

## **Online-communities**

*Hur ser communityanvändare på mIRC?*

## **Online-communities**

*Community users view on mIRC?*

**C-uppsats i Digital informationsproduktion HT 2003**

**Författare:**

Martin Arvidsson

Johan Bäckman

Jim Johansen

**Handledare:**

Bjarne Klemetz

**Examinator:**

Lars Svensson

## **Abstract**

In this report we examine community users view on mIRC. We start off by describing what a community is and then we move onto describing IRC and mIRC. Finally we study communityusers attitude towards mIRC. This essay is based on a qualitative approach made up by in depth interviews of randomly selected mIRC-users. It revealed that the usage of mIRC occupied a large portion of their everyday life which were reflected in the answers to many questions. The result strenghtens already proven theories like for instance Uses and Gratifications. It strengthens that the individual chooses what he or she wants to take part of. On the other hand it also shows some differences between men and women in specific areas, for example that women feel that they get more attention compared to their everyday life.

## **Sammanfattning**

Vi undersöker i denna rapport Community-användares syn på mIRC. Vi börjar med att beskriva vad ett Community är för att gå vidare till att förklara vad IRC respektive mIRC är. Slutligen undersöker vi användarnas inställning till mIRC. Undersökningen är baserad på en kvalitativ ansats med djupintervjuer av slumpmässigt utvalda mIRC-användare. Det visade sig att användandet upptog en mycket stor del av deras vardag, vilket avspeglades i svaren på många frågor. Resultatet stärker redan befintliga teorier så som Uses and Gratifications. Uppsatsen styrker att individen själv väljer vad han eller hon vill ta del av. Å andra sidan så finns skillnader mellan män och kvinnor inom vissa specifika områden, till exempel att kvinnor känner sig mer uppmärksammade än i verkliga livet.

## **Förord**

Vi tar här tillfället i akt att tacka de respondenter som var vänliga nog att ställa upp på våra intervjuer. Stort tack även till vår handledare Bjarne Klemetz som alltid tog sig tid att träffa oss samt gav oss goda råd så att vår rapport höll jämna steg med tidsschemat.

Uddevalla december 2003

Martin Arvidsson  
Johan Bäckman  
Jim Johansen

## Innehållsförteckning

1. Inledning .....	6
2. Bakgrund.....	7
2.1 Vad är ett community? .....	7
2.2. Syfte och problemformulering .....	8
2.3 Avgränsning .....	9
3. Metod.....	10
3.1 Val av metod .....	10
3.2 Den kvalitativa forskningsintervjun .....	11
3.3 Intervjuernas innehåll .....	11
3.4 Val av intervjupersoner .....	11
3.5 Utförande.....	13
3.6 Material .....	14
3.6.1 Data .....	14
3.7 Arbetets pålitlighet och noggrannhet .....	15
3.7.1 Källkritik .....	15
3.7.2 Felkällor.....	15
3.7.3 Reliabilitet och validitet .....	16
4. Teori.....	17
4.1 Uses and gratifications .....	17
4.2 Sociala aspekter.....	17
4.3 Genus.....	20
4.4 Olika typer av communities .....	20
4.4.1 Instans Messaging .....	20
4.4.2 Forum – Messageboards.....	22
4.5 Vad är IRC?.....	22
4.5.1 Quakenet.....	22
4.5.2 mIRC .....	23
5. Resultat.....	24
5.1 Att komma i kontakt med ett community för första gången. ....	24
5.2 Hur ofta tar de del av ett community?.....	24
5.3 Varför tar man del av det community man vant sig vid? .....	25
5.4 Skillnader mellan den virtuella och den reella världen? .....	25
5.5 Oförmåga att uppfatta kön och ålder i ett community, bra eller dåligt? .....	26
5.6 Kvinnor vs Män – får man annorlunda behandling beroende på kön i ett community? .....	27
5.7 Betyder mIRC något speciellt för sina användare? .....	28
5.8 Starta egna kanaler i mIRC .....	28
5.9 Bra respektive dåliga funktioner i mIRC .....	29
6. Analys.....	31
6.1 Vilka funktioner fyller mIRC för användarna? .....	32
6.2 Vad lockar män respektive kvinnor att välja mIRC? .....	33
6.3 Vilken betydelse har mIRC för respektive kön? .....	34
6.4 Hur ser communityanvändare på mIRC? .....	35

7. <b>Slutsats</b> .....	36
8. <b>Källförteckning &amp; Figurförteckning</b> .....	38
8.1 Figurförteckning .....	39
9. <b>Bilaga</b> .....	40
Intervjuguide för mIRC-användare. ....	40

## 1. Inledning

I takt med framväxten av ett samhälle med allt hårdare klimat, där individualiseringen skiljer oss åt, lever många avgränsat från varandra av olika anledningar. Dessa anledningar kan vara saker som sociala vanor, ekonomi, religion, geografi med mera. När denna utveckling drar fram växer också ett flertal andra alternativ fram som ger oss nya roller och förutsättningar, men också begränsningar. Virtuella communities fungerar som ett slags alternativ till vårt sociala liv, här kan man träffa likasinnade och utbyta tankar och idéer oavsett geografiska begränsningar. Den som är intresserad av ett särskilt område kan utan större ansträngning komma i kontakt med andra som delar intresset.

Vad har då de här mötesplatserna för betydelse? Vad används de till och av vilka? Påverkar genuset vårt synsätt på ett enskilt program? Kan det vara så att kvinnor får en annan könsroll i detta "samhälle", det kanske rent av känns att de är helt jämställda männen. Kan det vara så att kvinnor och män är där av helt skilda anledningar, och i så fall vilka? Anta att de är där av liknande orsaker. Kan det trots detta visa sig vara skillnad i vad själva betydelsen av vad dessa samhällen har för de olika könen såsom nya "roller" och nya åldrar? I valet av nytt "samhälle" kanske åldern spelar en viktig roll i den betydelsen att den helt enkelt inte betyder så mycket. På så kallade communities kan man mötas över åldrarna och nå varandra på ett helt annat sätt än i det vardagliga livet där generationer inte alltför sällan lever åtskilda. Denna mötesform gör det också betydligt enklare att våga träffas över generationsklyftorna och det är inte minst ett redskap för utbyte av erfarenheter. Här kan var och en dela med sig av sin värld och bli bekräftad. Yngre kan dra lärdom av äldre och vice versa. Det vore intressant att kartlägga och undersöka om vi spelar på lika villkor med tanke på att vi inte behöver uppge kön eller ålder. Kan man vara den man vill när man vill och umgås med vem man vill?

## 2. Bakgrund

I detta stycke kommer vi att ge en kort presentation av vad ett community är och hur det fungerar. Vi kommer även att redovisa olika typer av communities och hur dessa fungerar.

### 2.1 Vad är ett community?

Ordet community har många olika betydelser såsom till exempel samhälle, gemenskap, brödraskap, umgänge enligt Norstedts Engelsk-svenska Svensk-engelska ordbok (1999). Ett community på Internet kan då liknas vid ett virtuellt samhälle. Likt samhälle som skiljer sig åt runt om i världen så skiljer sig olika communities på Internet åt. Olika åldrar, olika utseenden, olika kön, ja allt som skiljer oss åt i verkliga samhällen skiljer oss åt även i ett community på Internet fast på en mer abstrakt nivå.

Vad är det som kan tänkas locka människor att ta del av ett community på Internet? Intresse att komma i kontakt med människor som har liknande intressen som en själv och att ha möjlighet att utbyta tankar och idéer med dessa likasinnade människor torde vara en starkt påverkande faktor. Geografiska avstånd spelar här ingen roll, du kan hitta människor med samma intressen som är bosatta i överallt i världen. Samma möjligheter i det ”verkliga” samhället är också möjligt men mycket mer krävande. Med en dator och en Internetuppkoppling är geografiska avstånd som bortblåsta (Rheingold, 2003).

Ett community online kan jämföras med olika former av klubbar eller föreningar i vardagslivet. En grupp människor som delar samma intresse har en gemensam mötesplats för att diskutera och ventilera frågor och åsikter. Det är användarna själva som besitter makten i ett community eftersom man här inte har någon statminister, president eller kung som styr (Rheingold, 2003).

Detta ger användarna en stor frihet att göra saker och ting som intresserar utan att behöva ta hänsyn till något styrande organ. Med denna frihet kan man snabbt och enkelt starta nya kanaler för nya intressen men eftersom intressen snabbt kan dö ut så kan dessa communities dö ut lika snabbt som de startade (Rheingold, 2003).

För att ge bredare överblick över communities så valde vi att först redovisa begreppet community samt olika typer av communities. Därefter så förklarar vi vad IRC (Internet Relay Chat) är för något för att sedan övergå till mIRC som använder sig utav IRC.

## **2.2. Syfte och problemformulering**

Målet för vår uppsats är framför allt att ta reda på hur kvinnor och män ser på communities i allmänhet. Som ett exempel på detta så har vi valt att studera mIRC. Vi vill på detta sätt ta reda på vilka funktioner och egenskaper som lockar användarna att vända sig mIRC-communitiet Quakenet. Vårt intresse för communities har lett oss fram till vår frågeställning som lyder:

*”Hur ser communityanvändare på mIRC?”*

Till denna frågeställning tillkommer ett antal underfrågor som vi ställer oss:

- Vilka funktioner fyller mIRC för användarna?
- Vad lockar män respektive kvinnor att välja mIRC?
- Vilken betydelse har mIRC för respektive kön?

Vi är medvetna om att det ämne vi valt kan angripas utifrån flera olika infallsvinklar. Av brist på tid har vi varit tvungna att avgränsa oss i vår frågeställning. Frågor som bl.a. berör ämnena identitet, språk och självförverkling är för sig intressanta men ligger utanför vårt fokus.

Med utgångspunkt från Medie- och Kommunikation/Digital Informationsproduktion på Högskolan i Trollhättan/Uddevalla, samt flera års erfarenhet av communities, ser vi en stor möjlighet att kunna ta reda på vad som lockar användarna till mIRC och Quakenet

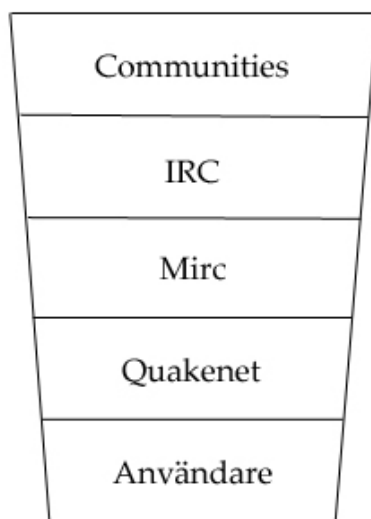
Självklart är vi medvetna om att just vår förförståelse kan ligga oss till last när vi beskriver och analyserar communityn men den risken anser vi att man bör ta för att förstå vad som lockar användare att ta del av mIRC. De eventuella nackdelar som kan komma av vår delaktighet är vi övertygade om uppvägs av de fördelar som skapas i den förförståelse som vi berikat oss med. Vi tror att denna insikt ger oss möjlighet att tolka dessa implicita samband som vi annars som utomstående endast kunnat beröra vid ytan.



## 2.3 Avgränsning

Eftersom vi bland annat ville studera män och kvinnors olika syn på mIRC så valde vi att begränsa våra intervjuer till mIRC-användare. Angående användarna så befann de sig i IRC-nätverket Quakenet som är världens största chat-nätverk.

På detta sätt så startar vi med en bred överblick av communities för att till sist smalna av det till att studera användarna i ett specifikt community.



**Figur 1 Tratten**

## 3. Metod

### 3.1 Val av metod

I denna undersökning studeras användarens syn på communityt mIRC. Det finns en mängd olika metoder för att undersöka verkligheten och vid genomförandet av en vetenskaplig undersökning är det viktigt att metoden väljs noggrant. För att få svar på vårt syfte och våra frågeställningar valde vi mellan två metoder; kvantitativ och kvalitativ metod. En kvalitativ metod syftar till att få en djupare förståelse för forskningsobjektet och kännetecknas av närhet till objekten. Man försöker studera forskningsobjektet inifrån för att skapa en helhetsbild. Detta skall ge en ökad förståelse för det som studeras. Fördelen med denna metod är att den är flexibel och kan anpassas till varje forskningsobjekt (Halvorsen, 1992).

Nackdelen är att det kan vara svårt att jämföra informationen från olika undersökningsenheter. En kvalitativ metod ger inte information som är giltig i största allmänhet utan syftet är att förstå och tolka innebörden av den. Kvalitativ metod fungerar som så att man intervjuar respondenter. Med en intervju kan man få mer uttömliga svar än vad bl.a. en enkät skulle ge. Fördelen med intervju är att man kan ställa följdfrågor, förklara för respondenten om han eller hon inte skulle förstå frågan och får personlig kontakt med respondenten. Nackdelen är att man som intervjuare kan påverka respondentens svar, respondenten kan känna att en del frågor är för personliga vilket kan leda till oärliga svar samt att respondenten kan ge svar som denne tror att intervjuaren vill ha. De svar som kommer fram presenteras i citat i löpande text (Halvorsen, 1992).

Den kvantitativa metoden menar på att beskriva och förklara information. Kännetecknen är bl.a. information med många undersökningsobjekt, intresse för det genomsnittliga. Metoden är mer ordnad än den kvalitativa metoden och den ser forskningsobjektet från utsidan. I den kvantitativa metoden samlar forskaren först in data om flera undersökningsobjekt. Efter det så redovisas informationen i form av siffror och tal. Slutligen gör man en analys av resultaten. Fördelen med den kvantitativa metoden är att man kan dra allmänna slutsatser och i den totala urvalspopulationen. En svaghet är att det inte finns någon garanti för att den information som samlats in verkligen är relevant för den frågeställning som skall besvaras. Anledningen till att vi inte valde att göra en kvantitativ undersökning beror i första hand på att vi kände att den kvalitativa metoden passade bäst för ändamålet. Den kvalitativa metoden ger oss djupare mer ingående svar jämfört med den kvantitativa. Om vi hade använt oss av en kvantitativ analys kunde vi istället ha tagit reda på hur en större mängd människor ser på communities i allmänhet. Den kvantitativa metoden använder sig oftast av frågeformulär som man skickar ut där respondenter på egen hand får svara på frågorna. Man brukar ha färdigtryckta svarsalternativ där respondenten kryssar för det han anser stämma överens med vad han tycker, tänker, gör m.m. Man bör även ha med

svarsalternativ Vet ej, där man kan kryssa för om man inte känner igen sig i något utav de andra svarsalternativen. Detta för att undgå att man får missvisande svar, och man kan på så sätt kunna genomföra en relevant och verklighetsförankrad undersökning. Denna metod ansåg vi inte ge de uttömmande svar som vi ville ha (Halvorsen, 1992).

### **3.2 Den kvalitativa forskningsintervjun**

Forskningsintervjun är en interaktion mellan två människor. Intervjuaren och den intervjuade påverkar varandra ömsesidigt. Syftet med den kvalitativa forskningsintervjun är enligt Halvorsen att beskriva och tolka intervjupersonens livsvärld. Metoden är lämplig då man vill ta reda på människors syn och erfarenheter där intervjupersonen önskar beskriva sina upplevelser. När en forskare använder sig av intervjuer medför det att de personerna som deltar styr undersökningen beroende på hur de uppfattar och reagerar på frågor (Halvorsen, 1992). Kvale menar att en intervju i samband med forskning bygger på en vardaglig dialog där konversationen är en grundläggande form för mänskligt interaktion. Den kvalitativa forskningsintervjun har som mål att få beskrivningar av olika kvalitativa synvinklar av den intervjuades erfarenheter (Kvale, 1997).

### **3.3 Intervjuernas innehåll**

Som forskare väljer man den metod som är mest lämplig för att behandla det syfte man har i sin undersökning. Vi anser att en kvalitativ metod med intervjuer är lämpligast i vårt fall eftersom vi vill studera och beskriva med ord intervjupersonernas upplevelser och erfarenheter av komunitiet mIRC. Vi vill även analysera om det finns några skillnader mellan köns erfarenheter av mIRC och beskriva vilken innebörd det har.

### **3.4 Val av intervjupersoner**

I vårt val av respondenter så utgick vi från mIRC-användare. För att få en jämn balans mellan kvinnor och män så valde vi 12 personer, 6 utav vardera kön. Detta var en förutsättning för att få en bredare kunskap angående det ämne vi valt att studera.

Det råder oenighet bland forskare hur många kvalitativa intervjuer som bör genomföras för att undersökningar skall uppnå bra kvalitet. Vissa forskare har praktiserat nästan kvantitativa kriterier och på grund av detta använt sig av ett stort antal intervjuer i sina studier. Kvale varnar från detta då det kan leda till alldeles för mycket information som blir svår att ordna. Det är därför viktigt att man börjar sitt arbete med att undersöka vilka resurser som finns tillgängliga och undersöka hur många intervjupersoner som krävs för att undersökningen ska hålla en god kvalitet (Kvale, 1997).

För att få tag på intervjupersoner installerade vi programvaran mIRC och sökte oss till komunitiet Quakenet. Genom att lägga ut förfrågningar i olika kanaler hittade vi tolv personer som var villiga att intervjuas – 6 killar och 6 tjejer. Vi förde en kort skriftlig

presentation om vår forskning, vilka vi är och om de kunde tänkas ringa upp ett telefonnummer för en telefonintervju. Vi informerade även respondenterna att telefonsamtalet skulle spelas in, detta för att kunna skriva ner respondenternas svar. Vi gav ut telefonnumret till en av oss själva, informerade om hur man trycker för att de skall se ut som man ringer från ”skyddat” nummer. Detta för att respondenten skulle känna sig säkrare och tryggare.

### **Följande personer ingick i vår telefon intervju.**

#### **Tjejer**

- Ålder 24
- Bosatt Stockholm
- Sysselsätt. Student
  
- Ålder 19
- Bosatt Haninge
- Sysselsätt. Arbetsökande
  
- Ålder 23
- Bosatt Uppsala
- Sysselsätt. Barnskötare
  
- Ålder 23
- Bosatt Göteborg
- Sysselsätt. Croupier
  
- Ålder 25
- Bosatt Borås
- Sysselsätt. Tjänstledig
  
- Ålder 18
- Bosatt Säter
- Sysselsätt. Studerar

#### **Killar**

- Ålder 19
- Bosatt Linköping
- Sysselsätt. Arbetslös
  
- Ålder 20
- Bosatt Lycksele
- Sysselsätt. Studerande
  
- Ålder 16
- Bosatt Stockholm
- Sysselsätt. Studerar
  
- Ålder 19
- Bosatt Falköping
- Sysselsätt. Studerande
  
- Ålder 21
- Bosatt Lycksele
- Sysselsätt. Arbetslös
  
- Ålder 19
- Bosatt Stockholm
- Sysselsätt. Arbetslös

### **3.5 Utförande**

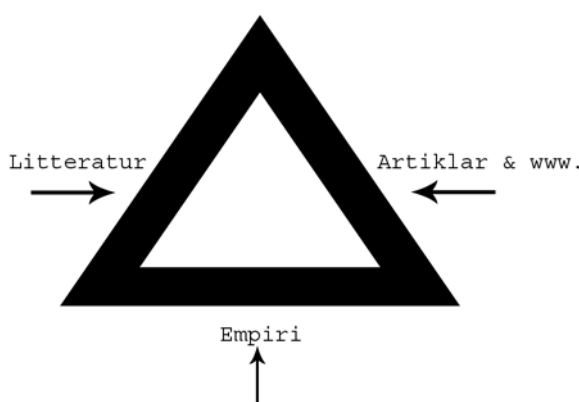
I en intervjuguide ska man som intervjuare sammanställa de frågor i den ordning som det kommer att tas upp under själva intervjun. Vid sammanställning av de frågor man som intervjuare bör använda sig av tycker Kvale att det är viktigt att frågorna ska vara korta och enkla. En intervju kan ske antingen genom ett personligt besök eller per telefon. De båda metoderna har både för och nackdelar. En stor skillnad mellan intervjusätten är att besöksintervju ger möjlighet att utnyttja kroppsspråket för att urskilja nyanser i svaren. Nackdelar med personliga intervjuer är att metoden är kostsam samt att det kan vara svårt att bestämma tid och plats för medverkande. Den främsta fördelen med en telefonintervju är att den, utan att ge upp alltför mycket av den personliga intervjuns goda egenskaper, är väsentligt mindre kostsam och att den också kan utföras snabbt. Liksom vid besöksintervjuer har intervjuaren vissa möjligheter att reda ut oklarheter i samband med undersökningen samt att sporra till utförliga svar. Ett problem med telefonintervjuer är att tiden ofta är begränsad, vilket påverkar längden på intervjun och därmed mängden information som erhålles (Kvale, 1997).

Intervjuareffekter, dvs. situationer där den som intervjuar påverkar respondenten, t.ex. genom att ställa ledande frågor, förekommer både vid telefon och besöksintervjuer (Halvorsen, 1992).

Då våra respondenter bor runt om i hela Sverige var den enda möjligheten för oss att göra telefonintervjuer. För att ge respondenten inblick i vad intervjun skulle komma att handla om valde vi att sända över en introduktion till vår uppsats och våra frågor över mIRC innan intervjutillfället. Detta ger respondenten en möjlighet att förbereda sig och tänka över frågorna. Vi valde att börja med lätta korta frågor där vi tog reda på när respondenterna kom i kontakt med communities för första gången och hur ofta de tog del av dessa. Därefter ställde vi lite mer krävande frågor som krävde mer tanke. För att kunna spela in intervjuerna använde vi oss av en mikrofon som var kopplad till en dator. Efter intervjuerna redigerade vi det inspelade materialet och skrev ner svaren.

### 3.6 Material

Att finna information kring vårt ämne visade sig vara relativt enkelt. Detta gjordes i startfasen för att på så sätt underlätta specificeringen av vårt ämnesområde samt problemformulering. När vi sedan fullföljde vår informationsökning utgick vi ifrån 3 infallsvinklar, litteratur, artiklar och www-dokument samt empiri.



Figur 2 Triangel

Vi försökte hålla en jämn balans mellan de olika infallsvinklarna men tyngden kommer att ligga på empirin, det vill säga våra egna intervjuer. Detta för att sedan kunna styrka eller motsäga de redovisade teorierna.

#### 3.6.1 Data

Man brukar skilja mellan två typer av data: Den information som forskaren själv samlar in kallas för primärdata. Information som samlats in av andra kallas för sekundärdata (Halvorsen, 1992). Uppsatsens primärdata har samlats in genom intervjuer med intresseutvalda personer på Quakenet. Inledningsvis sökte vi efter olika böcker, tidskrifter och övrig nyhetsinformation som behandlade communities. Vid sökning efter litteratur använde vi oss främst av sökmotorn Libris. För att söka tidskrifter vände vi oss till Stockholms universitets databas för att finna intressanta och relevanta artiklar och tidigare forskning. Vi har också sökt information ifrån nätet och använt oss av sökmotorn Google. De sökord vi har använt är "communities", "genus", "mIRC" och "IRC".

## **3.7 Arbetets pålitlighet och noggrannhet**

### **3.7.1 Källkritik**

De böcker och artiklar som vi har tagit del av under arbetets gång kan enligt Halvorsen, vara vinklade och färgade av författarnas egna åsikter och tankar. (Halvorsen, 1992) Vi är medvetna om att den information vi tagit till oss kan ha tolkats på ett felaktigt sätt då vi har begränsade kunskaper inom detta område. Dock har vi försökt att läsa in oss på ämnet för att minska feltolkningarna. Vi är medvetna om att respondenterna har svarat på våra frågor ur deras personliga perspektiv och att det inte kan uteslutas att ett visst mått av subjektivitet kan ha påverkat svaren. Det finns också en risk att de kan ha svarat på ett visst sätt för att göra gott intryck eller för att inte verka okunniga (Halvorsen, 1992).

### **3.7.2 Felkällor**

Vår undersökning har genomgått många olika steg och i vart och ett av dessa finns det risk att det uppkommit fel som lett till osäker information. För att motverka att detta påverkat kvaliteten i vår uppsats beskriver vi nedan tänkbara felkällor i vår undersökning och vad vi har gjort. Då vi tolkat materialet kan fel ha uppstått vilket kan ha lett till att vi dragit fel slutsatser av underlaget. För att minska risken att information från respondenterna inte uppfattas valde vi att spela in våra intervjuer. Vidare har vi i vår uppsats endast valt att presentera valda stycken av intervjuerna. Vi är medvetna om att urvalet av information är personligt och att det kan leda till en snedvridning av läsarens uppfattning av resultatet. Intervjuareffekter kan uppkomma genom att intervjuaren har verkan på respondenten genom sitt uppförande eller sitt sätt att ställa frågor (Halvorsen, 1992). För att hindra detta har vi försökt att hålla oss så neutrala som möjligt och inte styrt respondenten i någon riktning.

### 3.7.3 Reliabilitet och validitet

När man söker information finns det två viktiga aspekter att tänka på, reliabilitet och validitet. Denna informationssökning får en ökad tillförlitlighet om man tänkt på att vara källkritisk. En ökad tillförlitlighet ger en ökad reliabilitet. Även om man har varit källkritisk och har en hög reliabilitet så krävs det att informationen innefattar det som man avser att studera för att på så vis även uppnå en hög *validitet*. Validitet är alltså då informationen överensstämmer med syftet för uppsatsen. Även om man uppnår en hög reliabilitet och validitet så krävs det vanligen att forskaren/forskarna är erfarna för att göra en tillförlitlig och noggrann undersökning (Halvorsen, 1992).

Med reliabilitet menas hur resultat från en undersökning påverkas av tillfälligheter och hur exakt man mäter det som verkligen ska mätas. Den bestäms av hur mätningarna har utförts och syftar till precisionen i mätproceduren. Reliabiliteten kan påverkas av intervjuaren, respondenten, mätinstrumentet och mätmetoden (Halvorsen, 1992). Då vi gjort en kvalitativ studie där vi samlat in materialet själva har vi läst litteratur som behandlar intervjuteknik för att höja reliabiliteten i våra resultat. För att på ett systematiskt sätt kunna samla in de data vi behövde konstruerade vi en intervjumall utifrån vår problemformulering. För att höja tillförlitligheten i våra intervjuer har vi spelat in dem på dator för att på så sätt undvika att inte all information uppfattas.

Med validitet menas att mätningen verkligen mäter det som avser att mätas. Validitet kan översättas med relevans och giltighet (Halvorsen, 1992).

För att minska risken att våra intervjufrågor inte mäter det vi avser att mäta har vi diskuterat våra frågeställningar med vår handledare. Då intresseurvalet fått avgöra vilka enheter som skall ingå i urvalet är det möjligt att det inte ger en generell bild av komunitiet mIRC.

”The validity and reliability of qualitative data depend to a great extent on the methodological skill, sensitivity and integrity of the researcher.” Patton M.Q: Qualitative Evaluation and Research methods, Cincinnati, Ohio, 1990.



## 4. Teori

### 4.1 *Uses and gratifications*

Användarmodellen (Uses and Gratification), har haft stor betydelse för hur massmedieforskningen ser ut idag. Förr i tiden sågs människorna som en passiv publik där massmedierna kunde manipulera sin publik till i stort sett vad som helst (Lowery and DeFleur, 1995). Man kom senare att utveckla en mer optimistisk syn på publiken och förstod att massmedierna inte hade så stora och direkta effekter som man tidigare trott. Istället kom man fram till att människor själva är medvetna om sina val och vad de vill uppmärksamma och titta på. Människorna gjorde sina egna val och istället för att fråga sig vad medierna gör med människorna så frågade sig forskarna vad människorna gör med medierna, vilket ledde till utvecklingen av Uses and Gratification modellen.

Användarmodellen visar att människorna väljer bort det de inte vill ta del av i medierna. De använder informationen på ett sätt som producenterna inte har tänkt sig och reagerar inte likartat på samma information. Människorna använder medierna för att uppfylla vissa behov som nöje, tidsfördriv, information etc. Den vanligaste metoden inom denna modell är enkäter som man skickar ut där människor får svara på frågor om sitt medieanvändande.

McQuail menar att människan har individuella behov, intressen och smak. Dessa behov verkar ha ett socialt och psykologiskt ursprung (McQuail, 2000). Publiken för medier och vissa typer av medieinnehåll kan anknytas till behov av information, avkoppling, delaktighet, tidsfördriv och verklighetsflykt. Samhörigheten mellan olika medier är associerat med skillnader i förväntningarna och den tillfredställelse man söker.

Med användarmodellen som utgångspunkt tar McQuail upp två punkter. Den ena är att individen är medveten om sina medierelaterade behov som uppkommer vid personliga och sociala omständigheter. Det andra är att individen är aktiv i sitt sökande och väljer ut det hon vill ta del av i medierna (McQuail, 2000).

Även Lull menar att användarmodellen förutsätter att människor har vissa behov som har psykologiska eller socialt ursprung. Dessa behov försöker människor tillfredställa genom olika aktiviteter och Internetanvändning är en del av dessa aktiviteter (Lull, 1995). Perspektivet förutsätter även att människors motiv till medieanvändning hänger samman med en förväntning rörande de tillfredställelser medieanvändandet väntas ge.

### 4.2 *Sociala aspekter*

Sveningsson (2001) skriver i sin bok att det skrivna språket är mer statiskt, och produceras i författarens eget tempo samt att läsaren kan välja i vilken takt den vill konsumera, vilket avviker från det talande språket som förväntas prestera i nuet.

Goffman (1990) har skrivit om social interaktion, men han har då talat om face-to-face kommunikation. Trots detta kan man använda en hel del av hans teorier när man talar om den virtuella kommunikationen. Oavsett om man befinner sig i verkligheten eller online så beter sig människan enligt ett visst mönster för att omgivningen skall få en viss uppfattning om en. Detta förutbestämda mönster kan användas av människan för att förstärka en viss personlighet i ett visst sammanhang. Karaktäriseringen av denna personlighet kommer då att vara avgörande för vilken roll personen ifråga får i det valda sammanhanget.

För att ha en social roll så krävs det minst en eller två andra parter anser Goffman (1990). Men i diskussionen om huruvida man behöver ”uppträda” framför samma part vid ett flertal tillfälle för att skapa en social roll håller han inte med om. Han anser att upprepande uppträdande för en grupp med ett gemensamt intresse räcker väl.

När man talar om samhörighet och delaktighet så skriver Sveningsson (2001) om vikten av hur ofta/länge man är online. Det är väldigt vanligt att deltagarna på ett communities berättar att de just upplevt sig mer eller mindre beroende av att vara online. Detta behöver inte bara vara något negativt utan för många uppfattas detta som om man är engagerad och betydelsefull.

För att kunna känna sig helt ”inne” i ett samhälle så krävs det att du kan de sociala koderna, det vill säga orden, personerna med mera. Du ska helt enkelt veta hur du ska uppträda korrekt. Detta kan för en ”utomstående” upplevas främmande och obehagligt. Sveningsson skriver att studier visar på att nykomlingar kan uppleva deras första besök som de kommit till ett privat party där de bara känner sig utanför. Denna upplevelse kan stärkas av att de delaktiga i samhället håller ihop med de sina och ibland stärker sina ”band” genom att tillsammans vara ovälkomnande mot nykomlingar. Ett tydligt exempel på detta är att man på ett övertydligt sätt visar att man känner varandra (Sveningsson, 2001).

Ett problem som online communities har är de oundvikliga sabotörerna. De som med enda syfte är att förstöra loggar på. De kan förstöra på många olika sätt: de kan söka ”bråk” genom att skicka provocerande meddelande, till exempel rasistiska eller könsrelaterade. Spamming är ett annat sätt som förekommer. Det betyder att man ”fyller” chatkonversationens fönster med avsikt att försvåra andras samtal (Sveningsson, 2001).

Det smeknamn som man väljer att använda sig av i chattrummet är det första och ibland det enda som andra användare ser. Erfarna användare hävdar att valet av smeknamn är ett av de mest effektiva sätten för att tilldra sig uppmärksamhet av någon utvald person/grupp. Namnet är också väldigt viktigt hur man kommer att bli bemött av andra, framförallt i första skedet. Precis som man väljer ett namn för att få uppmärksamhet från ett visst håll så kan också valet fungera i syfte att slippa andra personer/grupper (Sveningsson, 2001).

Trots att man talar tydligt om vikten om att ha roligt så förekommer det mycket seriösa konversationer, om bekymmer, rädsla, ångest & depression med mera. Det faktum att användarnas identitet offline är skyddad hjälper dem att avslöja mer information än vad

de annars skulle ha gjort. Om detta går det ju så klart att diskutera. Man kan ju aldrig med säkerhet veta om informationen är sann eller inte. Det skulle kunna vara av andra skäl som personer berättar om sina privata bekymmer. I de fallen som det är falsk information skulle det finnas en möjlighet att det till exempel ses som ett spel. Det är ju inte som tidigare nämnt bara seriösa samtal. Men för dem som för tillfället känner sig ledsna eller ensamma, ger chattrummet variation av användare dem en chans att få sina behov verkställda. Problemen som diskuteras är av olika omfattning, men att ibland bara få tala ut med någon eller som "lyssnare" få ta del av någon annans perspektiv kan vara väl så viktigt (Sveningsson, 2001).

I *Networks in the Global Village*, noterar professor Wellman (1998) att Internetanvändare kan finna kamratskap och en känsla av samhörighet genom support grupper och liknande grupper på nätet. "There's been a big fear that there isn't enough emotional contact on the Net, this turns out not to be true. There is clearly enough social presence online to allow people to relate to each other." Elektroniska samhällen uppträder oftast efter de principer som de traditionella samhällena.

Han säger också att Internet kanske kommer att öka trenden till att socialisera sig mer i hemmen än på större allmänna platser. Just lockelsen att så snabbt kunna konversera med så många olika människor kommer kanske leda till en ny sorts social interaktion. Just det faktum att yrke, kön, ålder, status med mera online inte har någon större betydelse. Detta ger nya förhållanden mellan människor som annars kanske aldrig hade pratat med varandra. Wellman menar också att intima förhållanden på Internet också är möjliga. Han anser att de tar bara lite längre tid att utveckla. "It may be a little harder, but you can do anything online including make love in virtual ways" (Wellman, 1998).

Rheingold (2003) menar att människor som kan ha problem att konversera spontant i verkliga livet kan ha värdefulla insikter i en konversation i ett virtuellt community. Detta för att de där kan tänka över vad de ska säga. De kan uppleva att en skriftlig konversation är mer tillförlitlig än en face-to-face konversation och vem kan påstå att en muntlig konversation är mer tillförlitlig än en skriven konversation eller vice versa?

Rheingold (2003) beskriver också skillnaden i att finna vänner och kompisar i den virtuella världen jämfört med verkliga livet. I vårt vardagliga liv så finner vi kompisar genom att söka av vår omgivning, till exempel grannar och bekanta, för att på så sätt hitta människor som har liknande intressen som oss själva. I den virtuella världen, i communities, så går man direkt till folk som har liknande intressen för att sedan diskutera och dela åsikter med varandra. Man går tillväga på motsatt sätt.

I ett community så kan man lätt bli lurad säger Rheingold (2003). Människor kan i ett community lätt byta identitet. Detta kan i och för sig även ske över ett telefonsamtal eller i en face-to-face kommunikation också. Bakom en dator så är det dock väldigt enkelt och snabbt gjort att byta identitet så man måste vara lite försiktig och ta saker och ting med en liten nypa salt.

Preece (2000) menar att från dagen vi föds så blir vi formade av det verkliga samhället. Detta influerar allt från vårt ordförråd, vad vi pratar om, hur vi fördriver tiden, vad vi tycker är viktigt och så vidare. Hon talar också om varför vi tar del av communities,

vad det är som lockar oss. Detta varierar givetvis mellan olika individer men de vanligaste orsakerna brukar vara: behov av information, att få kontakt med nya människor, att diskutera med andra människor eller bara för att få sin egen röst hörd.

En annan aspekt angående communities som hon tar upp är att communities med klara mål eller klara inriktningar mot ett visst intresse lockar till sig människor som har samma intresse. Detta medför att det blir en minskad grad av fiendtlighet i sådana communities. Man har då hittat andra individer som har samma intressen som en själv och då har man större lust att diskutera just detta intresse istället för att bråka (Preece, 2000).

Internet ger människor i alla åldrar tillgång till kunskapskällor som tidigare bara vissa utvalda hade tillgång till. Näslund, Pettersson, Östberg (2001) menar att Internet har jämlikhetspotential som inget annat medium har. Internet med sina virtuella miljöer ger även möjligheten för människor att ha kontroll och beundras av andra genom bland annat chat och spel. Människor knyter kontakter och byter erfarenheter. Det negativa med Internet menar dom är att ungdomars sociala liv kan påverkas negativt då relationer med familj och vänner kan försämrans om man tillbringar allt för mycket tid framför datorn. Vardagen påverkas och den virtuella världen blir till en verklighet (Näslund, Pettersson, Östberg, 2001).

### **4.3 Genus**

Enligt Bergström (2000) använder sig svenska män & kvinnor av olika Internetalternativ till samma ändamål. Förutom gällande bankärende där männen var majoriteten samt i chatprogrammen där kvinnorna hade ett litet större deltagande. Forskningen påvisade också att det var i åldrarna 15-29 som de kunde se majoriteten av användarna. Men uteslutningen av yngre användare kunde denna forskning inte ge på grund av att studien inte inkluderade människor annat än mellan åldrarna 15-80år.

### **4.4 Olika typer av communities**

#### **4.4.1 Instans Messaging**

Instant messaging – direktkommunikation, kan liknas vid ett telefonsamtal fast där parterna skriver till varandra istället. Det finns ett antal populära program för detta ändamål och några utav dessa är:



America Online Instant Messenger (Aim) är ett gratis chatprogram som är utgivet av America Online – AOL, som tillhör företaget Time Warner (America Online, 2003).

Som användare av Aim kan man se när andra användare är inloggade, under förutsättning att man har dem i sin kompislista. En eller flera användare kan konversera samtidigt och filer kan skickas mellan olika användare. Man kan även skicka krypterade meddelanden som sedan blir dekrypterade när meddelandet blivit mottaget,

detta för att öka säkerheten så att ingen obehörig ska ta del av olika meddelanden. En annan finess som finns är att man kan få meddelanden som skickas via Aim vidare skickade till sin mobiltelefon (AOL Instant Messenger, 2003).



ICQ, eller som det uttalas, I seek you, är ett program som utvecklats av ett företag vid namn Mirabilis som sedan köpts upp utav Microsoft. Detta mycket populära chatprogram är gratis och kan laddas hem från Internet. ICQ används för att kommunicera med andra ICQ-användare men även AIM-användare där två eller flera personer kan kommunicera samtidigt. Man kan även se när andra ICQ-användare är online, skicka filer och skicka sms (Short Message Service). Valmöjligheter finns också för en användare att bara tillåta vissa specifika personer att se när man är online (ICQ, 2003).



Microsoft Messenger (MSN) är ett chatprogram utvecklat av Microsoft som finns gratis för nedladdning och som kan fås i 26 olika språkvarianter. Som användare av MSN så kan man lägga till kompisar eller andra personer för att sedan enkelt kunna se om de kontakter som man har är inloggade samtidigt som en själv. Man kan prata med en eller flera användare samtidigt. Andra funktioner som finns är fildelning – man kan skicka och ta emot filer. Webbkamera – gör det möjligt för användare att se varandra samtidigt som man skriver till varandra. Ljudmöjligheter – gör det möjligt för användare att prata med varandra istället för att skriva. Skicka sms (Short Message Service) är också tillgängligt (MSN.se, 2003).

## 4.4.2 Forum – Messageboards

Ett forum kan liknas vid en anslagstavla där de som använder forumet kan skriva olika meddelanden som sedan syns och finns tillgängliga för andra som tittar till forumet.

Forumerna har oftast inriktning på ett specifikt område som användare diskuterar och ställer frågor om. Andra användare kan sedan svara på befintliga frågor eller ställa egna. Det finns också olika typer av forum, privata eller publika. På publika forum så kan vem som helst ställa frågor och läsa inlägg medan privata forum kräver ett lösenord (Network54, 2003).

## 4.5 Vad är IRC?



IRC står för Internet Relay Chat och skapades på 80-talet i Finland och är en virtuell mötesplats. Genom att använda ett IRC-program, till exempel mIRC för Windows-användare, ircle för Macintosh-användare och ircII för UNIX-användare så kan människor över hela världen mötas för att prata, utbyta åsikter och dela filer med varandra (The IRC Prelude, 2000).

När man väl är uppkopplad till ett IRC-nätverk så har man tusentals med ”kanaler” att välja mellan. Ett IRC-nätverk som heter EFnet har allt som oftast över 12000 kanaler att välja mellan. Här kan man med största sannolikhet hitta en kanal som passar just det som man själv är intresserad av. Oavsett ras, intressen, ålder och kön så kan användare hitta likasinnade att utbyta tankar och idéer med i någon utav de tusentals kanaler som finns tillgängliga. Man kan prata enskilt med någon eller delta i gruppdiskussioner om man så vill (The IRC Prelude, 2000).

### 4.5.1 Quakenet



Quakenet är ett nätverk inom IRC och skapades av dataspelare, för dataspelare, en samlingsplats så att säga. Många klaner<sup>1</sup> och Internetorganisationer finns i denna kanal. Från att bara ha varit en samlingsplats för spelare så kan nu vem som helst vara där för att prata om allt mellan himmel och jord så länge det håller sig inom reglerna. Idag så är Quakenet världens största chat-nätverk där det varje vecka finns mellan 180 000 – 190 000 användare (Quakenet.org, 2003).

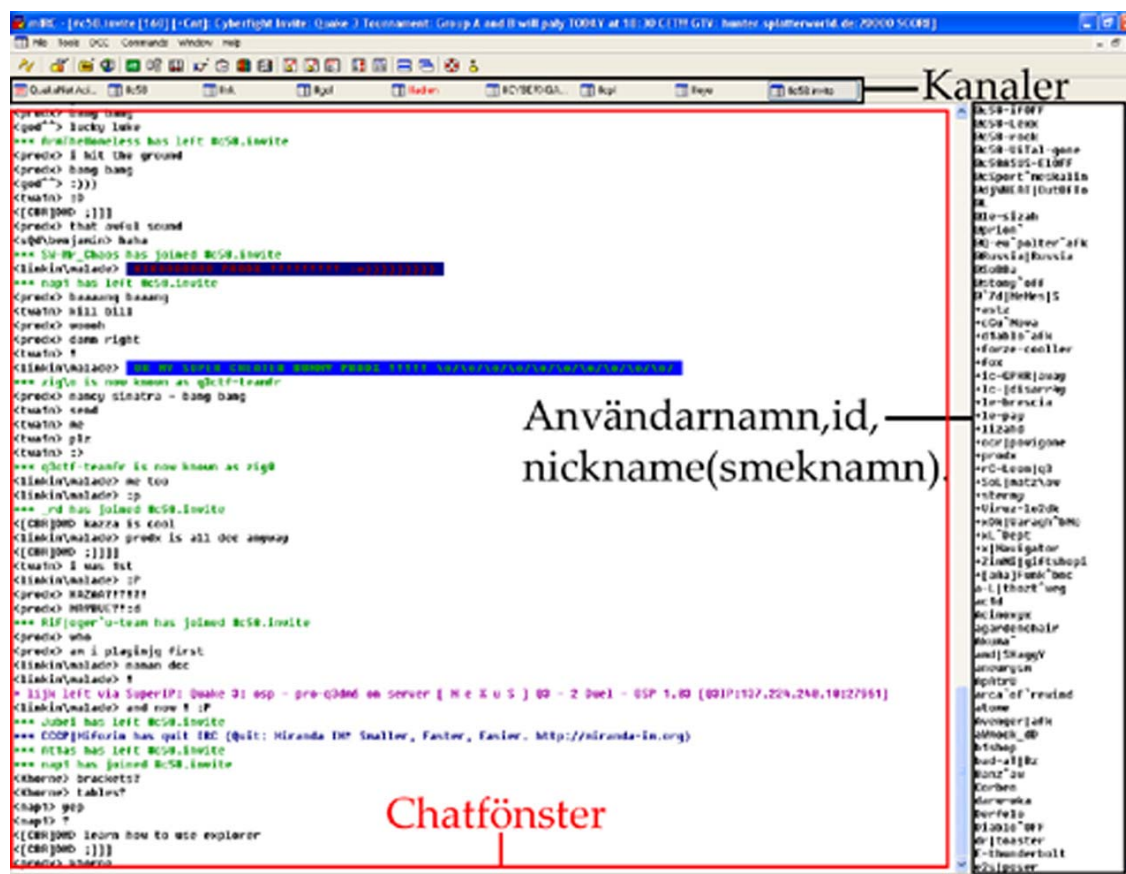
---

<sup>1</sup> Klan – Lag med datorspelare

## 4.5.2 mIRC



Chatprogrammet mIRC är en Windowsbaserad programvara som är skapad av Khaled Mardam-Bey och använder sig utav IRC. Via mIRC så har man möjligheten att ansluta sig till en mängd olika IRC-nätverk, till exempel EFnet som beskrivits i avsnitt 2.1 eller Quakenet som beskrivits i avsnitt 2.3.1. När man är ansluten till ett nätverk så finns i detta nätverk en mängd kanaler som man kan ansluta sig till. Med hjälp utav mIRC, dessa nätverk och kanaler så kan Windowsanvändare på ett enkelt och smidigt sätt konversera och dela filer med en eller flera användare. I mIRC så kan man välja om man vill konversera separat med någon eller om man vill konversera i grupp (mIRC, 2003).



Figur 3 mIRC-gränssnitt

## 5. Resultat

I denna del av rapporten redovisas svaren på de frågor som ingick i intervjumallen. Frågorna behandlade mIRC-användarnas syns på mIRC och hur de upplevde ett community. Utöver detta så redovisas även vilka funktioner som användarna tyckte var bra respektive dåligt.

### 5.1 Att komma i kontakt med ett community för första gången.

För att få en inblick i hur redan befintliga användare kom i kontakt med mIRC eller ett annat community för första gången så ställde vi vår första fråga som löd:

*Hur/När kom du i kontakt med communities första gången?*

Svaren på frågan varierade sig från person till person men det fanns ändå likheter. Några hade kommit i kontakt med ett community via skolan medan andra genom en pojkvän eller en flickvän. En kvinnlig respondent svarade dock: *"Första gången var Lunarstorm, det var år 2000 ungefär i samband med att jag upptäckte att man kunde använda datorn till annat än Word-dokument. Hittade det via en kompis jag hade på Icq som gav länken till mig och tyckte jag skulle prova det. Är fortfarande medlem där"*

En kille svarade: *"Tror jag gick i sjuan då jag började hålla till på mIRC, jag var alltså 13 år. Hade ganska nyligen fått en dator och börjat spela ett spel som heter Quake 1 på Internet emot andra. Efter en del spelande så startade jag och en kompis en "klan" i detta spel och då började vi med mIRC för att träffa annat folk som också spelade detta spel. Det var genom mIRC man kunde snacka med andra "quakers" och leta medlemmar till klanen och även fråga andra klaner om så kallade klanmatcher, det var så jag hamnade där."*

I dessa fall så var det alltså genom en kompis som man kom i kontakt med ett community för första gången. Detta var det vanligaste svaret då två respondenter till svarade att de kommit i kontakt med ett community via kompisar.

### 5.2 Hur ofta tar de del av ett community?

När vi fått fram hur de kommit i kontakt med ett community för första gången så var det lämpligt att reda på hur ofta de tar del av ett community. Tar man del av det varje dag eller bara någon gång ibland. Frågan var: *Hur ofta tar du del av communities?* Några svar löd: (manlig respondent) *"Dagligen, det är ungefär som en personsökare där de lämnar meddelanden o.s.v. som man kan läsa när man har tid"*



*(kvinnlig respondent) "Minst en gång/dag oftast blir det flera gånger varje dag. Kanske inte stannar där så länge men man har igång det och kikar på det lite då och då medan man pysslar med annat"*

*(kvinnlig respondent) "Några gånger om dagen beroende på om jag är hemma eller inte. Men allt från 0-8 gånger om dagen." Av våra respondenter så var nästan alla frekventa användare utom en som svarade: " Inte så ofta, jag avvaktar oftast tills jag ser va det e för något community och om det ser intressant ut så kan jag tänka över om det e nått för mig."*

### **5.3 Varför tar man del av det community man vant sig vid?**

Vad är det som gör att man hela tiden återkommer till det community som man vant sig vid? Detta var nästa fråga som vi ville ta reda på. Vilka orsaker ligger bakom? Här skiljde det sig mycket från person till person, de flesta hade olika orsaker. Frågan var *Varför tar du del av det community som du gör?*

Ett kvinnligt svar löd som följer: *"Dels för att jag tycker det är ett av de mer seriösa. Jag är även med som diskusoperatör för diskusen Panikångest och där är det ju människor som inte mår bra och behöver hjälp och råd vilket jag gärna delar med mig av eftersom jag varit i deras situation. Blir lite utav en hjälpcentral och man lär sig mycket själv också. Sen är det många av mina vänner som har konton på samma community så då sitter man och snackar lite skit där samtidigt som man gör annat. Ofta kan det vara bara ett rent tidsfördriv också, man läser om andras upplevelser och det lär en också att inse vissa saker med sig själv."*

En kille svarade: *"För att jag tycker att det e trevligt och bekvämt att kunna snacka med folk på mIRC och även spela med dem. Dem flesta jag känner använder det också och då blir det lättare att man skriver på mIRC istället för att ringa till dem. Och så lär man känna mycket folk som man inte skulle lära känna annars. Vi brukar även väldigt ofta sitta och prata med varandra i ett program som heter Ventrilo. Då pratar du i mikrofon som du har till datorn. Känns mer personligt och prata än att skriva på något sätt och fördelen med det är ju att det e helt gratis och att man kan prata i stort sett hur många som helst i samma "samtal" som man däremot inte kan göra i telefon."*

Några (både killar och tjejer) hade dock liknande orsaker och dessa löd: *"Jag tycker det är roligt. Kul att snacka med nya människor."* & *"För att det är kul att lära känna människor på andra platser än där man själv bor".* & *"Hmm, bra fråga, jag vet faktiskt inte, för att det är kul att snacka med folk som har samma intressen som en själv."* Att lära känna och prata med nya människor & prata med personer med liknande intressen var det vanligaste svaret.

### **5.4 Skillnader mellan den virtuella och den reella världen?**

Beter sig människor olika när de sitter bakom en datorskärm? Hur och vilka eventuella skillnader kan användare tänkas stöta på eller uppleva i ett community jämfört med vår "riktiga värld"? Vi beslöt oss för att ställa en fråga som löd: *Vad tycker du de största skillnaderna mellan det virtuella och det reella samhället är?*

Vi fick här ett antal olika funderingar och tankar angående denna fråga och en tjej svarade så här: *”Största skillnaden är väl tyvärr att många (säger inte alla) är så mycket kaxigare och vågar säga så mycket mer när de sitter bakom skärmen. Sen när man träffas IRL<sup>2</sup> så är de tysta som möss och vågar knappt säga hej. Visst finns det många som sitter och ljuger en massa på nätet också men känns lite som om det har minskat, i alla fall under de senaste åren. Kan vara så att man har lärt sig att se ”lögnarna” också för det gör man. Man märker ganska tydligt på någon om det är massa svammel eller om det finns någon verklighet bakom det hela. Sen kan man ju bara ”stänga av” sina vänner på nätet. Känner man inte för att prata med någon är det ju bara att logga ut eller sätta sig som away. Det går väl inte riktigt lika lätt i vanliga fall eller inte lika accepterat att man bara försvinner från ett samtal helt plötsligt. Något som däremot är väldigt bra är att man lätt hittar likasinnade på nätet, både vad gäller intressen och värderingar. Sen att det är så globalt är också en fördel. Man träffar vänner i andra städer som man aldrig annars hade träffat”.*

Människor som betar sig kaxigare i ett community på Internet var det fler som svarade, så här löd ett annat kvinnligt svar: *”Det är mer oseriöst i det virtuella samhället, man vågar säga mer dumma saker i det virtuella samhället.”*

En manlig respondent såg inga större skillnader utan tyckte snarare att dessa två världar var lika varandra: *”För mig e det mer så att Internet är en del av det verkliga livet idag, inte som två olika världar. Men om du jämför att vara hemma hos några kompisar och snacka och spela tv-spel med att sitta vid datorn och snacka med samma personer och spela emot dem, så ser jag inga stora skillnader alls mer än dem uppenbara att man faktiskt inte ser personerna man umgås med just då. Fast det finns ju så mycket du kan göra i verkligheten som du inte kan göra på Internet och tvärtom. Så jag har svårt att jämföra dem.”*

Andra mer väntade svar som uppkom var just att man oftast inte kan se vem man pratar med, så här löd två utav de svaren: *”Dels de uppenbara, man träffas ju inte öga mot öga så att säga...men sen är det ett väldigt fritt sätt att umgås med människor; tröttnar man på någon är det bara att stänga rutan.” & ”I den virtuella världen vet ingen vem och hur man är i reella samhället”.*

## **5.5 Oförmåga att uppfatta kön och ålder i ett community, bra eller dåligt?**

Genom att sitta bakom en datorskärm när man pratar med andra människor så kan ingen med säkerhet veta om den man pratar med är man eller kvinna. Detsamma gäller för åldern. Är detta en positiv eller negativ egenskap för ett community? Vi ställde frågan: *Vad tycker du om det faktum att man inte kan urskilja ålder & kön i ett community?* De tillfrågades svar är en blandad kompot av positivt och negativt men ett kvinnligt svar utmärkte sig från mängden: *”Det är sådana saker man får ta helt enkelt, jag har dock inte träffat så många som faktiskt ljugit om sin ålder och kön. Någon enstaka men det genomskådar man ganska lätt, kan ju också bero på att jag faktiskt har*

---

<sup>2</sup> IRL – In Real Life

*ett liv utanför Internet också och vet hur människor är i vanliga fall. Har aldrig förstått varför man skall ljuga om sådana saker heller.” De flesta svaren tydde dock på att de flesta helt enkelt inte bryr sig om kön eller ålder. Detta hade en manlig respondent att säga: Det beror väl lite på vad du har för syfte med att hålla till på Internet. För mig spelar det ingen roll hur gamla eller vilket kön personerna har som jag spelar eller snackar med. Huvudsaken är att de är schyssta och roliga att "umgås" med på Internet.”*

Ett annat svar som utmärkte sig var att man inte dömer direkt utan man läser vad användaren säger. En tjej svarade: *”För det mesta positivt, folk bedöms efter vad de säger och inte hur gamla de är (eller kön).”*

## **5.6 Kvinnor vs Män – får man annorlunda behandling beroende på kön i ett community?**

En intressant aspekt i den virtuella världen gentemot den reella är som nämndes i stycket ovan, faktumet att man inte kan se skillnad på könen. Blir man behandlad på ett annat sätt i ett community gentemot det vanliga samhället beroende på om man är man eller kvinna? Vi ställde här följande fråga: *Blir du som kvinna/tjej, man/kille behandlad på ett annorlunda sätt i det virtuella samhället jämfört med vanliga samhället?*

En tjej hade ett mycket utförligt svar: *”Ja, jag kan ju säga att jag aldrig fått så mycket skamliga förslag IRL som jag får på nätet. Visst, fulla människor ute på krogen osv. kan ju vräka ur sig både det ena och det andra. Men på nätet är man nog mer utsatt som tjej skulle jag tro. Killar (eller en liten del av killar) tror att de kan skriva vad som helst och leva ut sina fantasier bara för att de råkar prata med en tjej. Men det är sånt man får förbise, det finns ”idioter” IRL också och dem tar man avstånd ifrån likaså gäller på nätet. Positivt är dock all den vänliga hjälp man får, många killar är villiga att ta sig tid och hjälpa en om man har något problem. Det tror jag framförallt är för att jag är tjej, tror inte att de hade lagt ner lika mycket tid om det var någon fjortonårig kille som frågat dem. Men man kan ju alltid hoppas att det är så.”*

En annan tjej sa: *”Kan man säga ja, mer sexistiskt eller vad man ska kalla det för. På nätet är man dumförklarad bara för att man inte tycker om att prata om sitt sexliv o sådana saker. Slutsatser som blir dragna bara för att man som jag är blond.”*

Killarna upplevde inte samma problem som tjejerna och två utav svaren följer här: *”Nej det kan jag inte påstå. Men jag kan tänka mig att folk som har det svårt i det reella samhället ser virtuella communities som en väldigt enkel och nöjesfylld utväg. Kan tillägga att jag tycker det är väldigt positivt.”* Det andra svaret: *”Nej det tycker jag faktiskt inte. En sak är väl att man kan omöjligt bli behandlad på nåt speciellt sett beroende på hur man ser ut, som man faktiskt kan i verkligheten.”*

## 5.7 Betyder mIRC något speciellt för sina användare?

På vilket sätt fungerar mIRC ur en social synvinkel? Är det ett sätt att fördriva tiden eller för att ha roligt? Detta ville vi ta reda på och några utav de svar vi fick följer nedan. Här var alla svar riktade åt samma håll. Betydelse har det utan tvekan fast för vissa mer än för andra. Frågan löd: *Har mIRC någon speciell betydelse för dig? Sociala aspekter, tidsfördriv, underhållning etc?*

En tjej svarade: *”Ja, absolut. Har fått många vänner på mIRC som delar samma intresse som mig. Där om någonstans kan man få hjälp om man har några funderingar. Visst är det ett tidsfördriv också eller kanske snarare så att timmarna rusar iväg när man har kul. Spelar Q3 och håller till på quakenet där alla andra som spelar också håller till. Ser man till någon som idrottar så ger ju de ganska mycket tid till träning, matcher, kolla på andra som utövar idrotten, vara social tillsammans med lagkompisar o.s.v. och det här är väl lite samma sak bara att man kan tillbringa tiden åt det dygnet runt.”*

En kille uttryckte sig så här: *”Ja, tack vare Internet känns det som att jag har ett ganska socialt liv. Att sitta och prata med folk i micken och spela med dem känns nästan likadant som att umgås med folk i verkligheten. Och det gör jag ofta flera timmar om dagen. Jag ser det inte direkt som tidsfördriv med tanke på att jag tycker att det oftast e väldigt roligt. Det händer istället ofta att det e andra saker utanför Internetvärlden som man behöver ta i tu med som antingen blir uppskjutna eller att man struntar i dem. Det är väl det jag ser som Negativt.”*

För vissa kan det dock ha en mycket stor betydelse och det kan man utläsa ur en kvinnlig respondents svar: *”Jag träffade min nuvarande sambo genom Internet så absolut betyder det en hel del för mig sen sitter jag oftast här när jag har tråkigt å så.. jag va helt nedkärad i min sambo innan jag ens sett I kort på honom”*

## 5.8 Starta egna kanaler i mIRC

Att starta egna kanaler i mIRC är enkelt, man skapar en själv och det tar inte mer än någon sekund. Med detta i åtanke så kan man fråga sig om användarna någon gång själva startat en kanal och vad som var syftet med denna. Frågan var: *Har du någon gång startat en egen kanal och vad var då syftet med denna?*

De flesta svaren var att om man startat en egen kanal så var det på grund av att man skapat en klan som man spelar ett speciellt dataspel med. Här följer ett svar angående klan: *”Ja, vi startade en tjejklan i Ra3<sup>3</sup> en gång som vi fixade kanaler osv. till.*

---

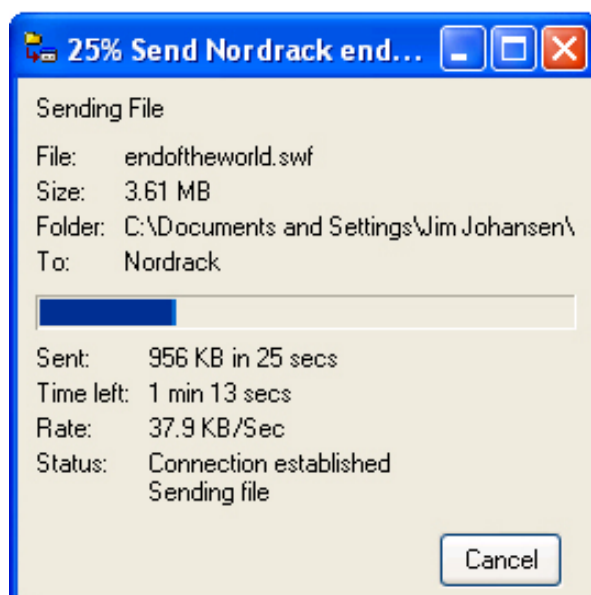
<sup>3</sup> Ra3 – Rocket Arena 3 – En spelmodifiering av spelet Quake 3 Arena

Tyvärr fick vi lägga ner den efter ett tag eftersom intresset från tjejers sida inte är det största när det gäller Q3<sup>4</sup>.

Det fanns dock även användare som skapat kanaler för att träffa andra användare med liknande intresse som en själv och en kille svarade: "Flera gånger: Klan-kanaler till spel, musikkanaler, kanaler för mig och mina kompisar att prata i."

## 5.9 Bra respektive dåliga funktioner i mIRC

Vilka funktioner i mIRC uppskattar man mest som användare och vad används de respektive funktionerna till? Frågan löd: *Vilka funktioner i mIRC uppskattar du mest/minst?* Här varierade svaren bland användarna men ett återkommande inslag var att man kan skicka och ta emot filer via DCC som ser ut så här.



Figur 4 Filöverföring

Men det fanns även andra populära funktioner som en tjej beskrev bra: "Ojdå, den här var svår. Gillar i alla fall att man kan spara kanalerna man är i, att man kan tala privat med någon om man vill och att man får en särskild notis när någon säger sitt namn (de namn man lagt till). Att man kan skicka filer o.s.v. över det är också bra. Mindre bra är väl att man kan lägga ut vilka länkar som helst och på så sätt sprida virus mm. Att man har funktionen amsg<sup>5</sup> är tyvärr både bra och dålig ibland används det i allt för onödiga lägen."

Ett annat utförligt svar fick vi från en manlig respondent: "Mest: Att det är så pass lätt att få tag på folk. En väldigt stor fördel med IRC är att friheten blir väldigt stor. Har jag en fråga till någon kan jag enkelt fråga utan att störa personen, sen när han/hon har tid, skriver sitt svar så jag senare kan läsa."

<sup>4</sup> Q3 – Quake 3 Arena – Ett spel

<sup>5</sup> Away message

*Skillnaden från till exempel telefon är att personen jag vill prata med måste då vara dedikerad till mig just precis när jag vill. Ett minus, som egentligen inte är relativt, är att det är enkelt att ljuga om vem man är. Men om man tänker efter, det går även i verkliga livet, bara inte fysiskt.”*

## 6. Analys

I detta kapitel så analyseras resultatet av de intervjuer som vi gjort. Först ger vi en snabb och enkel överblick över de redovisade svaren i en tabell. Kolumnerna är indelade efter fråga, likheter och skillnader. Skillnaderna är indelade i 2 underkategorier, kvinnor respektive män.

Därefter kommer vi att analysera resultaten och styrka eller motsäga våra teorier.

Fråga	Likheter	Skillnader	
		Kvinnor	Män
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidig ålder</li> <li>• Via kompisar</li> <li>• Via flickvän/pojkvän</li> <li>• Via spel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Inga uppenbara skillnader mellan våra respondenter.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Inga uppenbara skillnader mellan våra respondenter.</i></li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Varje dag om man är hemma</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inga större skillnader med undantag från en manlig respondent som inte var en frekvent användare.</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Träffa och prata med kompisar</li> <li>• Träffa människor med lika intresse</li> <li>• Frihet att ta kontakt med människor samt frihet att kunna svara när man vill.</li> <li>• Global bekantskap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man kan lätt hjälpa andra människor</li> <li>• Det mest seriösa communityet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lättare att skriva än att ringa till någon som är online.</li> <li>• Bästa platsen att ta emot och ge information</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lättare att hitta likasinnade än i verkliga livet</li> <li>• Lättare att ta kontakt med människor</li> <li>• Anonymitet</li> <li>• Global frihet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man vågar mer</li> <li>• Ärligare</li> <li>• Tycker att människor är kaxigare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inga informationsgränser</li> <li>• Lättare att undvika problem</li> <li>• Tycker att människor är trevligare</li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ålder eller kön spelar ingen roll</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bra att man bedöms efter vad man säger och inte efter utseende, ålder eller kön</li> </ul>	

6	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Man blir inte dömd på förhand</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mer skamliga förslag</li> <li>• Mer uppmärksamhet</li> <li>• Lättare att få hjälp</li> </ul>	
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidsfördriv</li> <li>• Nöje</li> <li>• Knyta kontakter</li> <li>• Träffa vänner</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Inga uppenbara skillnader mellan våra respondenter.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Inga uppenbara skillnader mellan våra respondenter.</i></li> </ul>
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ja på grund av spelintresse</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hjälpkanal</li> <li>• Hitta människor med liknande intressen</li> <li>• Privata konversationer</li> </ul>
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skicka och ta emot filer via DCC</li> <li>• Privata konversationer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dåligt att man kan lägga ut länkar och på så sätt sprida virus</li> <li>• Ingen inloggning</li> </ul>	

### 6.1 Vilka funktioner fyller mIRC för användarna?

Denna frågeställning besvaras av frågorna 5, 8 & 9 i vår intervjumall. **(5)** Vad tycker du om det faktum att man inte kan urskilja ålder & kön i ett community? **(8)** Har du någon gång startat en egen kanal (i mIRC) och vad var då syftet med denna? **(9)** Vilka funktioner i mIRC uppskattar du mest/minst? Med benämningen funktion så är det inte enbart funktioner i mjukvaran mIRC utan förmågan att till exempel inte kunna se ålder respektive kön är också en form av funktion.

Möjligheten att inte kunna få reda på ålder eller kön på mIRC spelade inte någon större roll för något utav könen. Någon utav de kvinnliga respondenterna tyckte dock att detta var en bra företeelse på grund av att man då inte döms efter kön, ålder eller utseende. En annan kvinna tyckte dock att det var mindre bra att inte kunna få ett första intryck via utseende. Överlag så spelade ålder och kön ingen större roll och detta är precis vad professor B, Wellman anser.

Funktionen att som användare skapa egna och nya kanaler i mIRC vägde över mot männen. Fler män än kvinnor hade startat egna kanaler men syftet med att man startade egna kanaler var lika. Man startade egna kanaler för att finna likasinnade och få möjlighet att diskutera med dessa. Man har egna, klara inriktningar när man startar en kanal och detta är precis vad Jenny Preece säger. Hon menar att när man har startat en kanal med inriktning på ett visst område så fungerar detta som tändvätska för andra som har samma intresse. Andra användare som snappar upp detta ansluter sig till denna



kanal för att kunna diskutera detta gemensamma intresse. Intressena tar sig olika form, en manlig respondent startade en gång en hjälpkanal för att hjälpa andra människor.

Svenningsson (2001) nämner just detta, vikten av att få tala ut, ha någon som lyssnar eller bara för att få någon annans perspektiv på ett visst ämne. När det gäller funktioner i mjukvaran mIRC så varierade det ganska mycket mellan användarna. Medan några tyckte att möjligheten att skicka filer var den bästa funktionen så tyckte andra att det bästa var att träffa likasinnade som man kan prata privat med. Här kommer man återigen tillbaka till användarmodellen (Uses & Gratification) som McQuail, Lowery & DeFleur (1995) och Lull (1995) tar upp. McQuail har här det mest träffande påståendet, nämligen att de individuella behoven är de som styr, det vill säga intressen och smak.

## **6.2 Vad lockar män respektive kvinnor att välja mIRC?**

För att besvara denna frågeställning så tittar vi på svaren till fråga 6 respektive 7 i vår intervjumall, (6) Blir du som kvinna/tjej, man/kille behandlad på ett annorlunda sätt i det virtuella samhället jämfört med vanliga samhället? Och (7) har mIRC någon speciell betydelse för dig? Sociala aspekter, tidsfördriv, underhållning etc.

Om man tittar på vår tabell så ser man att de gemensamt tycker i fråga 7 att tidsfördriv, nöje, knyta kontakter och träffa vänner har en viktig betydelse. McQuail skriver att människan har individuella behov, intressen och smak. Han menar att användarna använder medierna för att uppfylla vissa behov så som ovannämnda nöje, tidsfördriv etc. några skillnader könen emellan gav våra respondenter inte. Att de oavsett kön finner samma betydelse är kanske inte så konstigt. Enligt Näslund, Pettersson, Östberg (2001) så har Internet en mycket hög jämlikhetspotential.

Om vi sedan ser till fråga 6, blir du som kvinna/tjej, man/kille behandlad på ett annorlunda sätt i det virtuella samhället jämfört med vanliga samhället? Här finner vi skillnader men också ett enhälligt svar. Båda könen upplever det positivt att man inte blir dömd på förhand vilket ger dem ett större utrymme i knytandet av kontakter. Detta är precis vad professor B, Wellman menar när han talar om just det faktum att yrke, kön, ålder, status med mera online inte har någon större betydelse. Detta ger nya förhållande mellan människor som annars kanske aldrig hade pratat med varandra.

På denna fråga förväntade vi oss att det skulle finnas skillnader i svaren, och som tidigare nämnt var så också fallet. Tabellen visar att det bara var i kvinnornas fall som skillnaderna gick att finna. Alla våra kvinnliga respondenter upplevde att de fick allt för många skamliga förslag, men påpekade att det också fanns möjligheter att få extra mycket hjälp, detta var i sin del en följd av uppmärksamheten som de fick som kvinnor. Betydelsen av smeknamn, nickname, kan alltså spela en viktig roll. Svenningsson nämner att smeknamnet kan påverka hur man blir bemött av andra människor. När man talar om de skamliga förslagen som florerar på communities så kan man hänvisa till en

annan av Sveningssons teorier. På grund av att användarens offlineidentitet är skyddad så kan de känna sig tryggare, vilket kan ge uttryck på olika sätt. Ett sätt är att man kan vara kaxigare, man vågar mer helt enkelt. En annan infallsvinkel kan vara det som Rheingold påpekar, nämligen att det är mycket enkelt att byta identitet i ett community. Detta behöver då inte betyda att man vill skydda sin offlineidentitet utan man gör det bara på grund utav att det är enkelt.

### **6.3 Vilken betydelse har mIRC för respektive kön?**

För att besvara denna frågeställning så tittar vi på svaren till fråga 1 respektive 3 i vår intervjumall, (1) Hur/När kom du i kontakt med communities första gången? Samt, (3) Varför tar du del av det community som du gör? Detta för att få en inblick i hur de först kom i kontakt med ett community och vad som sen fått dem att vända sig till mIRC.

Likheten mellan könen är slående när det gäller hur man kom i kontakt med ett community för första gången. Redan vid en tidig ålder, så tidigt som 13 år så kom några i kontakt med ett community för första gången. Åldersspannet på våra respondenter var 16-25 år och detta stämmer bra överens med Bergström (2001) som säger att majoriteten av användarna ligger mellan 15-29 år. Trots att åldersspannet på respondenterna stämmer bra överens med vad Bergström säger så kan vi se tendenser till att även personer yngre än 15 år kan ingå bland majoriteten.

Via skolan, pojkvän/flickvän eller spel så fick man vetskap om att andra människor använde sig av communities. Steget efter detta var följaktligen att själv ta del av ett community. Varför tar de då del av mIRC? Uppenbarligen för att de själva vill, på grund av ett antal olika orsaker. Att träffa människor med samma intresse, att prata med nya människor, ha möjlighet att konversera med människor var som helst på jorden är några utav likheterna mellan män och kvinnor. Detta stämmer bra överens med vad Jenny Preece säger. Hon menar att en av de vanligaste orsakerna till att människor tar del av communities är att man lätt kan få kontakt och prata med nya människor och människor med liknande intressen som en själv.

Några skillnader var att kvinnorna uppfattade mIRC som ett mycket seriöst community som även ger dem möjlighet att hjälpa andra, medan några utav männen ansåg att mIRC var ett mycket bra ställe för att få tag på information samt att det är lättare att konversera med någon via mIRC än via telefon. Att det är lätt att få tag på information via ett community på Internet är något som Näslund, Pettersson, Östberg påpekar. Man har på Internet enorma möjligheter att ta del av information som bara var förut ett fåtal tidigare. Allt detta kan hänvisas till vad McQuail, Lowery & DeFleur (1995) och Lull (1995) säger angående användarmodellen (Uses & Gratification). Människor tar del av ett medium på grund av att de själva vill det. De är dessa olika individuella behov som människor försöker tillfredsställa och mIRC är ett sätt för vissa människor att göra just detta.

#### **6.4 Hur ser communityanvändare på mIRC?**

Den övergripande synen (frågorna 1-9) är att mIRC är något som engagerar och därav tar upp mycket tid. Detta verkar dock vara positivt eftersom det verkar fungera som ett socialt komplement för båda könen. Bränslet är känslan av gemenskap och delaktighet, detta avspeglas i form utav alla de kanaler som finns tillgängliga för alla olika typer av intressen och människor. I dessa kanaler samlas människor från hela världen vilket leder till en global frihet som annars är geografiskt bunden, vilket lockar användare att ta del av dessa olika kanaler. Även om gemenskap och delaktighet väger tyngst så finns det också en mängd andra saker som lockar användarna att ta del av communityen. Dessa orsaker kan vara allt ifrån tidsfördriv, söka och hitta information, samt underhållning.

## 7. Slutsats

Communities lockar människor med olika intressen och avsikter att söka en virtuell gemenskap. Det community som vi har undersökt heter Quakenet och har över 200 000 användare. De människor som samlas på Quakenet har ett stort övergripande intresse för onlinespel. Communitiet ger dock användarna ett flertal sociala utbyten så som: gemenskap, underhållning och tidsfördriv.

De flesta respondenter i vår undersökning har kommit i kontakt med mIRC genom pojkvän/flickvän eller kompisar redan vid en tidig ålder. För tjejerna verkar det dock vara pojkvänner som i första hand har intresserat tjejerna för online-spel. Detta intresse har sen utvecklats till att man söker sig till Quakenet för att hitta likasinnade. Att de flesta killar kommer i kontakt med communities för att kompisar introducerar dem är föga överraskande för oss då vi själva kom i kontakt med communities på detta sätt. En person hittar ett community på Internet som han/hon uppskattar och tycker är roligt, sprider det vidare till sina kompisar som i sin tur får med sina kompisar.

Framför allt är mIRC – Quakenet en mötesplats för människor med liknande intresse. Att prata med kompisar, nya människor och ha någonstans att ”hänga” med klanen som man spelar i fungerar som ett roligt tidsfördriv. Helt klart har communitiet Quakenet blivit en del av de intervjuades vardag där man via mIRC pratar med vänner och bekanta. En del respondenter ansåg till och med att det är lättare att prata med sina vänner via mIRC än att använda telefonen. Att man enkelt kan skicka filer fram och tillbaka till varandra är en uppskattad funktion. En annan funktion som respondenterna framhöll var det att man enkelt kan skapa egna kanaler för att kunna prata privat. Som tidigare nämnts är mIRC – Quakenet en global, social mötesplats som de flesta respondenterna tar del av varje dag.

Man träffar även på nya människor som har liknande intressen och håller sig ajour om olika händelser. Man kan ta emot och ge information och man bedöms efter vad man säger och inte efter utseende, ålder eller kön. Många känner att dom är en del av en global gemenskap där online-spel fört dem samman och att det är lättare att hitta likasinnade och ta kontakt med andra än i verkliga livet. Det faktum att man är relativt anonym gör att en del respondenter känner att dom vågar mer dvs. tycka och tänka djärvare än i verklighetens värld. Nackdelen inom ett community är enligt de kvinnliga respondenterna att kvinnor får allt för många skamliga förslag från killar som gömmer sig bakom ett fingerat namn, men framhävde att det också fanns möjligheter att få extra mycket hjälp.

### Slutord

Om vi ska sammanfatta hela uppsatsen så var det väldigt lite som skilde mellan män och kvinnor i deras syn på mIRC. De flesta respondenter uppskattade samma funktioner och möjligheter som mIRC kan erbjuda användarna. Den enda större skillnaden som vi kunnat

utläsa av våra svar var det att kvinnor ibland får sexuella erbjudanden och att killarna var de som startade upp olika mIRC-kanaler.

Då vi själva under flera år varit med i olika communities har vi stor erfarenhet och kunskap om ämnet vilket har underlättat arbetet. Det har varit intressant att ta del av andra människors tankar och erfarenheter gällandes mIRC och Quakenet. De resultat som kommit fram i undersökningen stödjer de tankar och funderingar som vi redan hade innan vi började denna undersökning. Dock har en del resultat överraskat oss, till exempel att någon tyckte att det var lättare att skriva på mIRC än att ringa till sina vänner.

### **Förslag till vidare forskning**

Vid en eventuell fortsatt forskning i ämnet hade det varit intressant att se om det blir någon skillnad i resultatet om man hade haft fler respondenter. De personer som vi intervjuade var mellan 16 och 25 år gamla. Det hade varit intressant att ha ett bredare åldersspann. Vad skulle man då se? Intressant hade det varit att gå än djupare i vilka utbyten en användare får av communities, undersöka vad som ger en användare status och popularitet på Quakenet och språkbruk.

## 8. Källförteckning & Figurförteckning

America Online – Who we are (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.corp.aol.com/whoweare> [2003-12-29].

America Online Instant Messenger (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: [http://www.aim.com/help\\_faq/starting\\_out/getstarted.adp](http://www.aim.com/help_faq/starting_out/getstarted.adp)

Bergström, Annika (2000) Svenskarna och Internet - Det nya samhället

Goffman, Erving (1990), The presentation of Self in Everyday Life

Halvorsen, Knut (1992), Samhällsvetenskaplig metod

ICQ – What is Icq (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.icq.com/products/whatisicq.html> [2003-12-29].

Lowery, Shearon A. and DeFleur Melvin L. (1995), Milestones in Mass Communication Research

Lull, James. (1995), Media, Communication, Culture.

McQuail, Denis. (2000), McQuail's Mass Communication Theory

Mirc (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.mirc.com> [2003-12-29].

MSN.se – Rundtur (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://messenger.msn.com/Tour> [2003-12-29].

Network54 (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.network54.com/Help/?topic=FAQs:General%20Questions> [2003-12-29].

Näslund, Eva, Pettersson, Sara, Östberg, Håkan – Tänkvärt (2001) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://alfa.ped.umu.se/student/01/grupp2/start/tankvart> [2003-12-29].

Preece, Jenny (2000), Online Communities

Quakenet.org – About us (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.quakenet.org/about.php> [2003-12-29].

Rheingold, Howard – Rheingolds brainstorms (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.rheingold.com/index.html> [2003-12-29].

Svenningsson, Malin (2001) Creating a sense of community – Experiences from a Swedish Web Chat

The IRC Prelude (2003) [Elektronisk].

Tillgänglig: <http://www.irchelp.org/irchelp/new2irc.html> [2003-12-29].

Wellman, Barry. (1998), Networks in the Global Village

## **8.1 Figurförteckning**

Figur 1 Tratten

Figur 2 Triangel

Figur 3 mIRC-gränssnitt

Figur 4 Filöverföring

## 9. Bilaga

### *Intervjuguide för mIRC-användare.*

#### Personliga frågor

- Namn
  - Ålder
  - Bosatt i
  - Yrke
- 

#### Ämnesorienterade frågor

1. Hur/När kom du i kontakt med communities första gången?
2. Hur ofta tar du del av communities?
3. Varför tar du del av det community som du gör?
4. Vad tycker du de största skillnaderna mellan det virtuella och det reella samhället är?
5. Vad tycker du om det faktum att man inte kan urskilja ålder & kön i ett community?
6. Blir du som kvinna/tjej, man/kille behandlad på ett annorlunda sätt i det virtuella samhället jämfört med vanliga samhället?
7. Har mIRC någon speciell betydelse för dig? Sociala aspekter, tidsfördriv, underhållning etc.
8. Har du någon gång startat en egen kanal och vad var då syftet med denna?
9. Vilka funktioner i mIRC uppskattar du mest/minst?