare forskning är framtagen för att resonera kring den forskning som redan har blivit gjord inom området för virtuell interaktion och kommunikativ teknologi. Detta för att lyfta fram olika aspekter av fenomenet och för att påvisa relevans för vidare forskning inom området. Virtuell interaktion har utan tvekan blivit ett större fenomen och det har blivit ett rum eller en plats där många individer interagerar med andra dagligen på samma eller liknade sätt som i den fysiska världen. Det råder fortfarande en brist på gemensam förståelse för den virtuella interaktionen som något verkligt, vissa har fortfarande svårt att acceptera den virtuella interaktionen som något mer än bara en informationskälla. Det finns samtidigt tydliga tecken på att en bredare acceptans är inom räckhåll då betydligt många fler kan se kommunikativ teknologi och virtuell interaktion som ett komplement till det fysiska. Frågan är om den virtuella interaktionen i framtiden skulle kunna bli ett rimligt substitut för den fysiska närvaron och inte bara ett komplement.

Teoretisk referensram

I det här avsnittet ska jag beskriva det teoretiska perspektiv och begrepp jag kommer låta genomsyra hela min studie, jag vill använda begrepp som fångar fenomenen identitet och interaktion bra. Jag kommer basera mina frågor till intervjuerna kring identitet och interaktion men frågorna kommer formuleras så öppet som möjligt för att bredda den informationen och data som samlas in. Jag har valt att använda Giddens teori om högmodernitet och självidentiteten

tillsammans med Goffmans bredare aspekter av symbolisk interaktionism. Jag har valt att kombinera Giddens och Goffmans teorier för att integrera individens upplevelse av interaktionen med förändringarna i det senmoderna samhället och individens identitet.

Högaccelererande förändringar i samhället

Giddens (1997:21) skriver att identiteten inte längre är fränskild från individens yttre sociala miljö, att det är ett gemensamt samspel mellan intima personliga problem och risker och faror i den yttre sociala miljön. Individens bidrar aktivt till att rekonstruera den värld av sociala aktiviteter som omger de när individen brottas med intima problem. Det är inte bara den sociala omvärlden som påverkar individens intima problem utan individen påverkar också den sociala omvärlden när den upplever personliga problem. Högmoderniteten beskrivs med en ökad mängd av risker och faror i ett samhälle där de intima individuella problemen har förblivit detsamma, det handlar om att det är mer som blir påverkat (Giddens, 1997:20-22). Högmoderniteten som Giddens beskriver det innebär en drastisk förändring i både kultur och struktur och att globaliseringen och teknologin spelar en stor roll i detta (Giddens, 1997:24-25). Moderniteten kan i grova drag förknippas med den industrialiserade världen och sociala former som nationalstaten och organisationer. Individualiteten var ingenting speciellt och ingenting som hyllades i tidigare kulturer innan modernitetens tid, sökandet efter självidentitet klassas därför som ett modernt problem (Giddens, 1997:94-95). För att förstå innebörden av självidentitet så måste först bilda en förståelse för hur högmodernitetens aspekter konstrueras. Anledningen till att Giddens (1997:44-45) väljer att studera självidentitet och högmodernitet parallellt med varandra är på grund av tanken att självet och samhället är djupt förbundet med varandra på en global nivå.

För att individen rimligtvis ska kunna konstruera en självidentitet när den är beroende både av självet och samhället, det kräver ett kontinuerligt arbete i form av en pågående process, det vill säga en reflexivitet (Giddens, 1997: 47). Så varför är reflexiviteten en sådan stor del av högmoderniteten? Det handlar om en ny tid, en ny tid med nya former av ångest, faror och möjligheter och hur individen väljer att hantera både motgångar och möjligheter för att forma och individualisera sig själv (Giddens, 1997:23). Den återkommande frågan för Giddens (1997) är "Vem är jag?" och syftar då till individen och förklarar att det är den stora frågan som styr individer i det högmoderna samhället. Det är lite som att världen och samhället rör sig framåt 10 gånger snabbare än förut men individen är lämnad kvar på samma plats med individuellt ansvar att komma ikapp eller hålla uppe farten. Det som skiljer det senmoderna samhället och högmoderniteten från tidigare historia är den extrema dynamiken, sociala förändringar sker snabbare och abstrakta system tränger sig in i vardagen (Giddens, 1997:26-28). Abstrakta system är Giddens (1997:28) benämning för expertsystem och symboliska tecken, korrekt information som når ut till individen och som individer tvingas ta ställning till. Individen har det bevisningsvis svårt för att undvika den yttre sociala miljön och effekterna av högmoderniteten i det senmoderna samhället. Vidare ska jag fördjupa hur individens identitet påverkas av högmoderniteten och vad självidentitet egentligen är.

Det reflexiva jaget

Den personliga identiteten sitter ihop med högmoderniteten som innebär mer strukturer, mer organisationer, mer expertsystem, abstrakta system, möjligheter, motgångar och ångest. Giddens (1997:89-90) skriver att individen i det senmoderna samhället stöter på frågor som; Vad ska man göra? Hur ska man handla? Vem ska man vara? Det skapar en upplevelse hos individen som innebär behovet av att systematiskt reflektera kring vilken riktning den vill att livet ska ta. Reflexivitet och modernitetens reflexivitet innebär att organisera och förändra utan något stopp eller önskat mål i tanke, att se det som en ständig process med reflexiva eller omarbetande arbeten på rutin (Giddens, 1997:23). Eftersom självet är så starkt sammanbundet med samhället

har också reflexiviteten av moderniteten förskjutits till individen, självet och formandet av självidentiteten. Självet betraktas som ett reflexivt projekt, vilket innebär att det är individen själv som är ansvarig för att göra sig till vad den är, individen existerar inte bara sådär av sig själv, det är ett reflexivt arbete. Självet reflexivitet är en organiserad utvecklingsbana där den förväntade framtiden är bestämd av och bunden till det förflutna, detta arbete sker kontinuerligt och i nästan alla lägen är det en ifrågasättande process (Giddens, 1997:95-96). Individen kan ställa sig frågor i form av; Vad händer just nu? Vad tänker jag? Vad gör jag? Vad känner jag? Målet är att skapa en sammanhängande berättelse med individens egna självbiografi som kärna och på så sätt grundas självidentiteten i det sociala. Individen skapar sin självidentitet när den skapar emotionella relationer till sin omgivning och tar ställning till vad den tycker om saker och ting. Det handlar om hur individen integrerar sig själv och sin syn på självbiografen i den sociala omgivningen.

Det som har sammanfogat människan och det sociala samhället ytterligare är följden av globaliseringen. Tid och rum har till en stor del tappat sin betydelse i det senmoderna samhället när individer kan interagera med resterande samhälle i stort sätt när som helst och vart som helst. Uttänjandet av tidsrummet har expanderat något enormt och därmed sammanfogad individ och samhälle på en global nivå (Giddens, 1997:44). Hur ska en individen möjligtvis klara av att vara sann emot sig själv men samtidigt vara påverkad av det globala samhället? Självidentiteten har en tydlig utvecklingslinje i den reflexiva processen jag tidigare talat om, denna utvecklingslinje som Giddens talar om bygger på att individen ska vara internt referentiell. Att vara internt referentiell innebär att det autentiska självet ansträngningar ska vara sammanfogat med individens livsberättelse för att skapa en personlig integritet (Giddens, 1997:100-101). I större drag handlar det om att individen ska vara lojal mot sig själv när det kommer till val, eftersom val är en fundamental aspekt i vardagslivet för att skapa självet. Det är valen som också har sträckt sig till en global nivå i det senmoderna samhället, individer ser problem som händer på andra sidan världen. Individer har en möjlighet och bör rimligtvis ta ställning till vad de ser, vad de vet och vad de kan göra för att vara intressant referentiella med sin självidentitet. Viktigt för självidentiteten och för att individen ska må bra bland allt det kaos som består av val, frågor, handlingar som någonstans reflekteras på en mer global nivå är att utöva självterapi. Giddens (1997:90-92) beskriver egen terapi som mognadsprocess i livet, det innebär att ha en förmåga i att kunna göra förändringar i livet som följer den individuella utvecklingslinjen och självbiografen. Genom självobservationer och en dialog med tiden tar individen kontroll över sitt liv, men det innebär också faror och risker i alla möjligheter som detta tillför. Förändringar och val kan vara läskigt och individen kan aldrig vara säker på att den väljer rätt bland alla möjligheter, målet är att kunna göra förändring och planera framtiden istället för att frysa fast i en ovetskap.

Till självidentiten och reflexiviteten hör också den ontologiska tryggheten till, den härstammar från barns ben och omsorgspersonens kärlek och det har med tillit att göra (Giddens, 1997:51-52). Den ontologiska tryggheten kan med andra ord förklaras som den naturliga inställningen till livet och parantesen för det reflexiva arbetet, den ontologiska tryggheten ligger i de saker individen måste ta för givet för att vardagen inte ska stanna upp (Giddens, 1997:48-50). De saker individen måste ta för givet talar för den tillit den ontologiska tryggheten innebär, en tillit och tro på att vissa saker kommer vara detsamma oavsett vad. Det är en emotionell och delvis kognitiv tilltro till vissa människor i individens liv, denna tilltro fungerar som en avskärningsmekanism när risker och faror uppstår i en viss interaktionsmiljö fylld av handlingar. Giddens (1997:53-54) skriver att tilliten och den ontologiska tryggheten möjliggör och frigör individens galenskaper som är kreativiteten och viljan att våga utmana risker och faror individen stöter på i vardagen. Den ontologiska tryggheten är viktig för individens handlingsförmåga, för om ingenting känns

säkert hur ska en individ förmå sig att göra förändringar som kan innebära det värsta. Grundläggande tillit är det väsentliga i skapandet av självidentiteten likväl som identiteten hos de närliggande personer och objekt som tillhör den ontologiska tryggheten (Giddens, 1997:55).

Det sociala rummets regler

Goffman (1970) som står bakom många av de grundläggande och mer övergripliga tankarna för den symboliska interaktionismen förklarar vardagslivets interaktioner som en teater. En Teater där vi går in i vissa roller och sätter på oss ett visst ansikte och anpassar detta ansikte beroende på med vem och vart interaktionen sker. Ansiktet kan beskrivas som individens personliga fängelsevakt som uppfattar och övervakar vad som sker och avgör sedan vad som får uppvisas utåt och inte (Goffman, 1970:15-16). Individens kan samarbeta med sin fängelsevakt som kontrollerar ansiktet och detta benämns som "facework" eller ansiktsaktivitet. Goffman (1970:11-12) beskriver ansiktet och ansiktsaktivitet som individens uttryck för värdefulla sociala färdigheter av positiv aspekt, individen kan med ansiktsaktivitet bevara, behålla och eller hävda sitt ansikte. Ansiktet räknas som ett värdefullt socialt kapital eftersom det frigör individens handlingsutrymme, ansiktsaktiviteten innebär en anpassning av jaget beroende på situation och kontext. Det valda ansiktet är det egenvalda jaget, ett jag för individen som är särskilt framtaget för att gynna sig själv i den pågående interaktionen. En bra kännedom kring sitt ansikte och ansiktsaktiviteten i ett umgänge innebär också ett ansvar för andra medlemmar i interaktionen. En individ kommer styras av två attityder när det kommer till ansiktsaktivitet, en försvarsinställning och en skyddande inställning, förstnämnda för att skydda sig själv och andra för att rädda andra (Goffman, 1970:19). Ansiktsaktiviteten kan därför också ses som ett gemensamt samspel med andra individer som befinner sig i samma interaktion, med sig själv och det yttre. Goffman (1970:17-18) vill i samband med ansiktsaktivitet belysa vikten av missöden och hur det är ett grundläggande attribut för individer att undvika dessa, självbehärskning kontrollerar handlingar och undviker missöden. Ansiktsaktiviteten handlar således inte bara om hur individen handlar i relation till omgivningen utan också handling i relation till andras tolkning av handlingen eller deras egna handlingar i relation till individens.

Ansikte är något individen både kan ge och vinna under interaktioner och samspel för dennes egen vinning, den andres eller vinning för alla som är del av interaktionen. Ett valt ansikte, oavsett givet, vunnet eller påtvingat talar för en viss linje som är en rad av sammanhängande handlingar eller ett förutbestämt interaktionsmönster för ansiktet. Linjen är vad som upprätthåller ett ansikte och därför uttrycker Goffman (1970:15) termen "ge ansikte" som ett erbjudande av en ny och bättre linje. Att ge ansikte innebär att ge en annan individ ett alternativt tillvägagångssätt i samspelet, det vill säga erbjuda individen en ny och bättre linje för interaktionen. Väljer då den andra individen att ändra riktning och byta linje baserat på det som blivit givet till den har individen som blivit given ett ansikte också vunnit ett ansikte. Ansiktsaktiviteten eller arbetet med ansiktet kan tar sig uttryck i två huvudsakliga former eller förfaranden som Goffman (1970:20-23) benämner det. Det första förfarandet är det undvikande förfarandet, som till stor del är vad namnet påtalar, ett undvikande, av vissa handlingar, situationer, interaktioner, individer och samspel. Individen väljer att inte söka sig till dessa människor och interaktioner som den anser riskfyllda och labila när det kommer till upprätthållandet av ansiktet. Andra undvikande former kan ske under interaktionen och samspelet, som när en individ tappar eller förlorar sitt ansikte så kan den som sitter på andra sidan av samspelet välja att ignorera händelsen och föra sig som om ingenting har hänt. Antigen undviker den andra individens missöde eller så kan den andre, den utsatta, välja att försöka gömma undan missödet eller dölja det för att möjliggöra ett undvikande av svårigheter för de resterande som ingår i interaktionen om nu situationen involverar fler än två parter. Det undvikande förfarandet kan och är i många fall hjälpsamt när det kommer till lindrigare misstag och missöden och när individen inte har lyckats bevara sitt ansikte helt och hållet. I vissa

fall så är missödet tillräckligt grovt och därmed synligt så att situationen i samspelet inte går att undvika eller gömma undan enligt upplevelsen av den eller de som är utsatta. I dessa fall kan ett korrektionsförfarande istället vara det bättre alternativet och den rätta vägen att gå för att rädda individens ansikte. Ett korrektionsförfarande är att bemöta hotet genom att pausa samspelet för att fokusera på hotet och sätta det på plats för att det är för hotfullt för att ignorera, situationen kräver handling och rättning. Individens själv, det vill säga den skyldiga och den som har skapat hotet kan också sköta själva korrigeringen innan någon annan gör det. Det kan vara fall där individen själv inte förstod eller förutsatte att handlingen i sig var hotfull eller skadlig på något sätt och förklarar därefter att handlingen var meningslös och saknar avsikt (Goffman, 1970:22-26). Samspelet och interaktionsmönstret vid ett missöde och korrektionsförfarande kan förstås som ett spel av schack, nästa drag måste vara väl genomtänkt för att det ska bli gynnsamt längre fram och mot slutet av samspelet.

Jagets två skilda roller är förbundna med varandra i det långa loppet, första är rollen av jaget är individens roll i kontexten och händelseförloppet av kontexten, till exempel på ett företag. Den andra rollen är spelet i interaktionen, ansiktsaktiviteten, där individen kan ge och vinna ansikte och korrigera och undvika missöden. Goffman (1970:32-33) jämför förbundenheten och samspelet mellan jagets två olika roller med ett kortspel, där den förstnämnda rollen är korten individen börjar med och andra rollen har att göra med hur individen väljer att spela sina kort. Med tid och erfarenheter inleder individen att samla på sig väsentlig information som tillför till det förbundna jaget av båda rollerna, en viss kunskap om interaktioner och samspel på en mer samhällslevelig nivå. Denna kunskap gäller också för de mer specifika och särskilda tillfällena och spelen, de så kallade sociala relationerna. Etablerade sociala relationer har för individen en garanterad ordning och eller funktion, individen känner och kan ha förbestämda förväntningar på samspelet eftersom det redan är etablerat och givet för samtliga parter. Det är med andra ord en uppgivelse och överlåtelse av ansiktet och upprättandet av det till de andra som är del av samspelet, ett förtroende för att ansiktet kommer vara bevarat oavsett vad som sker.

Metod

För att på bästa möjliga vis bemöta syftet och frågeställningen med studien har jag valt att använda mig av hermeneutisk metodansats då det är individens subjektiva upplevelse jag är ute efter. Jag vill förstå vem individen är baserat på vilka erfarenheter individen talar från och med hur mycket inlevelse och känsla individen talar med beroende på vad den säger. Jag vill få studieobjektet att tala och reflektera så mycket som möjligt och jag vill ha möjligheten att ställa följdfrågor på det som individen berättar. Jag har därför valt att använda mig av kvalitativa intervjuer för min datainsamling till studien. Intervjupersonerna är elever i första året på högskola, studerar beteendevetenskap och är mellan 20-26 år gamla. Analysen av datainsamlingen och materialet kommer presenteras i tre delar; inledande, fördjupad och huvudtolkning. Vissa etiska överväganden och tillvägagångssätt kommer dessutom att presenteras under denna metoddel.

Vetenskaplig metodansats

Jag har valt hermeneutisk metodansats för datainsamling och analys för att fånga och främja individens subjektiva upplevelse. Valet av hermeneutik som metodansats grundar sig i att individer kommer från olika platser, kulturer, relationer och strukturer som jag tror spelar en väldigt stor roll på hur individens identitet och sociala interaktion förändras, hur mycket och på vilket sätt. Hermeneutiken börjar någonstans med förförståelse, en syn på förförståelse som något naturligt och självklart som kan nyttjas för positiva och givande syften (Ödman, 2007:102-03). Hermeneutiken riktar in sig på den subjektiva upplevelsen av individen men förkastar inte idén av att undersöka något objektivt och tolka det som empiriskt sant. Studien och datainsamlingen

ska inledas med en förväntansfull öppenhet, som innebär att tolka och förstå individen och det hermeneutiska mötet som subjektivt (2007:28-30). Målet är att utveckla det jag, studieobjekten och samhället vet för att ge nytt ljus och vidare möjlighet att undersöka och utveckla fenomenet. Ödman (2007:103-05) förklarar att målet med en hermeneutisk metodansats är att skapa en utvecklande spiral istället för den vardagliga cirkeln av förståelse som har en början och ett slut. Målet med denna studie är att fånga den subjektiva upplevelsen hos den specifika individen för att sedan utveckla individens subjektiva upplevelse av fenomenet. Att beskriva förståelsen är samma sak som vetande enligt hermeneutiken, därför är processen av att förstå och utveckla fundamentalt för metoden. Meningen med hermeneutik är att tolkning, förståelse och vetande, jag tolkar den cirkulära vetenskapen, skapar en ny förståelse och fastställer ett vetande, allt detta tillsammans med studieobjekten i den ömsesidiga dialogen.

Hermeneutiken är beroende av utveckling och nyskapande förståelse, hur detta rimligtvis bör gå till kan förklaras enligt teorin om den hermeneutiska cirkeln och spiralen. Ödman (2007:98-100) förklarar den hermeneutiska cirkeln som en samling av många små delar av helheten som tillsammans bildar en total och större helhet, kunskapsbildningen är ett dialektiskt samspel mellan del och helhet. Förförståelsen hittar särskilt sin plats i den hermeneutiska cirkeln eftersom summan av båda lägger en grund för att inleda hermeneutiska studier. Samspelet mellan del och helhet är förstås inte alltid självklart, dialektiken kräver ett strikt förhållningssätt till data men samtidigt en bred öppenhet till den andra i samtalet. När det dialektiska samspelet sker är det viktigt att ta hänsyn till två olika aspekter, den objektiva och den subjektiva (Ödman, 2007:101-02). Det objektiva är den beskrivande och fysiska formen av fenomenet, det som är självklart i vardaglig mun, det subjektiva är nästa steg i förståelseprocessen, den subjektiva aspekten är den tolkande processen. Ödman (2007:101-02) skriver att tolkningsakten bygger på det förflutna och att den är betingad av historia, förståelsen finns både direkt framför individen och i tidigare erfarenheter. Förförståelsen spelar som sagt en stor roll i hermeneutiska tolkningsprocessen. Förförståelsen formar utvecklingen av studien, val av teoretiskt perspektiv, tillvägagångssätt och orienteringen genom hela studien (Ödman, 2007:102). Det finns ett mål med tolkningen av den hermeneutiska cirkeln, den individuella förförståelsen och därför också tolkning skapar en ny kunskap kring fenomenet. Utveckling är målet, individen ser till ett fenomen med en fakticitet baserat på förförståelsen och beskriver en ny subjektiv verklighet för ett fenomen, den hermeneutiska cirkeln blir här till en spiral. Den hermeneutiska spiralen har som intention att vidga och öppna upp den hermeneutiska cirkel, för i självaste verket rymmer inte cirkeln de kraftiga svängar det dialektiska samspelet mellan del och helhet bör innefatta. Cirkeln är grunden för hermeneutiken och spiralen är den önskade utvecklingen, målet är en ökad precisering och totalisering (Ödman, 2007:103-04). Den hermeneutiska cirkeln kan i vissa simplare sammanhang vara ett bra val, om fenomenet är starkt avgränsat i tiden till exempel. För Ödman (2007:105) är cirkeln för det mesta ond och därför är det självklara valet den öppna spiralande cirkeln. Målet för mig är att bygga vidare på det så kallade spiralen för att ge nytt ljus till fenomenet och för att öppna upp vidare möjligheter till forskning inom samma område. Fenomenet jag har valt, virtuell interaktion via samtal, kan komma att visa sig vara ett tidsbegränsat dilemma, men chansen är stor att virtuell interaktion via samtal håller i sig och blir mer relevant i framtiden.

Förförståelse

Hermeneutiken förklarar förförståelse som det individer redan vet och använder för att tolka ny information och berätta saker baserat på deras tidigare förståelse. Det kommer därför vara viktigt för mig att undersöka vem individen är och från vilka erfarenheter och upplevelser den talar från. Målet för mig kommer vara att fånga individens tidigare relation till kommunikativ teknologi och virtuell interaktion för att förstå och utveckla deras subjektiva upplevelse kring hur interaktionen

och individens identitet/självidentitet har förändrats. Förförståelsen ska intressant uppmärksammas från både min egen och studieobjektens sida, för att få en så tydlig bild som möjligt av vad det är som sägs från studieobjektets förförståelse och hur det genom min egen förförståelse blir tolkat. I tolkningsakten använder individer sig av sin förförståelse, förförståelse är starkt etablerade erfarenheter och kunskap av ett återkommande fenomen i vardagen (Ödman, 2007:58). Förförståelsen påverkar och inte på ett negativt sätt enligt hermeneutiken, förförståelsen är självklar och måste uppmärksammas i den egna och den andres tolkning. Ödman (2007:26, 102) beskriver förförståelsen som oundgänglig, förförståelsen är en fakticitet i förståelsen och den är nödvändig eftersom en individ inte kan förstå något innan den redan har förstått. Förförståelsen spelar en beroende roll för hermeneutiken och eftersom det inte finns något sätt att undkomma den ska jag i denna studien göra allt vad jag kan för att istället omfamna den.

Min Förförståelse

För det här avsnittet vill jag diskutera kort om min förståelse för fenomenet och mina förutsättningar innan jag inleder datainsamlingen och analys av data. Min egna förförståelse är minst lika viktig om inte viktigare att fånga än vad studieobjektets förförståelse är. Min förförståelse kommer genomsyra hela studien och därför är det viktigt att jag redogör för det jag redan vet, min förståelse och relation till fenomenet och hur jag ser på utvecklingen av det. Jag har alltid, sedan barns ben haft en nära relation till kommunikativ teknologi, jag fick min första dator när jag var sex år gammal och min första mobiltelefon när jag var 12 år. Från en början var det endast för nöjen, som musik och spel, men världen och teknologin utvecklades snabbare än vad jag och många andra kan uppfatta. Helt plötsligt existerade jag i ett samhälle där jag använde min dator för att skriva, ringa och videosamtala med människor över exempelvis MSN, ett online chattprogram med videomöjligheter. Strax därefter fick jag min första Iphone, jag började använda Facebook, jag kunde skriva och ringa till människor när jag ville och hur jag ville oavsett vart jag befann mig i stunden. Vid 16 års ålder påbörjade jag den sanna interaktionen över och med hjälp av kommunikativ teknologi, alla vardagar efter skolan spenderade jag framför datorn i samtal med mina vänner över program som Skype samtidigt som vi spelade spel online tillsammans, vilket i spelvärlden kallas för "online multiplayer". Att umgås och interagera med mina vänner online och över nätet virtuellt är något jag har gjort i sju års tid nu, jag kan med säkerhet påstå att jag är både är bekväm med det och jag tycker att det är vanligt och normalt. Den virtuella interaktionen är som sagt någonstans minst lika vanligt och normativt för mig som den fysiska sociala interaktionen är men någonstans har jag alltid känt mig begränsad och hindrad av den kommunikativa teknologin. En känsla av att jag inte kan uttrycka mig, visa känslor och kroppsspråk, och förmedla det jag vill förmedla över kommunikativ teknologi. För mig har det alltid varit lättare att bli förstådd och förklara vad jag menar i person, ansikte mot ansikte även om missförstånd och osäkerhet uppstår oavsett vilket typ av interaktion.

Urval

Jag har för denna studie valt att använda mig ett subjektivt varierande urval för datainsamling och intervjuer med första årets elever på högskola. Jag har valt elever från den beteendevetenskapliga linjen eftersom det är en språktung och teoretiskt baserad utbildning som på grund av omständigheterna med pandemin sker över virtuella samtal med hjälp av kommunikativ teknologi. Intervjupersonerna är mellan 20-26 år där alla på något sätt har interagerat med kommunikativ teknologi eller virtuella samtal från en tidig ålder. Det har också funnits ett engagemang till att medverka i studien med intresse för fenomenet samtidigt som de är på något sätt är påverkade av den nuvarande pandemin. Det innebär att individerna måste ha varit med på ett visst antal virtuella moment i utbildningen för att kunna reflektera kring den individuella upplevelsen av det. Det finns varken tid eller utrymme för att intervju hela klassen och eftersom det är individuella subjektiva upplevelser jag är ute efter och därför är ett subjektivt varierande

urval relevant för studien. Med ett subjektivt varierande urval tar jag bort möjligheter till generalisering och kommer inte fullt ut kunna tala för hela klassen. Trovärdigheten med studien kan bevaras men den kan inte vara representativ eftersom urvalet inte gjordes med vetskap av vad utfallet skulle bli (Patton, 2002:240-41). Ett subjektivt varierande urval undersöker en mindre del av en större grupp för att fokusera på den individuella upplevelsen. Ett subjektivt varierande urval bör användas när gruppen är för stor för att undersöka och när generaliserbarhet och stratifierat urval inte är aktuellt för syftet med studien. Patton (2002:241) skriver att insamlandet av data i ett subjektivt varierande urval har ett fokus på varierande individuella svar och mer djupgående upplevelser av fenomenet utan någon förkunskap om vad varje separat individ kommer att bidra med.

Datainsamling

Min datainsamling och materialet för denna studie är hämtat från kvalitativa intervjuer där jag har intervjuat varje elev var och en för sig. Intervjuernas längd har varierat mellan 30-40 minuter, samtliga intervjuer har avslutats naturligt när varje tema har blivit berört och genomgången till den punkt att inte mycket mer funnits att säga. Jag har valt att använda en semistrukturerad intervjuform som innebär att jag har valt ut åtta teman varpå jag kommer ställa mer öppna frågor och uppföljningsfrågor på det som känns extra intressant och relevant enligt min tolkning och intervjupersonens upplevelse. Bryman (2011:415) skriver att semistrukturerade intervjuer går ut på att forskaren förhåller sig till en enklare intervjuguide som lämnar det öppna för intervjupersonen att utforma sina egna svar. Förståelse och kunskap börjar med en förväntansfull öppenhet, individen ska vara uppmärksam till det ovanliga och nya för ett redan känt fenomen (Ödman, 2007:27-28). Den förväntansfulla öppenheten innebär att jag tolkar intervjupersonen och mötet som subjektivt, jag uppfattar materialet och det som sägs under intervjuerna som sant för det unika mötet. Mötet men även intervjupersonen ska tolkas subjektivt, orden från individerna är inte objektivt eller sanning för alla. Objektivitet enligt hermeneutisk metodansats ligger i den subjektiva upplevelsen som är sanning för den specifika individen.

Dahlberg, Dahlberg och Nyström (2008:184-86) skriver om att föra intervjuer som öppna dialoger och menar att det är ett produktivt sätt för att studera och förstå fenomenet på en djupare nivå. Jag vill med öppna dialoger få intervjupersonerna att känna sig bekväma med att uttrycka sin unika erfarenhet och upplevelse av fenomenet. Målet för forskaren är att nå informationen och upplevelsen bortom det vardagliga och förminska chanserna att intervjupersonen säger det den tror sig förväntas säga i intervjun (Dahlberg, Dahlberg & Nyström, 2008:184-86). Intervjuerna ska vara öppna och naturliga där jag som forskare har mer restriktiva ramar och aningen subtilt försöker hålla dialogen och intervjun inom ramen för vissa utvalda teman runt fenomenet. Valda teman är baserade på begrepp och teorier inom den teoretiska referensramen såsom självidentitet, ansiktsaktivitet och ontologisk trygghet. Jag har inlett intervjuerna med en öppnande fråga som bjuder in intervjupersonen till att prata om sin egen upplevelse och sina tidigare erfarenheter till fenomenet. Under intervjun har jag sedan försökt ställa frågor flytande och anpassade till kontexten och vad intervjupersonerna säger men frågor som fortfarande är inom de övergripande teman för intervjun. Dahlberg, Dahlberg och Nyström (2008:90-96) skriver om sekvenser av en intervju som inleds av en öppnande fråga och därefter mer riktade men spontana frågor efter teman, till de riktade frågorna ställer forskaren uppföljningsfrågor baserat på vad studieobjektet säger och förklarar.

Analys

Vardaglig kunskap tar formen av en cirkel, kunskapen är sann, konstant och oföränderlig, hermeneutikens tanke är att göra om den vardagliga cirkeln till en utvecklande spiral. Utvecklingen sker i tolkningen och tolkningen formar en förståelse och målet är att beskriva den förhoppningsvis nya förståelsen för fenomenet. Jag har en tidigare förståelse för fenomenet byggt på mina erfarenheter och min förförståelse påverkar hur jag tolkar studieobjektets subjektiva upplevelse. Tanken är däremot inte att min förförståelse ska ifrågasätta studieobjektets upplevelse på något sätt, jag vill att min förståelse tillsammans med studieobjektets förståelse ska bygga ny mening till upplevelsen av fenomenet. Tolka och förstå har sina rötter i fornsvenskan, tolka är med andra ord att översätta och förstå innebär att förnya och omskapa (Ödman, 2008:23-25). Ödman ser den mänskliga existensen och förståelse som något gemensamt, en summa av begripandet av enskilda pusselbitar, världens villkor och möjligheter. Tolkningen av det insamlade materialet bör således tolkas i olika steg för att nå bortom den vardagliga tolkningen och gemensamma förståelsen som skapar den cirkeln hermeneutiken talar om. Förståelsen öppnar upp andras värld för individen och således sin egen också, hemlighetsfullheten hos den andre är så tilldragande att vi fördjupar och förnyar våra försök att förstå (Ödman, 2008:40-41). När jag kan tolka och förstå någon annans värld och deras subjektiva upplevelse av den öppnar det också upp för att förstå och utveckla min egen värld och upplevelse också. Hemlighetsfullheten kan ligga i grund för den förväntansfulla öppenheten och tanken att utveckla vardagens cirkel till en utvecklande spiral är för att det finns saker jag än inte förstår kring ett fenomen som i första ögonkastet verkar självklart.

Jag har valt att dela upp analysen och tolkningsprocessen i tre steg, en inledande tolkning, en fördjupad tolkning och en huvudtolkning. Jag kommer fram och tillbaka att pendla mellan del och helhet för att bygga mot en nyfunnen förståelse skapat av kontexten mellan mig och studieobjekten.

Inledande tolkning

Den inledande tolkningen eller första steget av tolkning bygger på en transkribering där jag sedan plockar och skriver ut de mest väsentliga och tillförande delarna. Här påbörjas den hermeneutiska cirkeln där jag utifrån intervjuer och inspelat material ska tyda vad det är studieobjekten säger. Detta gör jag för att skapa en mer specifik helhetsbild av fenomenet för mig själv genom att fokusera på de mindre strukturella delarna av upplevelsen studieobjekten framför. Den hermeneutiska cirkeln börjar med att bilda en uppfattning om de små helheterna som ska fungera som delar i större konstituerad helhet (Ödman, 2007:98-99). Jag har under intervjuer fört anteckningar samtidigt som jag har spelat in och antecknat det som jag upplever ha en mer vägande mening för studieobjektet. Syftet med en hermeneutisk metod är att förstå intervjupersonen och materialet på en djupare nivå, forskaren bör fokusera på vad som sägs men även hur det sägs och med vilken inlevelse (Dahlberg, Dahlberg & Nyström, 2008:65-67). Jag har utifrån mitt tänkande, förståelse och tolkning under datainsamling relaterat materialet och studieobjektets upplevelser till förvalda teman för att sedan kunna fördjupa tolkningen av teman som separata delar i andra steget av tolkningen. Under den inledande tolkningen har jag också fört en form av minnesanteckningar med reflektiva tankar och kopplingar till de teoretiska begreppen som ingår i den teoretiska referensramen för studien. Fokus i den inledande tolkningen har främst legat på att berätta vad studieobjekten har sagt med mina egna ord och beskrivit vad som är gemensamt för majoriteten.

Fördjupad tolkning

I den fördjupande tolkningen kommer jag gå tillbaka till de separata delarna för att analysera och tolka dem mer djupgående genom att anknyta den inledande tolkningen och teman till begreppen

inom den teoretiska referensramen. I den fördjupade tolkningen vill jag uppnå en högre abstraktionsnivå på det insamlade materialet. Detta gör jag genom att frilägga tidigare meningstillskrivningen och tilldela en ny mening och förståelse baserat på min förförståelse, förståelse och tolkning av materialet. Ödman (2007:100) skriver att den hermeneutiska cirkeln ska forma en bild av ett dialektiskt samspel mellan tänkande, förståelse och tolkning. Dialektiken talar för ett samspel mellan flera parter där jämförelse sker fram och tillbaka om och om igen, med andra ord är det ett beroendeförhållande där den ena inte fungerar utan den andra. Dialektiken tar form av ett intrasslat förhållande, att frilägga och tilldela förståelse och tolkning i ett dialektiskt förhållande mellan nuet mot dåtid och nuet mot framtid. Att göra något till något annat, ingen ny tilldelning av tolkning och förståelse fungerar utan att också frilägga tidigare tolkning och förståelse. Det är här i den vidare tolkningen den hermeneutiska cirkeln blir till en spiral eftersom cirkeln i grunden inte rymmer att bli tilldelad en ny tolkning av fenomenet. Omtolkningar och förändringar i samspelet mellan del och helhet kännetecknar den hermeneutiska spiralen, spiralbegreppet letar sig vidare mot ökad precisering och totalisering (Ödman, 2007:103-04). Det är i den fördjupade tolkningen jag omvandlar den självklara förståelsen som rymmer sig inom cirkeln till en utvecklande spiral som leder mot en ny förståelse.

Huvudtolkning

I huvudtolkningen av analysen kommer jag framföra ett nyskapat vetande till fenomenet. Efter jag har format en helhet av delarna i den inledande tolkningen och gått tillbaka till delarna i den fördjupade tolkningen i en utvecklande mening så ska helheten utökas och nya delar ska framträda. Spiralen ska i denna del av analysen bli fulländad och en ny kunskap till fenomenet ska vara bildad med indikationer på att vidare forskning är möjligt och nödvändigt. Precis som Ödman (2007:103-07) skriver så är målet med den hermeneutiska spiralen att bidra till en ökad totalisering och precisering, spiralen är den fruktbara cirkeln som både saknar början och slut. Huvudtolkningen är menad att bidra till den nya önskade preciseringen av fenomenet. Vad är nytt och vad kan bidra till en ökad totalisering? Strukturella tolkningar som skapar delarna av helheten betyder ingenting när de undersöks separat, det är viktigt att kunna relatera delarna till helheten för att också skapa en ökad totalisering (Ödman, 2007:65-67). Jag kommer i denna del av analysen göra en huvudtolkning som i sin tur ska representera en teori, teorin och huvudtolkningen ska tydligt kunna förankras i det förflutna, nutiden och framtiden. Den inledande och fördjupade tolkningen är processen av att lägga ett pussel, jämföra delarna med helheten och huvudtolkningen är det färdiga pusslet. Ödman (2007:97) skriver att utgångspunkten och tillvägagångssättet för en hermeneutisk analys är som att lägga ett pussel.

Etik

När det kommer till de etiska reglerna eller riktlinjerna så måste forskaren förhålla sig till nytta, värde och vinst. Nygren (2012:26-27) skriver att några av de etiska grundprinciperna är nytta, värde och vinst och hänvisar till Hall som säger att det mest oetiska en forskare kan göra är att ägna sig åt dålig forskning. Till denna studie har jag valt ett ämne eller ett fenomen som berör det nuvarande samhället till en stor del, det är också relevant för att lägga en grund för vidare forskning inom ämnet. Informerat samtycke är också en av grundpelarna i det forskningsetiska syftet. Att informera om vad forskningen innebär och kommer undersöka, sedan få samtycke på deltagandet av intervjuobjektet. Informerat samtycke i kvalitativa studier innebär i de flesta fallen att intervjupersonen godkänner deras deltagande i studien (Nygren, 2012:32). Jag har tydligt informerat om ämnet jag vill undersöka, vad mitt syfte med studien och berättar att jag anser att intervjuer fångar fenomenet bäst. Det är den ömsesidiga dialogen jag är ute efter och kunskapen som finns där i. Jag frågar intervjupersonerna om det är okej att jag spelar in samtalen, jag berättar att jag inte vill missa väsentliga data och helst vill fokusera på konversationen så mycket som möjligt. Nygren (2012:29) skriver att kraven för att spela in både ljud och video är

stora, det är viktigt att forskaren berättar varför denna metod av datainsamling är överlägsen för studien. Intervjupersonerna har blivit informerade om att deras identitet är anonym i studien och i datamaterialet. Intervjupersonerna fick veta att de har rätt att avbryta intervjun när som helst som behagar dem, förutsatt att jag får använda det redan insamlade materialet. Jag har även erbjudit att skicka min uppsatsstudie till deltagare som ett tack för medverkandet. Jag berättar att studien kommer att publiceras i databasen Diva, skrifter publicerade av högskolor och universitet, och att materialet endast kommer användas för forskningsändamål. Bryman (2011:131-32) skriver om fyra krav, information, samtycke, konfidentialitet och nyttjande. Nyttjandekravet är forskningsändamål, konfidentialskravet är anonymitet och informationen är syftet och det frivilliga deltagandet.

Genomförande och begränsningar

Målet med den valda metoden och syftet för denna studie var att fånga individens individuella upplevelse av den virtuella interaktionen, i det syftet har hermeneutiken bara varit positivt. Kvalitativa intervjuer baserat på dialog och tolkningsarbetet i analysen har givit mig utrymme att utveckla en konkret subjektiv huvudtolkning kring de individuella upplevelsena. Under datainsamlingens gång fick jag en upplevelse av att jag missar mycket information för att jag själv inte är under de virtuella skolmoment och själv vet hur det går till och vad som händer. Etnografisk metod hade givit mig möjligheten till fältstudier och kompletterade empiriska data. I relation till detta var själva teknologin och de intervjuer som utfördes över dator eller mobiltelefon en begränsande faktor, jag fann mig inte möjligheten att känna av individen på samma sätt. Exempelvis känslor och olika energier i relation till vad individer sa blev inte lika tydliga som jag anser viktigt för hermeneutisk metod. Eftersom endast vissa intervjuer utfördes över kommunikativ teknologi där vissa intervjuer dessutom inkluderade video så anser jag inte att det har påverkat resultatet negativt.

Resultat

Jag kommer att presentera resultatet i tre delar som består av inledande tolkning, fördjupad tolkning och en huvudtolkning. I den inledande tolkningen kommer jag göra en mer övergripande tolkning som tillhör den vardagliga tolkningen och den ska presentera en helhetsbild av datainsamlingen. Sedan följer den inledande tolkningen som kommer ha en karaktär av fördjupning, jag kommer här att fokusera på att utveckla delarna och tolka vad delarna säger i relation till den teoretiska begreppsramen. I den fördjupade tolkningen kommer jag också att presentera citat från vad intervjupersonerna har sagt, jag kommer presentera de olika intervjupersonerna som DE1, DE2 och så vidare där siffran står för den specifika intervju jag syftar på. I den avslutande huvudtolkningen kommer jag att knyta ihop de fördjupade delarna för att skapa en ny tolkning och en ny helhet. I huvudtolkningen smälter allt ihop, intervjupersonernas tolkning, min tolkning, min fördjupade tolkning och den teoretiska begreppsramen.

Inledande tolkning

I detta moment kommer jag presentera en helhetsbild av intervjupersonernas upplevelse kring kommunikativ teknologi och virtuell interaktion över videosamtal i skolmoment. Jag kommer presentera den inledande tolkningen i åtta olika delar i form av teman, dessa teman är framtagna efter genomgång av transkribering från inspelat intervjumaterial för att presentera en helhetsbild av upplevelsen.

Kommunikativ teknologi

Samtliga deltagare i studien har en stark relation till kommunikativ teknologi och allt vad det innebär, de använder mobiltelefoner och datorer med olika typer av kommunikationsprogram och

sociala medier därtill. Inom studier är det programmet Zoom som används och i andra kontexter kan det vara program som Skype eller Discord. Vanligast av allt är Facetime, med andra ord videosamtal i mobiltelefonen, ursprungligen är det för Iphone och Apple men finns nu till alla smarttelefoner. Bortsett från realtidssamtal framför intervjupersonerna att det är sociala medier är en stor del av deras liv och viktigt verktyg för kommunikation. Kommunikation och informationsfördelarna med kommunikativ teknologi hyllas särskilt i relation till fenomenets globala och lokala aspekter vilket innebär en möjlighet i att nå ut till andra individer som inte är anträffbara fysiskt där och då. Användningen av teknologin är däremot villkorlig, att det är bra när det används på rätt sätt är en gemensam upplevelse hos studieobjekten. Virtuellt interaktion är ett sätt att umgås men inte samma sak, det är mer ett komplement än ett substitut.

Det virtuella jaget

Kommunikativ teknologi, särskilt mobiltelefoner bidrar med brett informationsflöde som kan påverka vissa individers självkänsla, hur de ser sin omgivning och olika grupper av människor. När det kommer till virtuellt interaktion i professionellt syfte, främst skola och studier, så framför intervjupersonerna upplevelser av ovana och osäkerhet kring sitt handlande i interaktionen inom det virtuella rummet. Hur den virtuella interaktionen avspeglar sig på individen och dennes vardag kan vara i form av lathet och prokrastinering för vissa eller energikick och effektivitet för andra. Det kan antingen vara en stor omställning och utmaning som är svår att ta sig an eller är det sedan innan en vana och till det tillkommer massor av möjligheter i samband med den virtuella interaktionen. Detta är beroende på hur mycket intervjupersonerna har handlat inom den virtuella interaktionen tidigare och hur vana de är med virtuella samtal och därav interaktionen.

Övergång och förändringar

För många har själva övergången i skolmoment från det fysiska klassrummet till det virtuella varit enkel, de har anpassat sig och tar det för vad det är även om allting inte är perfekt och precis likadant som interaktionen i det fysiska klassrummet. Vissa uttrycker att de tror att det är viktigt att vara med från början, exempelvis på den introföreläsning de hade i Zoom. Anpassningen har också varit lättare för de som börjat använda kommunikativ teknologi och virtuella samtal av andra anledningar från tidig ålder, när det finns en tidigare uppfattning kring hur den virtuella världen fungerar. Samtliga är överens om att de aldrig kommer kunna anpassa sig virtuellt interaktion helt och hållet och därmed ge upp den fysiska interaktionen, närheten och närvaron. Samtliga anser att den virtuella kontakten och interaktionen alltid ska användas och uppfattas som ett komplement till det fysiska. Övergången och förändringen som är accepterad av intervjupersonerna är det virtuella rummet som en kompletterande aspekt.

Tillit och osäkerhet

Alla i studien framför någon typ av etablerad relation till den kommunikativa teknologin vilket innebär att den kommunikativa teknologin är en naturlig del av livet för dessa individer. Samtliga av intervjupersonerna förklarar också att problem och andra typer av felsteg som sker i den virtuella interaktionen inte påverkar de särskilt mycket i det långa loppet. Livet går vidare precis som vanligt även om interaktionen över virtuella samtal fallerar och även om viss frustration, ångest eller osäkerhet kan förekomma i samband med detta, men det är begränsat till situationen. Det kan exempelvis vara svårt att ställa frågor, få kontakt med lärare och andra elever och det i sin tur gör att intervjupersonerna kan känna sig obekväma i interaktionen men inte så värst påverkade i livet och i sig själv.

Förväntningar

Intervjupersonerna uttrycker som tidigare nämnt en ovana gentemot virtuella samtal och interaktion inom studier och skola. Samtliga har förväntningar på interaktionen och de andra

deltagarna som är del av interaktionen och reflekterar samtidigt över förväntningarna som ligger på dem. Spelreglerna i det virtuella klassrummet är inte lika tydliga som de är i det fysiska klassrummet. För det mesta är samtalen bara av praktiska och informationsmässiga aspekter vilket betyder att själva samspelet i interaktionen och kommunikationen lätt fallerar. En mer vägande anledning till att samspelet inte håller är att miljön och omgivningen inte stämmer överens med interaktionen som sker, konstellationen är helt fel även om syftet är tydligt. Samtliga upplever att minst en eller flera är helt tysta i skolmomentens virtuella samtal och inte på samma sätt som samma personer tidigare har varit i det fysiska klassrummet.

Virtuella skolmoment

Alla deltagare i studien nämner vid ett eller flera tillfällen hur viktigt det är med och hur mycket de saknar kroppsspråket i den virtuella interaktionen, därför ser många kamera under samtalen i skolmomenten som en väsentlig del. För även när kameran är en del av samtalet och samtliga i gruppen använder det så är det fortfarande mycket som saknas för att uppnå den önskade helhetsbilden av interaktionen och samspelet. På föreläsningar i Zoom står samspelet på vänt och interaktionen är i större delen av momentet ensidigt, elevernas mikrofoner är avstängda tills läraren ger de ordet. Eleverna räcker upp handen via en meddelandefunktion inom samtalet och programmet, på så sätt efterfrågas ordet. När det kommer till seminarium och workshops så är situationen detsamma men intervjupersonerna känner sig definitivt mer osäkra på hur de ska föra sig i samtalet för andra elever är mer tillbakadragna än vanligt. Aspekter som direkt respons och ögonkontakt missas i den virtuella interaktionen och det resulterar i att intervjupersonerna sällan vet om de gör rätt.

Felsteg och missöden

När det kommer till att hantera de praktiska fel som tillhör studierna så hjälps alla i gruppen och samtalet åt precis som vanligt, likadant i det virtuella som i det fysiska klassrummet. Det har förekommit få fall då teknologin i sig själv har varit ett problem, någon enstaka gång på första föreläsningen då exempelvis ljudet inte fungerade först. Samtliga deltagare har i sina grupparbeten som skett virtuellt upplevt att andra elever inte svarar på tal och har i och med det försökt göra sitt bästa för att involvera dessa personer och göra de mer delaktiga. När det inte har fungerat att försöka involvera dessa elever i samtalet har deltagarna i studien istället valt att låta det vara och fortsätta med uppgiften.

Vänner och familj

De sociala relationerna med nära vänner och familj är å ena sidan det mest stabila intervjupersonerna upplever sig besitta när majoriteten interaktionen sker över virtuella samtal men det är å andra sidan vad intervjupersonerna värderar mest när det kommer till fysisk närvaro och interaktion. De sociala relationerna med nära vänner och familj förblir opåverkade av ökad mängd virtuell interaktion och kommunikation över teknologi. Den virtuella interaktionen är en del av dessa sociala relationer, men bara en del till den helhet som är relationen, relationen klarar sig utan det virtuella men inte utan det fysiska.

Fördjupad tolkning

I den fördjupade tolkningen av resultatet kommer jag försöka sammanfoga teman från den inledande tolkningen för att bygga vidare och fördjupa förståelsen av de olika delarna. Jag kommer göra detta med hjälp av teoretiska begrepp från Giddens teori om det senmoderna samhället och Goffmans symboliska interaktionism som återfinns i den teoretiska referensramen. Jag vill i min fördjupade tolkning hitta nya aspekter av delarna som sedan kan bidra till en utökad helhet i huvudtolkningen av resultatet vilket är målet med den hermeneutiska spiralen. Jag kommer ta hjälp av citat från intervjupersonerna för att stärka min fördjupade tolkning.

Intervjupersonerna kommer benämnas som DE1, DE2, DE3 och så vidare där DE står för deltagare och siffran representerar den intervju jag refererar till. Efter varje citat kommer jag försöka förtydliga vad det är intervjupersonerna säger och vad de egentligen säger enligt min tolkning och hur det är relevant för den fördjupande tolkningens tema.

Moderna förändringar och virtuella lösningar

Detta är en fördjupad sammanfattning av teman *Kommunikativ teknologi och övergång och förändringar*. Fördjupningen visar på en gemensam vana för kommunikativ teknologi och den virtuella världen och anpassningen till övergången från det fysiska klassrummet till virtuella samtal i programmet Zoom. Samtliga intervjupersoner har använt mobiltelefoner och datorer för kommunikation så länge som deras föräldrar har satt de kapabla till att använda det, vilket har varierat från 10-13 års ålder. I grunden har samtliga deltagare en positiv inställning till kommunikativ teknologi och uttalar sig om att kommunikationsmöjligheter av alla slag är bra och tillägger en uppskattning för informationsdelningen. Bland intervjupersonerna finns det också de som använder kommunikativ teknologi som huvudsakligt verktyg för interaktion när de spelar datorspel och umgås med sina vänner i det virtuella samtalet på samma sätt som de gör i det fysiska rummet. Vissa andra använder mobiltelefonen och Facetime för att umgås och prata när det inte finns tid för att träffas i person. Med mobilen i handen och personen framför sig på skärmen kan den önskade interaktionen och närheten näst intill uppnås.

DE5 beskriver nedan fördelarna och användbarheten med kommunikativ teknologi och virtuella samtal som liknar den fysiska interaktionen.

DE5: Istället för att behöva pendla för att träffa familj och vänner som drar energi så är den digitala vägen enklare och bara två knapptryck bort. På senare år har det blivit mer vanligt att jag har Facetime-dejter med mina vänner från gymnasiet, vi lagar mat eller sminkar oss tillsammans när det är mycket annat att göra och jobben krockar”

DE5 uttrycker här en smidighet och effektivitet med de virtuella samtalen, det tar bort distansen mellan dem önskade kontakterna samtidigt som tiden inte längre är ett lika stort problem. DE5 ger ifrån sig en känsla av att virtuella samtal kan vara en tillräcklig ersättning för interaktion när det inte är möjligt att träffa familj och vänner fysiskt.

DE6 förklarar att datorspel och samtals-program i datorn har varit vägen in i den virtuella interaktionen men påstår att kontakten upprättades i fysiskt sammanhang.

DE6: När jag talar med nära vänner över datorn så är jag trygg, det är bara att snacka. Internetvärlden är bra för att bygga vidare och hålla kontakt... Kanske inte det bästa för att påbörja nya relationer...Det är mycket man får feedback på mer än bara språket.”

DE6 förklarar att han använder kommunikativ teknologi och virtuella samtal när det kommer till nära vänner och upprätthållandet av relationer via virtuell interaktion. När det kommer till nära vänner vet DE6 vad den kan förvänta sig och lägger inte lika mycket focus den feedback som i vanliga fall saknas i det virtuella samtalet. Feedback kan uttryckas i mer än bara språket, med exempelvis kroppsspråk och ögonkontakt och detta är enligt DE6 väsentligt för att upprätta nya relationer och kontakter med människor.

DE2 förklarar den virtuella interaktionen som ett komplement till den fysiska interaktionen när det kommer till den professionella aspekten av interaktion.

DE2: Ersätter inte fysisk kontakt när det kommer till nära vänner, i utbildning och arbete kan det underlätta väldigt mycket. Det hjälper mer än det skärper.

DE2 menar att den virtuella kontakten och interaktionen endast fungerar i informationsmässiga syften i form av fråga och svar på fråga, inte mer. DE2 påstår att det virtuella inte är en plats för att umgås men att det har sina fördelar i att komplettera information och effektivisera studierna.

Samtliga är i någon aspekt överens om virtuell interaktion och kommunikativ teknologi endast böra vara i komplement både professionellt och privat. Det kan uppfattas som den förlängda armen när tiden är kort och distansen för lång. DE1 förklarar nedan upplevelsen av det virtuella samtalet i det virtuella klassrummet.

DE1: Vi blir mer distra i det fysiska klassrummet...Man passar på när alla väl är uppkopplade. Jag känner mer ansvar när vi är i Zoom...Jag känner att jag vill göra det vi har blivit tilldelade, liksom bom, bom, bom. Annars kan jag ha det svårt att komma igång när jag sitter med folk.

DE1 påstår att det förekommer mer distraktioner i det fysiska klassrummet när det i det virtuella är en upplevelse av ökat ansvar och fokus på att bli klara med den tilldelade uppgiften. Struktur och mening med samtalet i det virtuella klassrummet är tydligare och mer naturligt strukturerat. DE1 menar att uppgiften utförs i sin ordning utan några avbrott, den professionella interaktionen med bekanta människor är lättare och bekvämare när det sker virtuellt.

Den kommunikativa teknologin och de virtuella lösningarna intervjupersonerna redovisar går hand i hand med vad Giddens kallar för högmoderniteten. Det är en effekt av globaliseringen och informationssamhället som råder idag, eleverna i studien visar på en stark reflexiv förmåga till de högaccelererande förändringarna som sker. Eftersom samtliga intervjupersoner är under åldern 26 har de i någon viss mån blivit utsatta för kommunikativ teknologi i tidig ålder och har via sociala medier och det globaliserade informationsflödet format sig själva i en reflexiv aspekt. Giddens påstår att individens identitet och personliga problem inte går att skilja från den yttre sociala miljön i det högmoderna samhället. Högmoderniteten har inneburit en ökad mängd av risker och faror när de personliga problemen har fortsatt vara detsamma, med andra ord så finns det mer saker dem personliga problemen kan påverka i individernas yttre sociala miljö. På högskolan har den sociala miljön förändrats något drastiskt och det har dessutom skett väldigt snabbt när varken lärare eller elever egentligen har haft tid att anpassa sig själva och deras personliga problem till förändringen. Det har visats sig att de flesta av intervjupersonerna har lyckats anpassa till förändringen relativt bra och samtliga uttrycker en positiv upplevelse i det stora hela men nämner mildare motgångar efter övergången.

För samtliga intervjupersoner är den virtuella interaktionen över samtal något helt nytt som de aldrig har testat tidigare när det kommer till den professionella delen av livet. Övergången från det fysiska klassrummet till det virtuella har inte varit det svåra för eleverna, det har snarare varit en problematik kring att vara sig själv efter övergången skedde. Giddens skriver om reflexivitet och vikten av ett reflexivt själv som är skapat från både individen och samhället. Reflexiviteten innebär en pågående process av kontinuerligt arbete med självet som en produkt av den yttre sociala miljös faror och risker i relation till de personliga problemen. Eleverna på högskola inklusive intervjupersonerna i denna studie är del av ett gemensamt projekt,

ett projekt som inte är strukturellt framtaget för att skapa förbättringar utan ett projekt som var påtvingat men nödvändigt. Enligt Giddens är ett återkommande dilemma för individer i det högmoderna samhället frågan om; Vem är jag? Han förklarar det som att världen och samhället rör sig framåt 10 gånger snabbare och det är upp till varje enskild individ att komma ikapp och hålla uppe tempot. Utbildningen och undervisningen på högskola förändrades över knappt en dag och intervjupersonerna har gjort vad de kan för att komma ikapp och känna sig uppdaterade. De personliga problemen existerar fortfarande och finns där någonstans men intervjupersonerna har valt att fokusera på det partiska och uppgifterna i fråga snarare än att försöka hitta sig själva och åstadkomma interaktion på en djupare nivå.

Virtuell identitet och osäkerhet

I detta tema kommer jag göra en fördjupad tolkning av *Det virtuella jaget* och *Tillit och osäkerhet* och sammanfatta båda teman som ett gemensamt tema. Totaliseringen visar på hur intervjupersonerna ser förändring i sig själva efter ett X antal interaktioner över virtuella samtal och osäkerheterna kring det som kan och har uppstått.

DE2 Förklarar upplevelsen av sin position i det virtuella klassrummet och samtalet, hur den känner sig och handlar och hur det i sin tur uppfattas av andra. Även lite spekulationer kring hur DE2 uppfattar förändringar på andra i gruppen och deras förmåga att uttrycka sig.

DE2: Jag skulle säga att jag känner mig mer bekväm på Zoom...Jag tror att jag känner mer ansvar när vi är över Zoom, tror jag...Några stycken har varit lite mer sådär mm, aa...En person som inte är som den brukar vara, lite mer blyg och lite mer osäker.... Svårt att säga om mitt kroppsspråk förmedlas och uppfattas som jag vill...Jag tycker att jag använder mitt kroppsspråk på samma sätt.

DE2 upplever sig vara mer bekväm över Zoom, det är inte lika mycket att tänka på och känslan av olika maktpositioner förekommer inte i det virtuella rummet. DE2 känner också ett starkare ansvar till gruppen och gruppuppgiften då den vill passa på när möjligheten finns. Det är inte lika mycket att tänka på, det är inte lika mycket störande faktorer men samtidigt kan det vara svårt att uppfatta de andra deltagarna i gruppen och vad dem tycker och tänker.

Förändringar i sig själv är något som har varit gemensamt för samtliga intervjupersoner men graden av osäkerhet kring sitt eget och andras handlingar har däremot varierat från person till person med vissa likheter. DE6 berättar om situationer där den själv har uppfattat situationen på ett visst sätt men resten av gruppen på ett annat och därmed råkat förmedla saker vidare som gruppen inte har uppskattat.

“Man kanske inte är på samma, det är ju det här att man missar kroppsspråk och mer subtila hints på att det ska vara på något visst sätt...Jag sa att det har varit en bra diskussion, vi har begreppen på lite olika sätt...Resten av gruppen hade uppfattat det som att de skulle presentera det som att alla hade uppfattat det på samma sätt.”

DE6 framför att det kan vara svårt att känna av rummet, vad de andra i gruppen tänkte och hur de uppfattade en given situation. Det kanske var vissa signaler som missades, DE6 benämner dessa signaler som “hints”. DE6 känner också att han i exemplet på situationen själv blev missuppfattad då det han framförde blev uppfattat som något negativt eller kanske fel både från lärarens håll och resten av gruppen. Egentligen var det så att DE6 bara ville framföra att det var en bra diskussion med olika åsikter och att de mot slutet av övningen bildade en gemensam uppfattning.

Samtliga intervjupersoner förklarar en upplevelse att det kan vara extra svårt att förstå bekanta och elever de inte känner på en djupare nivå i det virtuella samtalet. DE5 förklarar nedan sin uppfattning av samspelet som utspelar sig i det virtuella rummet.

DE5: Det blir en lathet... Vi kanske inte behöver träffas, vi kan ta det på Zoom... Man är inte iakttagen på samma sätt... Man vill inte störa eller avbryta. Förberedelse tror jag är viktigt. Man hör ingenting men man ser ju att de är där... Ställer frågor... inte för att sätta dit utan för att utbyta idéer... Det handlar om att lära sig av varandra och så aa nej jag instämmer... och så aa nej jag har inget att säga.

DE5 menar att den själv gör vad den känner att den behöver för att förbereda sig inför den kommande interaktionen och försöker anpassa sig till om det är ett grupparbete, föreläsning eller föreningsmöte. DE5 tycker att möjligheten med virtuell interaktion skapar en lathet hos människor, det är mer lättillgängligt, det är inte samma övervakning gentemot varandra och det blir lätt att elever inte vill störa eller avbryta. DE5 känner att den försöker genom att ställa frågor och involvera andra men upplever istället att andra känner sig tvingade till att prata eller att personen är ute efter att sätta dit de i samband med frågorna och engagemanget.

Vissa av intervjupersonerna kan istället hylla det virtuella samtalet och påtala en trygghet och ett lugn med att inte vara iakttagen eller socialt pressad på samma sätt. DE4 förklarar nedan fördelarna med virtuell interaktion och upplevelsen av samspelet.

“Att sitta bredvid människor känns tyngre på något sätt... Jag upplever social ångest. Interaktion kräver inte fysisk kontakt... Fullt möjligt och lättare att interagera virtuellt. Det går att höra på tonläget vad människor menar. Jag har svårt för när folk ser och uppmärksammar mina handlingar... Rädd för att göra misstag, det tar längre tid att komma på svar... Känner mig osäker.”

DE4 vill antyda att det inte alls är lättare att interagera fysisk och i person med motiveringen att närheten och övervakningen av andra skapar en osäkerhet och i detta fall social ångest. Den sociala ångesten som kommer från den fysiska interaktionen gör det svårare för DE5 att komma på svar och den blir lätt rädd för att göra misstag. DE4 påstår också att individers tonläge ger ifrån sig tillräckligt med mening och känslor så att det blir tydligt vad den andra vill säga och därför är det inte lika märkvärdigt att kroppsspråk och ögonkontakt saknas.

Resultatet visar på att den virtuella identiteten har i nutiden och under de senaste 10 åren blivit starkt integrerad med vad Giddens benämner som självidentitet. Självidentiteten ska vara en kontinuerligt utvecklade produkt som skapas av både personliga dilemman och yttre sociala miljöer. Enligt intervjupersonerna så är självidentiteten starkt påverkad av kommunikativ teknologi i alla dess former och deras egna personliga inställning och upplevelse av den virtuella interaktionen. Giddens skriver att de personliga problemen påverkar upplevelsen av den yttre sociala miljön och att den i sin tur också påverkar dem personliga problemen. Det handlar här om den reflexiva förmågan att se och förstå det oundvikliga och parallella samspelet mellan det personliga och det sociala yttre. Intervjupersonerna påvisar en tydlig reflexiv förmåga kring sig själva genom att jämföra hur de själva fungerar i relation till deras kännedom kring kommunikativ teknologi och virtuella samtal. Summan av jämförelsen skapar individens upplevelse i situationen som i detta fall skapar en viss handlingsförmåga inom det virtuella rummet. Giddens skriver att modernitetens reflexivitet har förskjutits på individen och självet vilket innebär individen själv är ansvarig för att skapa sin identitet och göra sig till vad den är. Självets reflexivitet ska uppfattas som en organiserad utvecklingsbana där framtiden är bestämd

av och bunden till det förflutna. Samtliga intervjupersoner reflekterar tydligt kring deras tidigare användning av kommunikativ teknologi i relation till den nutida och framtida hanteringen av virtuella samtal i skolan. Intervjupersonerna visar på en tydlig korrelation mellan sina handlingar i det virtuella klassrummet och tidigare erfarenheter. Giddens skriver om att vara internt referentiell som innebär att det autentiska självets ansträngningar ska vara sammanfogat med livsberättelsen för att skapa och upprätthålla personlig integritet. För vissa av intervjupersonerna har det då blivit naturligt att ta mer ansvar och ta för sig mer i det virtuella rummet. För vissa andra har det istället blivit naturligt att anta en mer tillbakadragen position med anledning av tidigare osäkerhet eller tidigare bekvämlighet.

Osäkerheten som vissa av intervjupersonerna upplever i samband med de virtuella samtalen i skolan grundar sig i föreställningen att uppgiften alltid kommer att utföras även om samspelet i interaktionen är komplicerad. När andra elever inte har kunnat leva upp till den vitala tilliten på interaktion har intervjupersonerna tappat kontrollen och känner sig en aning uppgivna och hjälplösa. Giddens skriver om den ontologiska tryggheten som innefattar en tillit individen har byggt upp från barndomen och utifrån omsorgspersonens kärlek. Det innebär att vissa saker ska vara givna och utanför det reflexiva arbetet, individen måste kunna förlita sig på att viss kunskap är fakticitet och oförändligt oberoende av individens egna handlingar. Flera av intervjupersonerna nämner svårigheter med och osäkerhet kring andras tystad när det kommer till grupparbeten i det virtuella samtalet. Det handlar om en känsla av ansvar i att utföra uppgiften som absolut minimum och intervjupersonerna förlitar sig på hjälpen från andra för att kunna lyckas med det.

Interaktionens spelregler och stöd

Detta teman ska representera en totalisering av *förväntningar* och *Felsteg och missöden*, teman framtaget i den inledande tolkningen. Meningen är att lyfta fram den virtuella interaktionens spelregler, vilka handlingar som är godkända och vilka som inte är det och hur intervjupersonen hanterar situationer där det blir fel.

Intervjupersonernas förväntningar på den virtuella interaktionen är för samtliga väldigt låga. De är antingen obekväma med interaktionen och har därför inte har några förväntningar på sig själva eller andra, eller så är dem vana med interaktionen och har därför en kravlös inställning. I samband med att förväntningarna mellan eleverna är låga så öppnar det upp för möjligheten att göra fel i interaktionen, intervjupersonerna ser istället felsteg som något förväntat, rimligt och överkomligt. Förväntningar ligger på felstegen snarare än framgången i interaktionen och samspelet men en del praktiska förväntningar ligger också till grund för att interaktionen och uppgiften ska vara genomförbar.

Den virtuella interaktionen har enligt studiens resultat inte många förväntningar alls och felsteg finns det ett synligt överseende med men spelregler för interaktionen existerar oavsett och att inte göra någonting kan också vara en handling. DE5 förklarar hur den försöker spela spelet som är den virtuella interaktionen.

DE5: Även om man är socialt liksom, trygg, i större grupper...Man blir lite inslängd. Jag känner ingen av de här andra i föreningen jag pratar inför. Sen så gör det kanske inte någonting, världen går ju inte under om jag säger fel. Samtalet förs på ett annat sätt...I utvärderingen skrev jag bara såhär att det inte var jättegivande för mig. Att utbyta idéer med andra händer ju inte...Jag kan inte heller tvinga någon att prata...Jag försöker fråga en extra gång...Får man inget napp då heller...Ja då vet jag, då är det så det är.”

DE5 försöker framföra är att den normalt sett är väldigt social och trygg med att tala inför större grupper men känner sig "inlängd" i interaktionen när den måste tala på grund av att mikrofonen inte fungerar för de andra deltagarna. DE5 säger också att det blir svårt att veta hur den ska handla och föra sig, speciellt när andra deltagare i gruppen inte säger något och inte vill vara delaktiga i interaktionen. DE5 menar att det absolut går och den försöker alltid fråga en eller två extra gånger för att involvera de som inte säger något men när det ofta inte har fungerat så säger DE5 att det får vara så.

Samtliga intervjupersoner vill gärna ha samma förväntningar på den virtuella interaktionen som de har på interaktionen i det fysiska klassrummet. Vissa har då också mer acceptans för att det kanske inte alltid är så och kanske inte ens är rimligt även om det ges tid att utvecklas. I följande citat från DE3 så framgår det hur det kan se ut och vad som önskas med den virtuella interaktionen.

DE3: En person visar med sitt kroppsspråk...Inte riktigt är bekväm med den här situationen. De flesta och jag själv brukar vara bra på att...Vad tycker du? Att ge personen ordet för att komma in i diskussionen. Har suttit här i pyjamas och jag har känt mig ganska bekväm. Den som pratar den pratar och det finns inte någon plats för andra att prata i bakgrunden.

DE3 förklarar att den känner sig mer bekväm i det virtuella samtalet och rummet eftersom den ofta befinner sig i en trygg miljö där det inte är ett problem att sitta i pyjamas och prata. För DE3 är det lättare att gömma till exempel handlingar, utseende och känslor i den virtuella interaktionen, det är mer fritt att välja hur man vill framföra sig själv. Det är också mindre avbrott och distraktioner i det virtuella rummet, bara en person som kan prata i taget. Samspelets spelregler bör fungera och fungerar på samma sätt för DE3 men att innehållet, möjligheter och missöden är mer begränsat i den virtuella interaktionen.

DE1 förklarar i citatet nedan att den upplever att interaktionen känns mer seriös och mer bestämd i det virtuella rummet, den ser ingen möjlighet till att umgås och föra interaktionen utanför den tilldelade uppgiften.

DE1: Mer bekväm i ett Zoom-rum om det bara var främlingar...En liten distans emellan. Blir annat när någon är fysiskt i rummet...Känner en hierarki...Nån kan mer än andra. Jag tycker vi har varit att, nu ska vi göra det här och det här och det här. Vi har gjort det vi ska och sen varit flamsiga. Jag känner att jag vill göra det som vi blivit tilldelade.

DE1 som har utfört ett grupparbete över virtuella samtal där de flesta har varit nära vänner menar att det hade varit mer bekvämt om det var främlingar med tanke på distansen virtuella samtal skapar. Det kan förekomma ett hierarkiskt kunskapsföreträde kring vem som talar i grupparbeten, detta existerar inte på samma sätt i det virtuella rummet enligt DE1. Även om det virtuella samtalet känns mer bekvämt och inte innefattar lika mycket spelregler så betyder det inte att interaktionen och samspelet blir enklare eller som det i vanliga fall brukar vara. Bekvämligheten och distansen begränsar interaktionen mer än vad det möjliggör. DE1 påpekar att fokus och ansvar endast har legat på att utföra uppgiften.

De intervjupersoner som inte är vana med den virtuella interaktionen håller den så simpel som möjligt men samtliga upplever att interaktionen utspelar sig annorlunda i det virtuella rummet.

DE2 förklarar att interaktionen över virtuella samtal utspelar sig på ett annat sätt jämfört med den fysiska interaktionen.

DE2: Upplever inte några skillnader i gruppen...Samtalet flyter på bättre... Anstränger mig för att involvera de som är tystlåtna...Gruppensträngning för att involvera andra. Det är en lärande möjlighet i att involvera alla...Personer har blivit mer och mer avslappnade, anpassat sig och kommit ur skalen mer och mer efter de gånger vi pratat.

DE2 förklarar att den inte upplever några skillnader mellan fysiskt och virtuellt i grupparbetet men samtidigt påvisar den vid ett senare tillfälle att samtalet flyter på bättre och menar att avbrott i interaktionen inte är lika vanligt. DE2 påtalar också att den själv anstränger sig för att involvera de som inte säger något men tycker att det ska vara gruppansträngning att involvera samtliga i gruppen. Gruppen har blivit anpassat sig bra till den virtuella interaktionen och de som har haft det svårt från en början blir mer och mer avslappnade efter varje gång de pratar över virtuella samtal.

Samtliga intervjupersoner upplever på ett eller annat sätt att interaktionen utspelar sig annorlunda i det virtuella rummet jämfört med det fysiska grupprummet. Goffman talar om individens ansikte och beskriver det som individens förmåga att uttrycka sociala färdigheter som är värdefulla för kontexten eller situationen. Vissa intervjupersoner har ett redan förbestämt ansikte för den virtuella interaktionen för skolmoment och mer specifikt work-shops och grupparbeten. Detta förbestämda ansikte kan bero på olika anledningar, individen kan vara van med virtuella samtal i privatlivet och applicerar samma ansikte i de virtuella skolmomenten. Andra intervjupersoner använder de ansikte som de alltid har gjort i grupparbeten oavsett om det är virtuellt eller fysisk i person. Vissa väljer att endast fokusera på uppgiften i fråga vilket också kan vara en typ av ansiktsaktivitet. Goffman skriver att ansiktsaktiviteten är själv uttrycket för individens ansikte, handlingarna som sker i linje med ansiktet, det är individens sätt att bevara, behålla eller hävda sitt ansikte. Intervjupersonerna och de olika grupperna de har medverkat i visar tydligt att samspelet inte alltid har fungerat eftersom det existerar flera olika uppfattningar av spelreglerna för interaktionen. Ingen av intervjupersonerna känner sig säkert kring vad den bör göra när samspelet inte fungerar och det i sin tur gör de osäkra på sina egna handlingar. Goffman skriver att ansiktsaktiviteten är samspelet med det egna ansiktet, de andra som befinner sig i situationen och den yttre miljön. Ansiktsaktiviteten påverkas således också av de andras tolkning av individens handlingar och hur de andra handlar i relation till individens handlingar.

Linje enligt Goffman är en förlängning av ansiktsaktiviteten och det innebär att det är en samling sammanhängande handlingar som tillhör ett förbestämt interaktionsmönster. Med andra ord så kan individen välja linje och därför också vägleda andra i deras val av linje. Att ge ansikte innebär att erbjuda någon en ny och eller förbättrad linje, många av intervjupersonerna använder aktivt sin förmåga att erbjuda en bättre linje och ge andra ett nytt ansikte. Jag vill här hänvisa till intervjupersonernas oändliga försök till att involvera, göra delaktiga och ställa frågor, ibland flera gånger om. Ibland är det inte tillräckligt att involvera och ställa frågor för att rädda interaktionen eftersom det finns vissa som inte vill ha det ansiktet eller anta den linje de blir erbjudna. Detta uttrycker elever genom att vara tysta, instämna eller inte vilja tillägga något när intervjupersonerna engagerar sig i deras och gruppens delaktighet. Handlingar som påverkar samspelet negativt eller handlingar som skapar avbrott i interaktionen och får samspelet att falla finns det oftast ett behov för att göra någonting åt. Goffman förklarar detta genom olika typer av förfaranden, det undvikande och det korrigerande förfarandet. En av de undvikande formerna Goffman talar om sker under interaktionen där individen väljer att ignorera en händelse

eller handling och handla som om ingenting har hänt. Ibland kan det vara och är det bästa en individen kan göra i en situation, eftersom vissa saker blir mer synliga och skapar mer problem för samspelet om det ska anmärkas. DE5 ger ett exempel och påstår att det inte går att tvinga en person i gruppen att prata och om det har varit korta negativa svar så är det bäst att bara undvika och ha överseende med detta.

Erfarenhet och efterfrågan

Detta tema är framtaget baserat på en gemensam tolkning av *Virtuella skolmoment* och *Vänner och familj* i den inledande tolkningen av resultatet. Jag vill med detta tema jämföra hur intervjupersonerna använder kommunikativ teknologi med familj och vänner med användningen av kommunikativ teknologi i skolan. Vidare vill jag framföra kopplingen mellan privata erfarenheter och professionell efterfråga.

För samtliga intervjupersoner har sociala medier varit det huvudsakliga verktyget för virtuell interaktion men de flesta intervjupersonerna använder också virtuella samtal som ett komplement för att upprätthålla de sociala relationerna. DE3 delar sin upplevelse av den kommunikativ teknologins funktion och vad som är fördelaktigt i den virtuella interaktionen i skolmoment.

DE3: Jag använder sociala medier varje dag, såklart. Innan Corona var det mer för information...När det gäller skola och distansstudier så känns det absolut vettigt...tycker jag. Det är klart man kan umgås utanför studier på det sättet också men det är inte på samma sätt...Vi tyckte att alla skulle ha kamera, eftersom det är trevligt typ att kunna se varandra...de tyckte att...du ser ju mig, då kan ju jag få se dig. När jag kom in med kamera så var jag mer delaktig också.

DE4 menar att sociala medier är grunden för hennes uppfattning av virtuell interaktion men innan covid-19 och innan virtuella skolmoment blev bestämt så var användningen huvudsakligen för information. DE3 förklarar att sociala relationer är möjligt att upprätthålla via kommunikativ teknologi men att det inte blir på samma sätt, däremot så ser DE3 inget problem med att kommunikativ teknologi tar över interaktionen helt när det kommer till utbildningen. DE3 säger att en bra förutsättning för att göra den virtuella miljön trevligare och lite mer likt den fysiska interaktionen är att använda kamera eftersom det ökar delaktigheten enligt egen erfarenhet.

Bortsett från DE3 så uttrycker samtliga intervjupersoner också en erfarenhet av virtuella samtal i det privata livet och de sociala relationerna och hur det har bidragit till upplevelsen av virtuella skolmoment. DE4 förklarar en stark tro i virtuell interaktion nedan.

DE4: Bor avsidigt...utanför kompiskretsen...därför är det viktigt med mobiltelefoner och datorer...Jag kan hålla kontakt med gamla vänner och hitta nya via forum på nätet. Känner inget behov av konstant fysisk kontakt...interaktion kräver inte fysisk kontakt. Allas mickar var på...Kunde lätt avbryta varandra...Svårt att läsa när den andra skulle börja prata.

DE4 har under en lägre tid bott "avsidigt", det vill säga utanför sin kompiskrets och därför har virtuell kommunikation och interaktion blivit primärt i dennes vardag. DE4 ser vidare inga problem över huvud taget med att upprätthålla gamla och upprätta nya sociala relationer i det virtuella rummet och påstår att interaktionen inte kräver fysisk kontakt. I detta fall hade allas mickar varit på under ett grupparbete vilket hade innebar att de lätt kunde avbryta varandra eftersom det är svårt att se när någon annan tänker börja prata. Att micken stängs av och på

beroende på om individen i fråga pratar eller inte kan därför vara en väsentlig del för att underlätta det virtuella samtalet.

Samtliga intervjupersoner vill och tror att interaktionen kan vara enkel och tydlig bara samtliga elever i gruppen får chansen och vill säga sin del. DE6 förklarar sina tidigare erfarenheter och förväntningar på den virtuella interaktionen i de sociala relationerna.

DE6: I utbildningssyfte har jag aldrig haft sån här kommunikation. Det har varit att umgås med kompisar till stor del...Naturligt för min del så. Jag har inte kommit kontakt med människor jag inte har känt sen innan. Det har blivit en annan form av att umgås...Jag känner ingen speciell stor skillnad så...Gemenskapen är rätt likt.

DE6 förklarar att de tidigare erfarenheterna av interaktionen i dem virtuella samtalen har till stor del varit att umgås med kompisar och berättar vid ett senare tillfälle att den aldrig har varit del av en virtuell interaktion inom det professionella. DE6 framför endast erfarenheter i den virtuella interaktionen där gemenskapen redan har blivit etablerad i fysiskt sammanhang och därför är den sig likt i det virtuella samtalet.

DE6 beskriver en upplevelse av situationen där läraren gick med i det virtuella grupprummet för att stämma av situationen och fråga hur tankarna går kring den givna uppgiften.

DE6: Läraren skulle komma in och fråga hur det var...Jag sa att det hade varit en bra diskussion...Men vi har uppfattat begreppen på lite olika sätt...Resten av gruppen hade typ uppfattat det som att vi ska presentera det som att vi är på samma plan med allting inför läraren...Jag själv hade missat saker...eller typ hur vi skulle presentera det.

DE6 påstår att det kan vara otydligt och svårt att förstå vad de andra eleverna i gruppen tänker att de vill säga och förväntar sig i framförandet till läraren. DE6 fick upplevelsen av att de andra eleverna gav ifrån sig ett misstycke med sin tystad när läraren frågade om vidare förklaring. DE6 säger att den själv missar saker och vad som förväntas från de andra i gruppen samtidigt som de andra inte säger något. Vikten ligger på kommunikation och tydlighet i interaktionen för att samspelet i gruppen ska vara framgångsrikt.

Erfarenhet och efterfrågan är beroende av varandra och samspelet mellan dessa två påverkar samtliga intervjupersoner avsevärt även om erfarenheterna kommer från de mer privata sociala relationerna och efterfrågan ska appliceras på den professionella utbildningen. Goffman skriver om sociala relationer och den etablerade kunskapen i de specifika situationerna och interaktionerna, kunskapen innebär vissa förväntningar och garantier på vad som kan och bör sägas. Från en början beskriver samtliga intervjupersoner den virtuella interaktionen något som i stort sätt är samma sak som den fysiska interaktionen men efter dialog och eftertanke framför de flesta att det förekommer skevheter som i vanliga fall inte hade varit ett problem.

Goffman förklarar att individens jag har två skilda roller som är förbundna med varandra, rollen i kontexten och händelseförloppet av den och rollen i interaktionen. Den förstnämnda berör vad individens handlingsmöjligheter inom kontexten och den andra är individens ansiktsaktivitet och utförande. Rollen av kontexten och händelseförloppet framgår vara en aning tvetydlig för intervjupersonerna när det kommer till interaktionen i utbildningens virtuella rum. Intervjupersonerna framför förhoppningar om att den virtuella interaktionen i skolmoment ska utföras på samma sätt som i det fysiska klassrummet. Ingen av intervjupersonerna visar en tydlig

förståelse för samspelet med rollen av kontexten och händelseförloppet inom kontexten. Detta är troligen för att ingen av intervjupersonerna har använt sig av virtuella samtal för interaktion inom det professionella livet tidigare utan endast för de sociala relationerna. Samtliga intervjupersoner förlitar sig på den mer generella kunskapen om rollens kontext för att få sammanhanget att fungera, ibland lyckat och ibland mindre lyckat. De som har en högre grad vana med virtuella samtal fast i de sociala relationerna tenderar att förlita sig på händelseförloppet för den kontexten i det virtuella klassrummet. De som istället har mer vana av interaktionen i det fysiska klassrummet vill och förväntar sig att den virtuella interaktionen ska utspela sig på samma sätt. Goffman skriver att individer med tid och erfarenhet bygger en kunskap för interaktioner och samspel på en mer samhällelig nivå.

Huvudtolkning

Huvudtolkningen ska vara en summering av allt föregående och meningen är att binda ihop allt för att få en röd tråd att framträda. Jag kommer se över datamaterial, inledande och fördjupad tolkning och den teoretiska begreppsramen. Jag har i den inledande tolkningen tagit fram åtta olika delar och teman för att påvisa en helhet av fenomenet. Fortsättningsvis har jag sammanfogat och gjort en totalisering av teman från den inledande tolkningen två och två i den fördjupade tolkningen. Tema i den fördjupande tolkningen blev följande; *Erfarenhet och efterfrågan, interaktionens spelregler och stöd, Virtuellt identitet och osäkerhet, moderna förändringar och virtuella lösningar*. Med hjälp av dessa teman ska jag i huvudtolkningen presentera en ny förståelse för fenomenet och helheten.

Virtuell interaktion – Samma sak på ett annat sätt

Min huvudtolkning är att den virtuella interaktionen är samma sak som den fysiska interaktionen men att den utspelar sig på ett annorlunda sätt. Den virtuella interaktionen har under flera år använts som ett komplement till den fysiska interaktionen. Sociala medier och virtuella samtal över Facetime på mobilen eller Skype och Discord på datorn har länge varit en kommunikationsväg och plattform för virtuell interaktion för samtliga intervjupersoner. Att förstå och förvänta sig att den virtuella interaktionen är samma sak som den fysiska när det kommer till skolmoment är en sak, hur interaktionen faktiskt utspelar sig är en annan. Den upplevda förväntningen på interaktionen är för vissa intervjupersoner grundat i den virtuella interaktionen i de sociala relationerna för andra i den fysiska skolmomenten.

Huvudtolkningen för tema *Erfarenhet och efterfrågan* i den fördjupade tolkningen är att den virtuella interaktionen i skolmoment är samma sak för att intervjupersonerna har erfarenhet av virtuell interaktion och skolmoment men ingen erfarenhet av de båda tillsammans. Goffman skriver att jagets förbundna roller med tid och erfarenhet bidrar med en samhällelig kunskap kring sociala kontexter, tillhörande händelseförlopp och individens handlingsförmåga. Samtliga intervjupersoner påvisar en självsäkerhet i den virtuella interaktionen i första anblick och denna självsäkerhet är beroende av de tidigare erfarenheterna. Upplevelse och handling i den virtuella skolmoment är således ett resultat av de tidigare erfarenheterna även om erfarenheterna inte har en direkt anknytning till virtuella skolmoment. Giddens teori om självidentitet och reflexivitet kan appliceras i det här fallet då individen bör vara reflexivt orienterad enligt med sin livsberättelse och självbiografi. Intervjupersonernas handlingar och vad de efterfrågar i virtuella skolmoment bör enligt Giddes teori vara i enlighet med självbiografien, med andra ord de erfarenheter som har varit och är av betydelse för individen. Efterfrågan från tema *erfarenhet och efterfrågan* berör vad intervjupersonerna önskar och vill ska vara en del av den virtuella interaktionen i skolmoment. Inledningsvis förklarar intervjupersonerna vikten av en öppen och tydlig kommunikation som den viktigaste komponenten för en lyckad interaktion över virtuella samtal. Ett annat önskemål är en tydlig indikation på när någon annan ska prata och

eller att endast den som pratar har micken påslagen. Kameramöjligheten och användandet av den är ytterligare en aspekt av vad som är eftertraktat när det kommer till den virtuella interaktionen. Efterfrågan och samtliga önskemål har en tydlig relation till tidigare erfarenheter och individens självbiografi.

Med huvudtolkning av tema *Virtuell identitet och osäkerhet* vill jag påvisa att även om den virtuella interaktionen uppfattas vara samma sak så påverkar det individens identitet och det faktum att det inte är på samma sätt skapar osäkerhet hos intervjupersonerna. Den virtuella interaktionen påverkar individen och handlingarna i situationen men individens identitet integreras med det virtuella och resulterar i en långvarig påverkan. Osäkerheten i situationen markerar för att en reflektion är viktigt för framtida upplevelser och handlingsmöjligheter. Den virtuella identitet och de nya erfarenheterna av den måste reflexivt bearbetas in i självidentiteten. Eftersom intervjupersonerna inte har någon erfarenhet av virtuell interaktion och skolmoment tillsammans så ökar risken för att stöta på situationer och handlingar de inte har stött på förut i liknade sammanhang. Giddens skriver att självets reflexivitet är en organiserad utvecklingsbana där den förväntade framtiden är bestämt bunden till det förflutna och arbetet med sig själv är en ifrågasättande process i nästan alla situationer. Intervjupersonerna hade vid tillfällen där intervjuer skedde haft mellan tre till 10 moment i skolan med interaktion över virtuella samtal, så det fanns olika mycket upplevelser beroende på vilken individ som blev intervjuad när. För att göra den reflexiva förmågan en del av självidentiteten virtuellt baserad så kräver det ett visst antal upplevelser av virtuella skolmoment. Intervjupersonerna visar olika grad av virtuell identitet, delvis beroende av de tidigare erfarenheterna i liknade situationer men lika mycket på grund av hur många tillfällen av virtuella skolmoment de har hunnit haft vid den specifika tidpunkten av intervjun. Kunskap börjar i det här fallet med osäkerhet, osäkerhet leder till ifrågasättande av osäkerheten och med det reflexiva arbetet skapar intervjupersonerna en förväntad framtid. Samtliga intervjupersoner har en individuell förmåga till det reflexiva arbetet men oavsett förmåga så skapar det självidentiteten och den virtuella delen av den.

Moderna förändringar och virtuella lösningar är ett tema från den fördjupade tolkningen och huvudtolkningen av detta tema är att förändringar och lösningar talar för vad det är som gör att intervjupersonerna upplever den virtuella interaktionen som samma sak fast på ett annat sätt. Samtliga intervjupersoner tycker det är samma sak ur den aspekten att kommunikativ teknologi och virtuella samtal inte hindrar interaktionen på något sätt, den är fortfarande genomförbar. De virtuella lösningarna är vad som har gjort övergången enkel för intervjupersonerna. Samtalen och grupparbeten sker i realtid över samtal, det finns tillgång till kamera och mikrofon, programmet Canvas fanns sedan tidigare där elever har tillgång till utbildningsmaterial digitalt. Ingen av intervjupersonerna har upplevt problem med teknologin, mikrofon, kamera och allt annat teknologiskt har fungerat som det ska. Intervjupersonerna talar om virtuella lösningar för de sociala relationerna som också gynnar interaktionen och upplevelsen av detta appliceras på de virtuella skolmomenten. Samtliga intervjupersoner framför upplevelser av fördelar med virtuella lösningar för den nuvarande situationen i utbildningen. Giddens skriver att det senmoderna samhället medför mer risker och faror för individen och individens personliga problem ifrågasätter dessa risker och faror reflexivt. Individens självidentitet är ett förbundet samspel mellan de personliga problemen och den yttre sociala miljön, självidentiteten är ett reflexivt pågående projekt av detta samspel enligt Giddens. Intervjupersonerna visar att de skapar en fungerande identitet baserat på de intima personliga relationerna till samhällets förändringar i form av risker och faror. Intervjupersonerna som förklarar att de är beroende av den fysiska närvaron i dem sociala och professionella relationerna har reflexivt anpassat sig till förändringarna som har skett i utbildningen med övergången till interaktion i virtuella samtal.

Huvudtolkning av temat *interaktionens spelregler och stöd* från den fördjupade tolkningen är att spelreglerna för interaktionen inte är detsamma och utspelar inte sig på samma sätt i det virtuella samtalsrummet. Intervjupersonerna uppfattar inte sociala signaler på samma sätt om det så är när någon annan tänker börja prata, om de har en gemensam förståelse för hur grupparbetet ska framföras till andra eller om någon inte svarar. Goffman skriver att ansiktsaktiviteten som innebär hanteringen av individens egna handlingar också kan appliceras på det gemensamma samspelet med andra. Det är ett grundläggande attribut för individer att undvika felsteg i samspelet och interaktionen, både för sig själv och de andra. Samtliga intervjupersoner väljer att ge sin egen version av stöd i de situationerna där det blir avbrott i interaktionen för att samspelet inte utspelar sig som förväntat. Det finns en förståelse hos samtliga intervjupersoner för att det kan bli fel i den virtuella interaktionen, för att det på sätt och vis är samma sak, men allt sker inte på samma sätt. Goffman skriver i relation till ansiktsaktivitet att individer kan ge och ta ansikte för att underlätta samspelet och kan göra detta genom olika förfaranden. Det undvikande förfarandet är att inte handla på ett felsteg alls och ett korrektionsförfarande är att göra något åt det, båda används för att få samspelet att flyta på. Intervjupersonerna har alla upplevelser av undvikande handlingar i samspelet när det blir ett avbrott i interaktionen, exempelvis när det blir tyst i samtalet.

Diskussion

Studiens syfte har varit att undersöka hur virtuella samtal påverkar interaktionen och individens identitet med frågeställningen; Hur ser interaktionen i virtuella samtal ut i utbildningens skolmoment och vad gör det med individens identitet? Jag har undersökt frågeställningen med en hermeneutisk metodansats och kvalitativa intervjuer med fokus på dialogen. Resultatet besvarar frågeställningen då min huvudtolkning *Virtuella samtal – samma sak fast på ett annat sätt* innebär att interaktionen utspelar sig på ett annorlunda sätt vilket i sin tur påverkar individens identitet. Den virtuella interaktionen är väldigt likt den fysiska men den utspelar sig på ett annat sätt eftersom vissa sociala signaler inte uppmärksammas. Jag kommer att presentera mitt resultat i relation till den tidigare forskningen och den teoretiska begreppsliga referensramen. Vidare kommer att göra reflektioner kring metod, min förförståelse och egna reflektioner, avslutningsvis kommer jag presentera förslag på framtida forskning. Jag kommer delvis att använda mig av teman från den fördjupade tolkningen för att åter igen lyfta fram den separata egenskapen varje del har i relation till helheten.

Tidigare forskning i relation till resultat

Temat *Mobila kulturer* i den tidigare forskningen i relation till resultatet visar att mobiler har blivit en primär källa för information och interaktion på platser där det är långa avstånd mellan individerna. Resultaten i temat *Moderna förändringar och virtuella lösningar* vi att intervjupersonerna ser virtuella interaktion som en bra lösning när tid eller rum inte tillåter fysisk interaktion och närvaro. Virtuella lösningar för att upprätthålla interaktionen är ett bra komplement enligt resultatet samtidigt som det visar på potentiella möjligheter för det att bli ett fullständigt substitut. Tidigare forskning i samma tema påpekar att ett lyckat samspel i den virtuella interaktionen kan vara beroende av hur anpassad och funktionell kulturen är för det virtuella rummet. Enligt både resultatet och tidigare forskning så är en förbättrad interaktion och sociala relationer är lika viktigt som strukturen av informationen och genomförandet av uppgifter.

Den tidigare forskningen i temat *Webbaserade kurser och organisatorisk virtuell struktur* säger att elever efterfrågar tydliga direktiv i uppgifterna och ett ansvarstagande från lärare. Specifikt för interaktionen är teamwork och gemensamt arbete det som är nödvändigt. Vidare framgår det i den tidigare forskningen att elever har gått utanför utbildningens ramar och tagit i egna händer att

träffas över videosamtal och utföra grupparbeten. Upplevelsen av virtuell interaktion som en bra lösning och något positivt har sina grunder i temat *Erfarenhet och efterfrågan*, resultatet visar på en fortsättning av gemensamt arbete och stöd från lärare. Den virtuella interaktionen kräver en tydlighet och kommunikation underlättar interaktionen och arbetet. Enligt resultatet känner sig eleverna bekväma i det virtuella rummet och vissa är till och med mer bekväma i det virtuella jämfört med det fysiska. Samtidigt framgår det en osäkerhet kring virtuella samtal för utförandet av skolmoment. Virtuella skolmoment är för abstrakt och ovanligt till skillnad från den tidigare forskningen där interaktionen sker över spel, sociala medier, diskussionsforum i distansutbildningar. Mer ovana användare av kommunikativ teknologi anser att kamera är en väsentlig del av den virtuella interaktionen som leder till en ökad känsla av delaktighet.

Temat *Interaktionens spelregler och stöd* i den fördjupade tolkningen av resultatet förklarar mer ingående varför den virtuella interaktionen utspelar sig på ett annorlunda sätt. I temat *Online och "offline" interaktion* så har den virtuella interaktionen enligt tidigare forskning länge har varit starkt relaterat till ett önskat informationsflöde från kommunikativa teknologin och sociala medier. I resultatet framgår det en vana av kommunikativ teknologi och sociala medier men användningen har likt den tidigare forskningen främst varit för informationssyftet. Målet enligt resultatet är att underlätta interaktionen genom att göra den så praktisk och ensidig som möjligt, allt utanför uppgiftens krav känns överflödigt vilket leder till att kommunikationen brister och samspelt fallerar. I den tidigare forskningen framgår det att det fortfarande är en stor del individer som inte accepterar det virtuella rummet som verkligt. Enligt resultatet bör det vara minimal interaktion i det virtuella rummet och finnas ett överseende med felsteg eftersom det bara är ett komplement till det fysiska. I relation till den tidigare forskningen som säger att den virtuella interaktionen inte accepteras som en verklighet av alla så påvisar resultatet att den fysiska närvaron i interaktionen aldrig är utbytbar. Det som sker i de virtuella skolmomenten är inte av märkvärdig betydelse för individens identitet och handlingsförmåga i interaktioner.

Den tidigare forskningen enligt temat *Identitet och socialt umgänge online* antyder att det förekommer en djupare social interaktion mellan individer online i de fallen där individerna spelar onlinespel som liknar den verkliga världen tillsammans. Ett lyckat samspel enligt den tidigare forskningen innebär en integrerad verklighet i den virtuella interaktionen och en historia av virtuella samtal som ett komplement till och utveckling av sociala relationer. I temat *Virtuell identitet och osäkerhet* av resultatet framgår det att det att samspellet med andra kan vara det svåraste eftersom interaktionen saknar gemensam förståelse och det är olika förväntningar på interaktionen. I den tidigare forskningen framgår det att sociala relationer och identitet är möjligt att forma i den virtuella världen. Den virtuella interaktionen besitter i dessa fall liknade aspekter som den fysiska när det kommer till upprättandet och utvecklingen av identiteten och de sociala relationerna. Den virtuella interaktionen är i många fall samma sak, det leder till sociala relationer och identitetsskapande precis som det gör med fysisk närvaro, det är samma sak men det sker på ett annat sätt. Resultatet indikerar att virtuell interaktion i skolmoment kommer att påverka individens identitet och öppna upp för djupare interaktion, bättre samspel och sociala relationer, både skapandet av nya och upprätthållandet av gamla.

Resultatet i relation till den teoretiska referensramen

Den teoretiska referensramen har bidragit med begrepp för att lättare förstå vad som händer med interaktionen och identiteten i de virtuella samtalen för genomförandet av skolmoment. I min huvudtolkning som är *Virtuell interaktion – samma sak på ett annat sätt* förkommer det tydliga likheter med Goffman och Giddens teorier. Den virtuella kontexten påverkar Goffmans definition av interaktionen till viss del, det är lättare att gömma undan vissa handlingar och skärmen agerar som en extra fängelsevakt. Den virtuella interaktionen resulterar

därmed också i att individerna använder sig av undvikande förfaranden mer än vad de använder korrigerande förfaranden. Det framgår att i den virtuella interaktionen så är det bästa en individ kan göra är att undvika felsteg genom att göra så lite som möjligt, det viktiga är att uppgiften bli utförd. Idén av att den virtuella interaktionen skulle vara samma sak ligger i upplevelsen av att uppgiften ska bli utförd och saknaden av fysisk närvaro bör inte påverka utkomsten. I enlighet med vad Goffman benämner som sociala relationer och ansiktets förståelse av sociala kontexter på en mer samhällelig nivå så visar huvudtolkningen att det finns en viss kunskap om och därmed vissa förväntningar på interaktionen. Samtidigt finns det en respekt och förståelse för att andra inte har samma uppfattning av interaktionen som de i vanliga fall skulle ha i det fysiska klassrummet.

Denna förståelse för interaktionen som något abstrakt och oförståeligt är rimligt enligt Goffmans syn på individen och ansiktet, det anpassar sig med hjälp av tidigare erfarenheter och använder undvikande förfaranden för att individen själv inte vet vad som är rätt eller fel. Kontexten av interaktionen är fortfarande för ny och för färsk för att ett fungerande samspel med att ge och ta ansikte ska kunna fungera. Eleverna saknar kunskap och erfarenhet av den sociala kontexten för interaktionen men från varje handling som utövas i det virtuella rummet ökar också kunskapen och förväntningarna på interaktionen. Goffman talar också om sociala relationer och hur interaktionen i de sociala relationerna är given oberoende av tid och rum och enligt resultatet så är de sociala relationerna även oberoende fysiska närvaro i interaktionen. Både resultatet och Goffmans teori om sociala relationer bekräftar att de sociala relationerna har en förutbestämd linje av handlingsmönster. Den virtuella interaktionen i skolmoment har ingen tydlig linje, interaktionen utspelar inte sig på samma sätt som den gör under skolmoment i det fysiska klassrummet. På grund av en saknad linje som blir inte felsteg misstag på samma sätt, felsteg är raka motsatsen något förväntat och om linjen existerar så är felsteg en del av den enligt resultatet.

Giddens teori om högmodernitet och självidentitet har underlättat förståelsen för utvecklingen av individens identitet i relation till teknologins utveckling och den teknologiska strukturella förändringen i utbildningen. Individens identitet är enligt Giddens i ständig konflikt med modernitetens högaccelererande förändringar och det är ett pågående projekt för individen att vara reflexivt anpassad till sina egna personliga problem och den yttre sociala miljön. I resultatet framgår det inte tydligt att identiteten formas av den virtuella interaktionen enligt individens egna upplevelser. Men Giddens förklaring av självidentitet indikerar att skapandet av självidentiteten är en långvarig process som hela tiden påverkar individen lite i taget i form av erfarenheter och nya upplevelser. Individens identitet alterneras av nya teknologiska tillvägagångssätt i utbildningen och individens ansikte anpassar sig till den nya interaktionen. Jag har tagit fram begreppet *Virtuell identitet* som en benämning för den reflexiva anpassningen av ansiktet i interaktionen som sker över virtuella samtal i skolmoment. Individerna själva uppfattar den virtuella interaktionen som något annat och nästan överkligt och den virtuella identiteten som tillfällig men det finns en risk att den teknologiska strukturella förändringen i utbildningen kvarstår på grund av olika skäl. I slutändan är det kanske inte längre en fråga om interaktion i virtuella samtal som ett komplement eller ett substitut, utan snarare som huvudtolkningen påtalar, att det är samma sak på ett annat sätt. Detta ökar relevansen av virtuell identitet eftersom det är ett långvarigt reflexivt projekt att addera den virtuella sidan till självidentiteten och det kommer kräva fler handlingar och felsteg från individen för att skapa ett rimligt och socialt fördelaktigt ansikte i den virtuella interaktionen.

Den virtuella identiteten är i viss mening den nya tidens självidentitet eller högst relevant i det senmoderna samhället som Giddens benämner som högmoderniteten. Högmoderniteten innebär

ett snabbt utvecklande samhälle som medför fler risker och fler faror för individen, förändringar individen reflexivt kan bemöta i relation till sina egna personliga problem och egenskaper. Den kommunikativa teknologin har spelat en stor roll för högmoderniteten ur en globaliseringsaspekt, informationsdelningen har lett till att individer måste ta ställning lokalt till saker och ting som sker globalt. Situationen individerna befinner sig i just nu är en global pandemi och det har resulterat i en ökad användning av kommunikativ teknologi och virtuella samtal då fysisk närvaro innebär onödig risk för individens hälsa. Giddens skriver att samhället utvecklas och förändras i en högaccelererande fart och att det upp till varje enskild individ att själv komma ikapp och hålla sig uppdaterad.

I slutändan handlar det om individens individuella vilja till att ta initiativ i relation till de förändringar som sker, det är den individuella upplevelse av interaktionen och de handlingar individen väljer att utöva som påverkar utkomsten av situationen. *Handlingsvägar* är ett begrepp framtaget för att beskriva reflexivt valda handlingar inom interaktionen baserat på de rådande riskerna och farorna i samhället som skapar förändringar. Handlingsvägar är ett begrepp jag har tagit i relation till högmodernitetens risker och faror och det interaktionsmönstret av handlingar som skapar linjen i interaktionen. Goffman skriver om ansiktet i interaktionen som visar på en samhällelig kunskap och ett positivt socialt kapital ur andras mening. Enligt temat *Erfarenhet och efterfrågan* framgår det att individerna bär på vissa relaterade sociala kunskaper för kontexten som är virtuella samtal i skolmoment. Då kunskapen individerna bär inte är direkt applicerbar på kontexten så kräver det en reflexiv förmåga att anpassa vissa handlingar i enlighet med de förändringar som har skett. Som tidigare nämnt så är virtuella samtal i skolmoment fortfarande en ny och aningen abstrakt interaktion vilket innebär att individerna måste handla socialt med hjälp av kunskap från erfarenheter av liknande kontexter. Det är utövandet av handlingar, oavsett rätt eller fel, som reflexivt skapar ny kunskap och ett nytt förhållningssätt i interaktionen. Förblir individen ovetande kring vad som är rätt eller fel, förväntat eller önskat, bra eller dåligt så begränsar det den reflexiva förmågan och formandet av självidentiteten i virtuella aspekter.

Metodologiska reflektioner

Målet med studien var att fånga och främja den individuella upplevelsen av virtuella samtal i skolmoment genom dialogen från kvalitativa intervjuer. Av denna anledning blev hermeneutiken det mest rimliga valet av metod för insamling och analys av data. Den fria strukturen på analysprocessen i hermeneutisk metodansats har varit både en fördel och en nackdel i arbetet. Analysprocessen består av ett tolkningsarbete som börjar i intervjuerna och avslutas med en huvudtolkning som har sina grunder hela vägen tillbaka till dialogen i intervjuerna. Den teoretiska referensramen och mina kunskaper om fenomenet har underlättat tolkningsarbetet som från en början kändes främmande och otydlig.

Det har varit svårt att tolka vad som är en balans i dialogen under intervjuerna när syftet med studien först och främst har varit att fånga den individuella upplevelsen. Jag har därför ställt mer övergripande frågor till en början och låtit intervjupersonerna reflektera själva så långt som möjligt, sedan har jag presenterat min tolkning av deras upplevelse i relation till mig förståelse av fenomenet. Det jag själv har gjort och sagt under intervjuerna för att upprätthålla dialogen har varit i enlighet Dahlberg, Dahlberg och Nyströms tanke om att dialogen är till för att göra intervjupersonen mer bekväma med att dela sina unika erfarenheter och upplevelser. Med en förväntansfull öppenhet i dialogen har jag tillsammans med intervjupersonerna lyckats skapa en gemensam förståelse för fenomenet. Jag har varit noggrann med att hålla dialogen så öppen som möjligt genom att acceptera alla svar som varken bra eller dåliga. Samtidigt som jag har velat hålla dialogen inom ramarna för fenomenet har jag försökt att presentera fortsättningar på de

upplevelser de framför istället för att ändra riktning med alternativa idéer. Jag har använt mig av en enklare intervjuguide för att inte behöva lägga för mycket fokus och energi på att hålla dialogen inom ramarna för fenomenet.

Min förförståelse och egna reflektioner

I början av denna studie diskuterade jag min vana för kommunikativ teknologi, onlinespel, virtuella samtal och virtuell interaktion. Min upplevelse av den virtuella interaktionen var att den utspelar sig precis som vanligt och är lika normal som den fysiska interaktionen. Jag förklarade att jag var bekväm i den virtuella interaktionen för att den alltid har funnits där och varit en naturlig del av mitt liv. Oberoende av bekvämligheten har jag alltid känt mig mer begränsad i den virtuella interaktionen, en upplevelse av att jag inte kan vara allt vad jag är. Mina känslor, mitt kroppsspråk och vad jag egentligen menar när jag säger något försvinner i den virtuella interaktionen. I dialogen med intervjupersonerna gav mig möjligheten att få ta del av alternativa upplevelser från virtuell interaktion baserat på flertalet olika erfarenheter och bakgrunder. Majoritetens utgångspunkt var att den virtuella interaktionens originella syfte var informationsflöde och delning av information med andra, främst via sociala medier. Mitt största dilemma med uppsatsen var att hitta relevant tidigare forskning för att förklara interaktionen i virtuella samtal. Det jag hittade berörde främst distansutbildningar, onlineforum, sociala medier, mobil kontakt och onlinespel. Väldigt få studier undersöker interaktionen i de virtuella samtalen och ingen vad jag har kunnat hitta undersöker identitets påverkan av interaktionen i virtuella samtal. Min tidigare forskning blev således relevant för att den pekar tydligt mot bristen av kunskap kring fenomenet jag undersöker.

Framtida forskning

Undersökningen och resultatet lägger en bra grund för att vidare undersöka individers relation till kommunikativ teknologi och interaktionen i virtuella samtal. Det skulle vara intressant att göra vidare forskning på hur den virtuella interaktionen påverkar individens identitet och handlingsmönster långsiktigt. Ett förslag är att göra en etnografisk studie över en längre period för att undersöka hur en ökad användning av virtuella samtal för interaktion påverkar individen.

Referenslista

Artiklar

Carter, D. (2005). Living in virtual communities: an ethnography of human relationships in cyberspace. *Information, Communication & Society*, 8(2), 148-167. <https://hydra.hull.ac.uk/resources/hull:5649>

Fernback, J. (2007). Beyond the diluted community concept: a symbolic interactionist perspective on online social relations. *New Media & Society*, 9(1), 49-69. <https://journals-sagepub-com.ep.bib.mdh.se/doi/abs/10.1177/1461444807072417>

Mcfarlane, Donovan. (2011). A Comparison of Organizational Structure and Pedagogical Approach: Online versus Face-to-face. *Journal of Educators Online*, 8(1). <https://eric.ed.gov/?q=A+Comparison+of+Organizational+Structure+and+Pedagogical+Approach%3a+Online+versus+Face-to-Face&id=EJ917871>

Hazari, S., & Thompson, S. (2015). Investigating Factors Affecting Group Processes in Virtual Learning Environments. *Business and Professional Communication Quarterly*, 78(1), 33-54. <https://journals-sagepub-com.ep.bib.mdh.se/doi/full/10.1177/2329490614558920>

Lee, D.-H. (2013). Smartphones, mobile social space, and new sociality in Korea. *Mobile Media & Communication*, 1(3), 269-284. <https://journals-sagepub-com.ep.bib.mdh.se/doi/full/10.1177/2050157913486790>

Lim, K., Kang, M., & Park, S. Y. (2016). Structural relationships of environments, individuals, and learning outcomes in korean online university settings. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 17(4), 315-330. <http://ep.bib.mdh.se/login?url=https://www-proquest-com.ep.bib.mdh.se/docview/1826550913?accountid=12245>

Williams, D., Ducheneaut, N., Xiong, L., Zhang, Y., Yee, N., & Nickell, E. (2006). From Tree House to Barracks: The Social Life of Guilds in World of Warcraft. *Games and Culture*, 1(4), 338-361. <https://journals-sagepub-com.ep.bib.mdh.se/doi/abs/10.1177/1555412006292616>

Schiffauer, L. (2013). The mobile phone in siberia: The impact of a new communication technology on the everyday culture of a postsocialist society. *Zeitschrift Fuer Ethnologie*, 138(1), 23-35. Retrieved from <http://ep.bib.mdh.se/login?url=https://www-proquest-com.ep.bib.mdh.se/docview/1530636745?accountid=12245>

Böcker

Bryman, A., & Nilsson, B. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder* (2. uppl). Liber.

Dahlberg, K., Dahlberg, H., & Nyström, M. (2008). *Reflective lifeworld research* (2. ed). Studentlitteratur.

Giddens, A. (1999). *Modernitet och självidentitet: självet och samhället i den senmoderna epoken*. Daidalos.

Goffman, E. (1970). *När människor möts*. Aldus/Bonniers.

Nygren, L. (2012). Risken finns, finns nyttan?: Etikprövningsnämnderna och den kvalitativa forskningen. I Kalman, H, Lövgren, V. (Red.), *Etiska dilemman: Forskningsdeltagande, samtycke och utsatthet*, (s. 23–38). Gleerups.

Ödman, P. (2007). *Tolkning, förståelse, vetande: hermeneutik i teori och praktik* (2., [omarb.] uppl). Norstedts akademiska förlag.

Elektroniska sidor

Clement, J. (2019, 22 november). *Number of Snapchat users worldwide from 2018 to 2023*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/626835/number-of-monthly-active-snapchat-users/>

Clement, J. (2020, 10 augusti). *Facebook: number of daily active users worldwide as of 2nd quarter 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/346167/facebook-global-dau/>

Clement, J. (2020, 24 juli). *Worldwide digital population as of July 2020*. Statista. <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/>

Financial Times, (2015, 10 juni) *Snapchat looks to convert young user base into advertising gold*. Financial Times. <https://next.ft.com/content/6495b958-0e40-11e5-8ce9-00144feabdc0>

Bilaga 1. Intervjuguide

Relation till teknologi

Identitet/Beteendeförändringar

Trygg/bekväm

Anpassning

Samspel

Handlingar

Felsteg och misstag

Sociala relationer