

Ungdomars fiktionsvanor

S Lundström & A Svensson

Sammanfattning

Denna artikel redovisar en enkätstudie utförd bland svenska tonåringar i åldern 17-18 år. Studien syftar till att kartlägga deras användning av fiktion i olika medieformer i kontexterna skola och fritid. Studien har en kvantitativ ansats och fokuserar på aspekterna medieringstyp, kön och studieinriktning. Resultaten visar att även om deltagarna läser skönlitteratur, tillbringar de mycket mer tid med fiktion i andra medieformer, såsom datorspel, tv-serier och film. Könsskillnader syns i att män spelar datorspel och kvinnor läser skönlitteratur i större utsträckning. Det finns få framträdande skillnader mellan elevgrupper med olika studieinriktning. Istället visar resultaten att skillnader i medieanvändning framför allt ska beaktas på individnivå, och att stora skillnader kan finnas inom samma skolklass. Resultaten diskuteras utifrån ett medieekologiskt och ett medialiseringsperspektiv i relation till utbildningssammanhang.

Nyckelord: medievanor, medieekologi, medialisering, fikcionalitet



Stefan Lundström är universitetslektor i svenska med didaktisk inriktning och är verksam bland annat inom lärarutbildningen vid Luleå tekniska universitet. Han är projektledare för projektet Fiktion och lärande i nya medielandskap. Han har tidigare varit verksam som gymnasielärare i svenska och historia.



Anette Svensson är universitetslektor i engelska med litteraturvetenskaplig inriktning. Hon är verksam inom såväl lärarutbildning som övrig kursverksamhet vid Jönköping University och medverkar i projektet Fiktion och lärande i nya medielandskap. Hon har tidigare varit verksam som gymnasielärare i engelska och svenska.

Abstract

This article reports on a questionnaire study conducted among Swedish teenagers aged 17-18. The study aims to map out their use of fictional texts through various media forms in the two contexts school and recreational time. The study, which has a quantitative approach, focuses on mediation, gender, and study orientation, when exploring the media habits of Swedish teenagers. The results show that although the participants read fiction, they spend much more time using fictional texts in other media forms, such as computer games, TV-series, and films. Gender differences are visible in that men play computer games and women read literature to a greater extent. There are few prominent differences concerning the choice of educational programme. Instead, the results show that divergence should be considered on an individual level, and that large differences in media use can occur within the same school class. The results are discussed from a media ecological as well as a mediatization perspective, and in relation to an educational context.

Keywords: Media habits, Media ecology, Mediatization, Fictionality

Introduktion

Det är idag vanligt att ungdomar tillskrivs olika epitet som relaterar till den mediavärld de lever i, till exempel digitalt infödda, läsovana eller multimodala (Prensky, 2010; Kress, 2003). Kartläggningar görs regelbundet avseende medieanvändningen, till exempel genom Statens medieråd, men dessa har ofta en allmän karaktär där man exempelvis inte åtskiljer olika former av datoranvändning. Det saknas fortfarande undersökningar som medger mer detaljerade uttalanden om hur ungdomars medievanor ser ut avseende fritidsanvändning av olika typer av fiktionstexter. Ur ett undervisnings- och lärandeperspektiv är också fritidens medievanor mycket relevanta, då de påverkar den förståelse elever har vid möten med olika texter i skolan.

Syftet med denna artikel är därför att redovisa en kartläggning av ungdomars fiktionsanvändning i skolan och på fritiden och att diskutera implikationerna av denna användning i relation till gymnasieskolans uppdrag gällande undervisning kring fiktion. Resultaten kan öka lärares förståelse för relationen mellan skol- och fritidsanvändning av fiktion och på så sätt bidra till relevanta didaktiska ställningstaganden. Studien besvarar följande frågeställningar:

- I vilken omfattning använder unga män och kvinnor fiktion i olika medier i skolan och på fritiden?
- Vilka likheter och skillnader finns mellan elever på yrkesprogram och högskoleförberedande program?
- Vilka mönster går att urskilja angående homogenitet och heterogenitet i fiktionsanvändningen inom enskilda elevgrupper?
- Vilka implikationer har undersökningens resultat för gymnasieskolans undervisning kring fiktion?

Eftersom undersökningen rör många olika aktiviteter kring fiktion brukas begreppet *fiktionsanvändning* i stället för exempelvis *fiktionsläsning* för att inkludera aktiviteter såsom titta på, lyssna på och spela fiktion. Begreppen fikcionalitet, mediering och medialisering diskuteras vidare nedan, där undersökningen placeras i det medieekologiska forskningsfältet. Därefter följer en redogörelse för metodologiska överväganden. Den tredje delen av artikeln redovisar undersökningens resultat. Avslutningsvis diskuteras implikationer av resultaten i relation till en undervisningspraktik.

Studiens bakgrund

I den statliga utredningen *Läsandets kultur* (2012) konstateras att läsvanorna fortfarande ligger på en hög nivå i Sverige, men att det finns tecken som tyder på att läsandets höga status utmanas. Det gäller även i skolan. Fiktionsanvändning i skolan är ett tämligen väl beforskat område i Sverige, framför allt avseende skönlitteratur (se till exempel Lundström, 2007; Årheim, 2007; Schmidl, 2008; Tengberg, 2011, Johansson, 2015 och Nordberg, 2017). När det gäller fiktionsanvändning på fritiden är forskningen emellertid begränsad. I en tidigare studie har Svensson (2014) visat att unga människor i Sverige använder mycket tid till fiktion i olika medier, särskilt tv-serier, datorspel och film. Olin-Scheller (2006) och Molloy (2007) har uppmärksammat att det finns skillnader i användning av fiktion på fritiden jämfört med skolan, men inte närmare undersökt vari skillnaderna består. Med utgångspunkt i tidigare forskning är det också rimligt att anta att urvalet av litteratur skiljer sig mellan fritid och skola, och antagligen också vilka läsarter som präglar läsningen (se till exempel Tengberg, 2011 och Graeske, 2013).

Studier utförda av Statens medieråd (2015) och Nordicom (2015) visar att den traditionella läsningen utmanas av ett ökat användande av nya medier, framför allt olika digitala sådana, bland unga människor. Dessa två studier är en del av den kontext som föreliggande undersökning ska ses i, men de redovisar medieanvändning i allmänhet och inte fiktionstexter specifikt, vilket är fokus i denna artikel.

I *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011* (Skolverket, 2011) ges skönlitteraturen i viss mån en särställning i relation till andra medieringar, men det är också uttryckt att eleven ska möta berättelser i andra medier inom ämnena svenska och engelska. Ett centralt innehåll för *Svenska 1* är "Centrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande, till exempel i skönlitteratur och teater samt i film och andra medier". För *Engelska 5* anges "Innehåll och form i olika typer av fiktion" samt reception av "Skönlitteratur och annan fiktion". Formuleringarna anger inte vilken betydelse medieringen har eller om de orsakas av förändrade beteendemönster gällande fiktionsanvändning till följd av medieutvecklingen. För att lärare i dessa två kurser, vilka ingår i alla gymnasieprogram, ska ha möjlighet att inkludera fiktion i olika medier i undervisningen krävs en kunskap om de villkor för förståelse av ett innehåll som olika medieringar innebär. Därtill kommer behovet av känna till ungdomars kvantitativa användning av fiktionsformer.

Ett medieekologiskt perspektiv

Det övergripande perspektivet för denna studie är medieekologiskt, ett perspektiv som sätter media i relation till ämnen som teknologi, kultur och utbildning (Strate, 2006). En av fältets förgrundsgestalter, Marshall McLuhan (1967), ser teknik och medium som praktiskt taget synonyma, där teknologier medierar mellan människan och världen. Han breddar också begreppet media genom att inkludera inte bara kommunikationsteknologi, utan även andra mänskliga innovationer. Begreppet ekologi antyder vidare studiet av en miljö i form av struktur, innehåll och påverkan på människor (Postman, 1970). Kommunikationsmedier ses inte som neutrala eller transparenta, utan får ett värde eftersom de formerar och förmedlar det innehåll som kommuniceras. Media skapar en strukturerande miljö i vilken människor är situerade och specifika effekter skapas. Media sätter därför villkoren för möjligheter till lärande (Strate, 2011). En snabb medieteknologisk förändring, vilket har varit fallet i och med digitaliseringen av medier, kommer också att skapa förändringar i hur innehållet uppfattas och i förlängningen för hur världen förstås. Hayles (1999) menar till och med att digitaliseringen innebär att människan står inför ett generationellt skifte avseende den kognitiva förmågan i och med att den sistnämnda inte går att skilja från teknik och kropp.

I stora delar av världen lever människor, speciellt unga, i en mediemiljö där kommunikation är styrt av många medier och där skärmkulturen har vuxit fram snabbt (Livingstone, 2002). Den yngre generationen, som växer upp i miljön, förstår nya mediekulturer, ofta med ökande komplexitet, mer instinktivt än den äldre (McLuhan & Fiore, 1967). En studie av medieanvändning bland ungdomar är därför också en studie av kognitiva mönster och förmågor som påverkar hur de förstår kunskap i skolan (Friesen, 2011). I och med nya förmedlingssätt utmanas samtidigt den auktoritet som kompetensen att avkoda skriftkulturen har medfört för en elit, inte minst i skolsammanhang (Meyrowitz, 1985; Erixon, 2014a och Erixon, 2014b). Den skärmkultur som elever bär med sig till skolan representerar i ett medieekologiskt perspektiv en annan värld än den som representeras med hjälp av alfabetisk skrift på papper, vilken har en lång tradition av att vara skolans hemmedium (Elmfeldt, 2014). Det förefaller dock vara så att skolan intar ett förhållningssätt som innebär att den invaderande medieart som skärmkulturen utgör *adderas* snarare än *integreras* i miljön (Zhao & Frank, 2003, Frydensbjerg Elf, 2012), vilket kan resultera i att relationer mellan, och konsekvensen av, olika förmedlingssätt går förlorad i undervisningen (Elmfeldt, 2014).

Från tryckt text till multimodala textuniversum

Ur ett lärandeperspektiv är det nödvändigt att studera hur fritidens fiktionsanvändning ser ut i relation till den institutionaliserade skolanvändningen. Att reservera svenskämnet för läsning av skönlitteratur vore detsamma som att förneka att fiktion kan förmedlas på annat sätt än genom tryckt text, menar Elmfeldt (2014). Medieförändringar har medfört att vissa aspekter av berättandet har blivit mer framträdande än tidigare, till exempel multimodalitet, interaktivitet och kollektivt skapande, samtidigt som exempelvis läroplanens uppfattningar om gemensam kultur utmanas av

subkulturer och divergens (Jenkins, 2006). Konsekvenser av detta syns redan i till exempel *hybridtexter*, där villkor från andra medier avspeglas i ungdomars skrivna texter (Elmfeldt & Erixon, 2007), och *multimodala textuniversum*, där en berättelse förmedlas och används i många olika medier och på många olika sätt (Lundström & Olin-Scheller, 2010).

Villkor för mediala yttringar och medialiseringsmönster

Hjarvard (2013) använder en sociologisk utgångspunkt för att diskutera hur *medialisering* (mediatization) fungerar i olika kontexter. Medialiseringen innebär att människors kommunikation, agerande och upprätthållande av relationer till andra människor formas av mediernas *affordans*, det vill säga deras teknologi, organisation och estetik. Affordansen är följaktligen det som i praktiken sätter villkoren för det sätt en mottagare kan ta emot och använda ett yttrande. Mediala yttringar är idag segmenterade och riktade mot en avgränsad mottagargrupp, exempelvis utifrån kriterier som ålder, social bakgrund och personliga intressen, snarare än mot en föreställd homogen massa som begreppet massmedium ibland har fått beteckna. Det inflytande medialiseringen har i en viss kontext påverkas därför av den kulturella praktiken i fråga.

Betydelsen av den kulturella praktiken lyfter också Jenkins, Ford och Green (2013) fram i sin diskussion av *spreadable media*, det vill säga medialisering som präglas av deltagandekulturer, medskapande och diversifierade erfarenheter. I linje med Hjarvard ser Jenkins, Ford och Green hur förhandlingar om betydelsen och värdet av mediala yttringar sker transnationellt, men inom avgränsade praktiker. Tidigare starka institutioner, till exempel mediakoncerner och utbildningsinstanser, förlorar delvis kontrollen över vad som ska föras vidare i och med dagens medialiseringmönster. Beteendemönster hos medieanvändarna betraktas av dessa institutioner som irrationella och oförutsägbara, vilket föranleder en reaktion där man försöker begränsa spridningen av vissa typer av medieanvändning, och därmed av ett visst innehåll.

Fiktionstexten i medieekologin

En premis för denna undersökning är att fiktionstext skiljer sig från andra typer av text. Palm (2009) lyfter fram litteraturläsning som en värdeskapande aktivitet. Textens fikcionalitet, det vill säga möjligheten att åter- och omskapa den med hjälp av fantasin, alstrar dess dynamiska identitet och det är i tolkningsakten som verket blir värdeladdad upplevelse och erfarenhet. Fiktionsens karaktär "ger förutsättningarna för att förstå sammanhanget mellan dess bestående egenskaper och dess varierande värden" (Palm, 2009, s. 290). Detta perspektiv på skönlitteratur är användbart, och nödvändigt, när fiktionsbegreppet vidgas och relationen fritid-skola undersöks. Med en medieekologisk utgångspunkt blir den värdeskapande aktiviteten med nödvändighet beroende av mediets egenskaper. Vår utgångspunkt är således att det finns likheter i fikcionalitetens värdemässiga betydelse mellan olika medieringar, men materialiteten gör också att det finns skillnader. Det innebär exempelvis att vissa specifika förväntningar om värden kan uppfyllas både av att läsa en roman och att se en filmatisering av den, men förutom att den senare innebär en tolkning av den första,

skapar de olika medieringarnas materialitet värdemässiga skillnader mellan dem.

Samtidigt följer fiktionsanvändningen i skolan vissa institutionaliserade mönster som fritiden oftast inte gör, till exempel i form av måluppfyllelse och bedömning enligt vissa förutbestämda kriterier. Fiktionalitet i skolan är därför en annan kulturell praktik än fiktionalitet under fritiden. Att medialiseringen är knuten till olika praktikers konstituerande drag, i detta fall rörande fiktionalitet, är en central aspekt av undervisning i, kring och genom fiktion. Den förändring som fritidspraktiken just nu genomgår enligt Jenkins, Ford och Green (2013) – medan skolpraktiken snarare kan förväntas försöka bromsa förändringen – är någonting som deltagare (lärare och elever) behöver förhålla sig till.

Metod

Resultaten i denna artikel baseras på en enkätundersökning gjord bland elever i gymnasieskolans andra år i fem kommuner i norra Sverige. Ambitionen var att få en spridning gällande deltagande skolor och studieinriktningar, det vill säga både högskoleförberedande program, såsom samhällsprogrammet och teknikprogrammet, och yrkesprogram, såsom barn- och fritidsprogrammet och fordonsprogrammet. Då en första enkätomgång inte ansågs ge ett tillräckligt underlag genomfördes ytterligare en enkätomgång med samma enkät drygt ett år efter den första. I resultatredovisningen används benämningen Undersökningsgrupp 1 för den för första omgången och Undersökningsgrupp 2 för den andra. I de fall benämningen undersökningsgrupp används utan specifikation åsyftas hela urvalet, det vill säga båda grupperna sammantaget.

Undersökningen genomfördes i de klasser där läraren accepterat en förfrågan om deltagande och enkäterna besvarades under lektionstid i klassrum. Deltagande från elevernas sida var frivilligt, men samtliga närvarande elever valde att fylla i enkäterna. Miljön i sig utgör antagligen en så kallad yttre motivation, där elever fyller i en enkät för att vara läraren till lags, då hen har godkänt deltagande för klassen (Ejlertsson, 2014). Att rikta sig till elever i årskurs två, vilket innebär att de är 17 eller 18 år, var ett strategiskt val, då de kan anses vara tillräckligt gamla för att ta ansvar för hur mycket tid de väljer att lägga på fiktionsanvändning.

Enkäten - insamling av material

Enkäten genomfördes på svenska och bestod av sex frågor som besvarades skriftligt i pappersform. Totalt har 477 personer i 24 olika undervisningsgrupper besvarat enkäten. Av dessa var 196 män, 276 kvinnor och 5 av okänt kön. Av deltagarna gick 370 personer på högskoleförberedande program och 107 personer på yrkesprogram¹. I materialet förekommer ofta bortfall på enstaka delar av frågorna. Detta innebär att antalet faktiska svar (*n*) för varje redovisad kategori varierar mellan 169 och 175

¹ Följande högskoleförberedande program finns representerade: ekonomiprogrammet, estetiska programmet, samhällsvetenskapsprogrammet, teknikprogrammet. Följande yrkesprogram finns representerade: barn- och fritidsprogrammet, el- och energiprogrammet, fordonsprogrammet, handelsprogrammet, industriprogrammet, specialinriktat yrkesprogram, vård- och omsorgsprogrammet.

för män och mellan 244 och 259 för kvinnor. För högskoleförberedande program är $n=324-336$ och för yrkesprogram är $n=90-98$ i de redovisade resultaten.

Deltagarna ombads uppskatta hur mycket tid de tillbringar med att konsumera och producera berättelser i olika medieformat, både som fritidssysselsättning och som skolrelaterad sysselsättning. Med skolrelaterad avses här aktiviteter som är initierade av skolan, oavsett om de äger rum i skolan eller inte. Läsning som en hemuppgift är således en skolrelaterad sysselsättning även om den görs utanför skoltid. I instruktionerna till enkäten definierades berättelser som påhittade narrativer som har en handling. Som exempel på skillnaden mellan fiktion och icke-fiktion kontrasterades romaner, filmer och datorspel med nyheter och artiklar. Eleverna instruerades specifikt att ange hur mycket tid de lade ner på *berättelser* och *berättande* i olika medieformat och inte hur mycket de exempelvis läser, tittar på tv eller spelar spel.

Indelningen i de två kategorierna konsumtion (till exempel läsa skönlitteratur och titta på teater) och produktion (till exempel skriva skönlitterärt och spela teater) användes för att kunna jämföra dessa två typer av fiktionsanvändning. Att upprätthålla skillnaden mellan dessa kategorier, liksom mellan kategorierna skola och fritid, blir allt svårare i och med medietvecklingen (se till exempel Jenkins, 2006), men vid studier av läroprocesser och i diskussioner om färdigheter och kompetenser, såväl i skola som på fritid, är det fortfarande relevant att göra en distinktion mellan produktion och konsumtion (jfr Langer och Flihan, 2000).

I enkäten användes medieringstyp som utgångspunkt för att kategorisera berättelser. De kategorier som angavs var: skönlitteratur², ljudbok, tecknad serie, film, tv-serie, teater, fanfiction, fanfilm, dator-/tv-spel (anges fortsättningsvis som datorspel) och rollspel. Det fanns även utrymme att fylla i egna kategorier, till exempel dans, men detta nyttjades inte. De i förväg angivna kategorierna kan både diskuteras och ifrågasättas. Exempelvis har Juul (2005) visat att det många gånger är svårt att avgöra huruvida ett datorspel ska betraktas som en berättande text eller inte och det är rimligt att anta att enkätdeltagarna oftast inte har gjort någon distinktion mellan spel som de anser vara narrativa och spel som saknar narrativ, utan har angett en uppskattning av all tid de lägger på spel. Även om ambitionen skulle ha varit att göra en sådan distinktion är den mycket svår, eftersom i princip alla spel är möjliga att tolka som narrativa på en symbolisk nivå (jfr Murray, 1997).

Bearbetning av materialet

Det faktum att deltagarna ombads *uppskatta* hur mycket tid de tillbringar på varje aktivitet en genomsnittlig vecka påverkar validiteten i undersökningen. Resultaten i kategorierna används därför snarare som inbördes relationella än som definitiva mätningar av medieanvändningar.

Kategoriseringar enligt kön och programtyp jämförs utifrån konfidensintervall med en vald konfidensgrad på 95 procent. Eftersom mätskalan är antalet minuter

² I undersökningen har romaner, noveller och dikter angivits som exempel på skönlitteratur. Eftersom deltagarna själva sedan avgör vad som är skönlitteratur kan de även ha inkluderat andra former. För en diskussion om begreppet skönlitteratur och dess förhållande till andra medier i skolans styrdokument, se Magnusson 2014.

en aktivitet äger rum beräknas intervallen utifrån kvotvariabel. För uträkningen används en normalfördelning (z-värde 1,96), då antalet överstiger 30 individer. I resultaten innebär det att intervallen inrymmer 95 procent av upprepade stickprov utförda under samma förutsättningar. Det har bedömts som tillräckligt för att visa huruvida det föreligger skillnader mellan kategorier, även om skillnaderna i de flesta fall är signifikanta också med en konfidensgrad på 99 procent. Då materialet uppvisar stora individuella skillnader i medieanvändningen blir emellertid också intervallen stora. En relativt stor skillnad mellan undersökningsgruppers genomsnitt behöver därför inte innebära en skillnad mellan grupperna, vilket framgår av resultatredovisningen nedan.

Den höga svarsfrekvensen tyder på att frågorna har fungerat och förståtts av respondenterna, vilket innebär att testet verkar mäta det som avsetts att mätas, så kallad hög *face validity* (Ejlertsson, 2014). I artikeln anges tiden som den tid som används, även om det egentligen är en *uppskattning* av den tid som används.

För att underlätta en jämförelse av resultaten har tidsåtgången räknats i minuter per person och vecka. I de fall där svaren var oläsbara, orimliga (till exempel mer än 24 timmar per dygn), ofullständiga, tomma eller omöjliga att mäta i tid (till exempel en gång i veckan) har svaren ansetts som bortfall och utelämnats vid uträkningarna. Antalet svar varierar därför beroende på vilken fråga eller kategori som analyseras.

Medieringstyp utifrån kön och studieinriktning - två utvalda klasser jämförs

Eftersom studien fokuserar aspekterna medieringstyp, kön och studieinriktning, har sammanställningarna av materialet skett utifrån dessa aspekter. I nedanstående resultatredovisning är ambitionen inte att vara heltäckande. I stället har vi valt att redovisa de delar av resultaten som är särskilt intressanta för att kunna diskutera fiktionsanvändning i relation till de två kontexterna fritid och skola.

Förutom att redovisa fiktionsanvändningen i ett genomsnitt redovisas den också i ett tidsintervall för att belysa fiktionsanvändning på såväl individ- som klassnivå. För detta ändamål har två klasser ur Undersökningsgrupp 2 valts ut, en högskoleförberedande klass på Samhällsvetenskapsprogrammet (i fortsättningen SH) och en klass på Barn- och fritidsprogrammet (i fortsättningen BF). De två klasserna är utvalda utifrån kriterierna att antalet individer ska vara så stort som möjligt och att både män och kvinnor ska finnas representerade i högre omfattning än som enstaka individer. I SH-klassen är deltagarantalet 22 (13 män och 9 kvinnor) och i BF-klassen 19 (6 män och 13 kvinnor).

Resultat

Den genomsnittliga tiden samtliga deltagare (Undersökningsgrupp 1 och Undersökningsgrupp 2) ägnar åt fiktion är drygt 22,5 timmar per vecka. Fiktionsanvändning är i första hand kopplat till fritiden, där användningen är ca 20 timmar per vecka, medan skolanvändningen omfattar ca 2,5 timmar per vecka. En kraftigt övervägande del, drygt 21 timmar, är kategoriserat som konsumtion, medan resterande 1,5 timmar är kategoriserat som produktion. Den förhållandevis höga omfattningen av fiktions-

användning gör troligt att deltagarna gör flera saker samtidigt, exempelvis spelar ett spel på mobilen samtidigt som de tittar på film, speciellt i en fritidskontext.

Fiktionsanvändning hos män och kvinnor

Konsumtion i förhållande till kön

När det gäller *konsumtion*, vilket utgör 93 procent av den totala fiktionsanvändningen bland deltagarna, ser fördelningen på de sex vanligaste medieringstyperna ut enligt diagram 1.

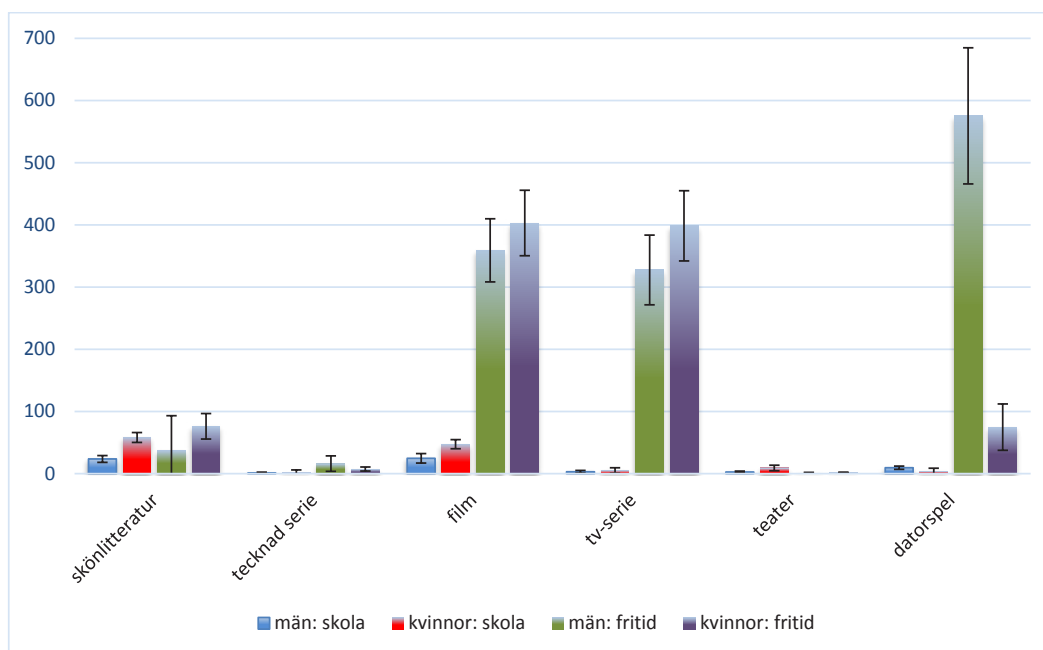


Diagram 1. Konsumtion minuter/vecka i förhållande till kön och skol-/fritidskontext, konfidensgrad =95 procent.

Sammantaget visar den här undersökningen att män konsumerar mer fiktion än kvinnor på fritiden (konfidensintervall 1176-1461 min jämfört med 843-1040 min), medan den uppmätta skillnaden mellan män och kvinnors skolrelaterade fiktionsanvändning (i genomsnitt 126 min jämfört med 154 min) faller inom felmarginalen.

När det gäller konsumtion av berättelser i *skolan* har skönlitteratur och film en särställning. Deltagarna läser i genomsnitt skolrelaterad skönlitteratur 44 min (konfidensintervall 18-26 min för män och 50-66 min för kvinnor), medan filmtittande upptar 40 min (17-32 min för män och 40-55 min för kvinnor). Här visar resultatet på en skillnad mellan män och kvinnor. Detsamma gäller den sällan förekommande aktiviteten att se på teater (konfidensintervall 1-4 min för män och 5-14 min för kvinnor). Teater förekommer i ännu mindre omfattning under fritiden och uppvisar här inte någon skillnad mellan män och kvinnor. För skolrelaterad användning av medieringstyperna tecknad serie, tv-serie och datorspel, vilka alla har ett litet utrymme, går det inte heller att dra några slutsatser om skillnader mellan män och kvinnor.

Tecknade serier förekommer i viss omfattning på fritiden (konfidensintervall 6-16 min), men knappast alls i skolkontexten (konfidensintervall 0-4 min). I genomsnitt konsumerar undersökningsgruppen denna mediering 11 minuter (16 minuter för män och 7 minuter för kvinnor) på fritiden.

Som framgår av diagrammet är det tre typer av medieringar som står för en mycket stor del av konsumtionen av berättelser på *fritiden*. I genomsnitt använder deltagarna i undersökningsgruppen 362 minuter (328 min för män och 399 min för kvinnor) till tv-serier, 373 minuter (359 min för män och 403 min för kvinnor) till film och 291 minuter (575 min för män och 75 min för kvinnor) till datorspel. Även läsning av skönlitteratur upptar en inte oväsentlig del av tiden med 51 minuter (37 min för män och 76 min för kvinnor). Med en konfidensgrad på 95 procent är det endast datorspelandet som visar en skillnad mellan män (466-685 min) och kvinnor (37-112 min). Tendensen att män spelar mer datorspel än kvinnor är således mycket tydlig.

Avseende den sammanlagda tid som ägnas åt att läsa skönlitteratur (skola och fritid) finns en skillnad värd att uppmärksamma. Konfidensintervallet för män ligger på 18-103 minuter medan kvinnor ligger på 110-157 minuter. Vid sidan om datorspel är följaktligen skönlitteratur den medieringskategori som visar störst skillnad mellan män och kvinnor.

I undersökningen har även kategorierna ljudbok, fanfiktions, fanfilm och rollspel använts, men då dessa endast förekommer hos enstaka individer – om än ibland i hög omfattning – redovisas de inte i detta avsnitt.

Produktion i förhållande till kön

När det gäller *produktion*, vilket utgör 7 procent av den totala fiktionsanvändningen, ser fördelningen på de fyra vanligaste medieformaten ut enligt diagram 2 nedan.

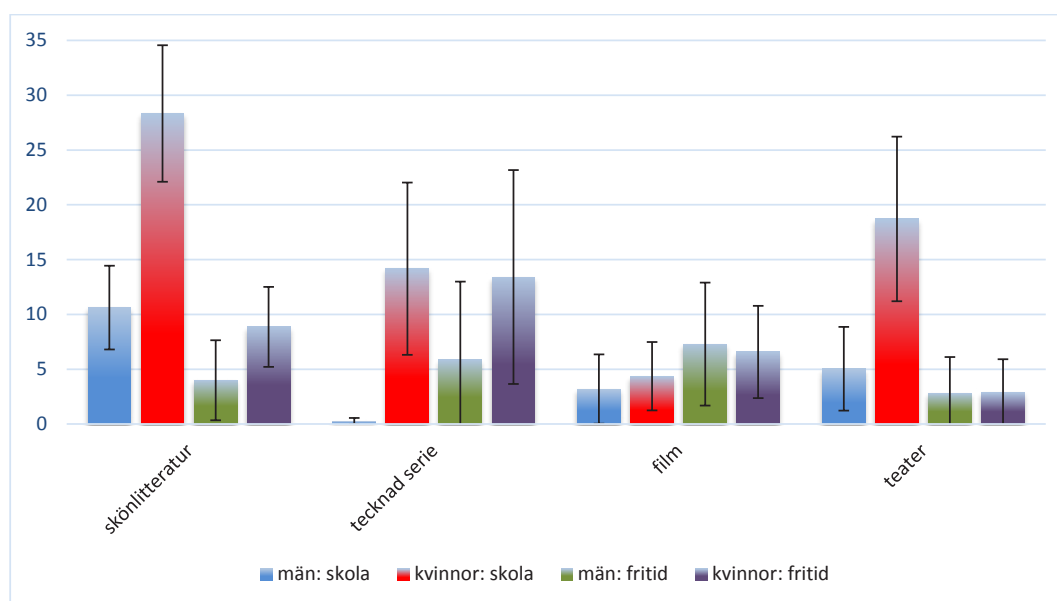


Diagram 2. Produktion minuter/vecka i förhållande till kön och skol-/fritidskontext.

Beträffande produktion av fiktion i *skolan* visar undersökningen tydliga skillnader mellan män och kvinnor. Den mest framträdande produktionskategorin är skönlitterärt skrivande, där deltagarna i genomsnitt lägger 21 minuter (konfidensintervall 7-14 min för män och 22-35 min för kvinnor). Därefter följer teater, där deltagarna lägger 13 minuter (konfidensintervall 1-9 min för män och 11-26 min för kvinnor). Även produktion av tecknade serier är relativt vanligt för kvinnor i skolan (konfidensintervall 6-22 min), medan män nästan inte alls ägnar sig åt denna aktivitet (konfidensintervall 0-1 min). Filmproduktion i skolan förekommer hos båda grupperna, men i relativt liten omfattning (3 min för män och 4 min för kvinnor). Förutom när det gäller medieringstypen film finns alltså signifikanta skillnader mellan män och kvinnor. Det gäller även den sammanlagda skolproduktionen, där män använder 23 minuter (konfidensintervall 15-31 min) och kvinnor använder 65 minuter (konfidensintervall 50-80 min).

Beträffande *fritiden* är den största kategorin tecknad serie, där studiens deltagare i genomsnitt lägger 10 minuter per vecka (6 min för män och 13 min för kvinnor), följt av film, där deltagarna lägger 6 minuter (7 min för män och 6 min för kvinnor) och skönlitteratur, där deltagarna lägger 7 minuter (4 min för män och 9 min för kvinnor). Den totala fritidsproduktionen uppgår i undersökningsgruppen till 30 minuter (25 min för män och 33 min för kvinnor). Med en konfidensgrad på 95 procent finns inte några signifikanta skillnader mellan män och kvinnor, varken avseende enskilda medieringstyper eller den totala fritidsproduktionen.

Sammanfattningsvis kan konstateras att när den totala fiktionsanvändningen på fritiden är större för män än för kvinnor beror det främst på den stora skillnaden gällande datorspel. Medan män i genomsnitt använder närmare 10 timmar per vecka till att spela datorspel är kvinnors motsvarande siffra drygt 1 timme. Detta gör datorspel till den vanligaste fiktionsformen bland män i undersökningen, medan den för kvinnor i undersökningsgruppen hamnar efter såväl skönlitteratur som film och tv-serier. Att undersökningen visar att kvinnor sammantaget läser mer skönlitteratur än män är i linje med tidigare undersökningar (se till exempel Statens medieråd, 2015). Mer anmärkningsvärt är att kvinnor i flera andra kategorier ägnar mer tid än män åt skolrelaterade aktiviteter. Denna skillnad mellan män och kvinnor har som tidigare visats inte någon motsvarighet i fiktionsanvändningen under fritiden.

Fiktionsanvändning inom olika studieinriktningar

Då det under lång tid och i olika sammanhang har påvisats skillnader mellan hur framför allt fiktionsformen skönlitteratur används i undervisningen på gymnasieskolans högskoleförberedande program respektive yrkesprogram (se till exempel Malmgren, 1992; Bergman, 2007; Graeske, 2013; Lilja-Waltå, 2016) har också denna aspekt ingått i undersökningen. Tidigare studier har i stort sett uteslutande haft en kvalitativ ansats. I diagram 3 och 4 nedan redovisas resultaten för konsumtion respektive produktion uppdelade på studieinriktning.

Konsumtion i förhållande till studieinriktning

Som tidigare framgått är *skolkonsumtionen* av fiktion avsevärt mindre omfattande än fritidskonsumtionen. I diagram 3 framgår också att skolkonsumtionen inte uppvisar några skillnader mellan yrkesprogram och högskoleförberedande program. Den totala skolkonsumtionen är i genomsnitt 119 minuter för yrkesprogram (konfidenstervall 84-154 min) och 96 minuter för högskoleförberedande program (konfidenstervall 85-107 min). Inte heller de enskilda medieringstyperna, skönlitteratur, film, tv-serie och datorspel, uppvisar skillnader. Gruppernas medelvärden ligger även nära varandra, möjligen undantaget medieringstypen tv-serie, där yrkesprogrammen i genomsnitt anger 11 minuter, medan högskoleförberedande program endast använder 2 minuter. De kvalitativa skillnader som tidigare forskning har uppmärksammat mellan programkategorierna återspeglas alltså inte i omfattningen av fiktionsanvändning i denna undersökning.

När det gäller den sammanlagda *konsumtionen* av olika medieringstyper syns ingen skillnad på hur mycket tid deltagarna i de två grupperna använder på fritiden. Tvärtom är likheterna påtagliga, där elever på yrkesprogram i genomsnitt använder 1075 minuter (konfidenstervall 883-1266 min) och eleverna på högskoleförberedande program 1103 minuter (konfidenstervall 1005-1200). Även resultaten av de enskilda medieringstyperna visar inte på någon skillnad. Även om medieringstypen datorspel uppvisar en större skillnad i medelvärde (193 min respektive 298 min), gör den stora spridningen inom gruppen att det inte går att se någon skillnad mellan grupperna. Med utgångspunkt i denna undersökning går det följaktligen inte att konstatera några skillnader i fiktionskonsumtion på fritiden mellan elever på yrkesprogram respektive högskoleförberedande program.

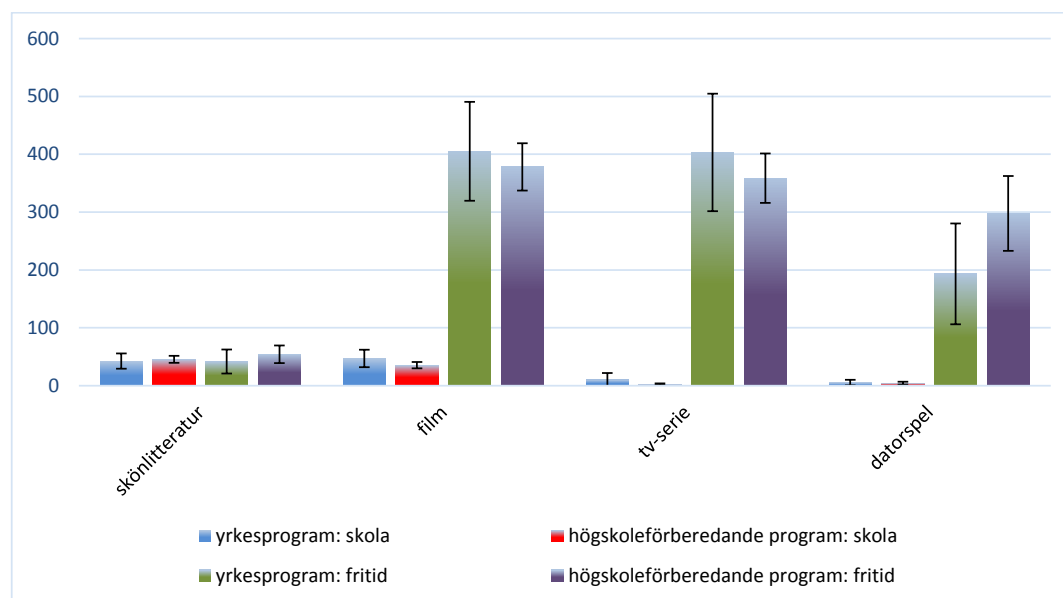


Diagram 3. Konsumtion minuter/vecka i förhållande till studieriktning och skol-/fritidskontext.

Produktion i förhållande till studieinriktning

Beträffande *produktion* av fiktion är de individuella skillnaderna mycket stora, vilket medför att även konfidensintervallen blir stora. I diagram 4 nedan redovisas den tid deltagarna lägger på produktion av olika medieringar på fritiden och i skolan.

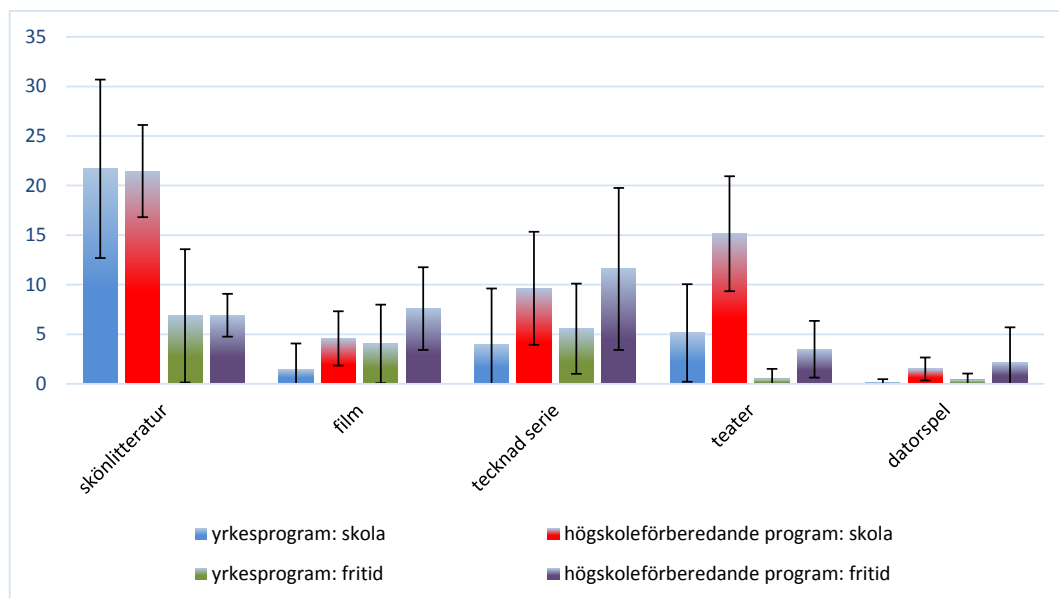


Diagram 4. Produktion minuter/vecka i förhållande till studieriktning och skol-/fritidskontext.

Värt att notera är att det inte heller går att utläsa några skillnader mellan de två programkategorierna avseende produktion. Sammanräknat alla medieringstyper producerar elever på yrkesprogram i genomsnitt 18 minuter fiktion (konfidensintervall 6-30 min) medan elever på högskoleförberedande program i genomsnitt använder 33 minuter till detta på fritiden (konfidensintervall 20-46 min). Motsvarande siffror för skolproduktion är 32 minuter (konfidensintervall 15-48 min) respektive 52 minuter (konfidensintervall 41-63 min).

Även om undersökningens resultat angående produktion inom programkategorier inte kan visa på signifikanta skillnader finns några intressanta tendenser som är värda att lyfta fram.

Som visats ovan var skillnaderna i konsumtion liten, men när det gäller produktion av medieringstyperna film, tecknad serie, teater och datorspel ligger medelvärdet minst dubbelt så högt för de högskoleförberedande programmen, såväl i skolan som på fritiden. För skolproduktionen är medelvärdena 5 respektive 1 minuter för film, 10 respektive 4 minuter för tecknad serie, 15 respektive 5 minuter för teater och 2 respektive 0 minuter för datorspel. Medelvärdena för fritiden är 8 respektive 4 minuter för film, 12 respektive 6 minuter för tecknad serie, 3 respektive 1 minuter för teater och 2 respektive 0 minuter för datorspel. Däremot uppvisar undersökningsgruppen i princip ingen skillnad i medelvärdet för produktion av skönlitteratur. Skolanvändningen av skönlitteratur uppgår till 22 minuter för yrkesprogram och 21 minuter för högsko-

leförberedande program, medan båda programkategorierna använder i genomsnitt 7 minuter till skönlitterär produktion på fritiden. Denna skillnad i medelvärde mellan medieringstyperna, och den förskjutning i intervallen som det medför, är värd att följa upp och fördjupa i vidare studier för att se vilken signifikans den äger.

Fiktionsanvändning på individ- och klassnivå

Granskningen ovan av deltagarnas fiktionsanvändning i genomsnitt visar att få skillnader är signifikanta avseende hur mycket tid elever på högskoleförberedande program respektive yrkesprogram lägger på berättelser på sin fritid. Skillnaderna kan dock vara stora på individnivå. Medan några deltagare i undersökningen använder mycket av sin fritid till berättelser inom en viss medieringstyp finns det andra som inte lägger någon tid alls på denna. Som gymnasieelever kan dock båda dessa tillhöra samma undervisningsgrupp. För att kunna diskutera resultatet i relation till ett undervisningssammanhang är det därför relevant att inte bara studera genomsnitt i grupper, utan också att analysera hur individer fördelar sig inom olika tidsintervall för användning av respektive medieringstyp. Detta görs i tabell 1 nedan utifrån de två utvalda klasserna och Undersökningsgrupp 2 som helhet.

	Skönlitteratur		Ljudbok		Tecknad serie		Film		TV-serie		Teater		Fanfiction		Fanfilm		Datorspel		Rollspel	
Ingen användning	53		95		86		6		12		93		96		93		50		93	
	45	47	86	100	86	84	5	-	9	11	91	95	95	100	100	84	50	42	100	89
Låg användning (>0-4 h)	40		5		14		55		45		7		3		5		27		6	
	50	42	14	-	14	16	68	67	77	33	9	5	5	-	-	11	27	32	-	11
Medelhög användning (>4-12 h)	7		1		-		28		29		-		1		-		9		1	
	5	11	-	-	-	-	23	17	9	45	-	-	-	-	-	-	15	26	-	-
Hög användning (>12-20 h)	1		-		-		8		7		-		-		-		6		-	
	-	-	-	-	-	-	5	11	5	11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Mycket hög användning (>20-42 h)	-		-		-		4		7		-		-		1		7		-	
	-	-	-	-	-	-	-	6	-	-	-	-	-	-	-	5	5	-	-	-
n=	168		168		168		163		164		168		168		169		165		167	
	22	19	22	19	22	19	22	18	22	18	22	19	22	19	22	19	22	19	22	18

Tabell 1. Fritidsanvändning av berättelser per medieringstyp i procent: totalt i övre raden (vit bakgrund) samt för SH i raden till vänster (ljusgrå bakgrund) och BF i undre raden till höger (mörkgrå bakgrund).

Tiden för användning av olika medieringar har indelats i fem intervall: *Ingen användning*, *Låg användning* (>0-4 timmar), *Medelhög användning* (>4-12 timmar), *Hög användning* (>12-20 timmar) och *Mycket hög användning* (>20-42 timmar). I tabellen redovisas först (vit bakgrund) den procentuella andelen av hela Undersökningsgrupp 2 ($n=163-169$) som placerar sig inom intervallet. Därefter visas den procentuella an-

delen av en klass på ett högskoleförberedande program, SH ($n=22$, ljusgrå bakgrund), och en klass på ett yrkesprogram, BF ($n=18-19$, mörkgrå bakgrund). Procentvärdena används för att underlätta jämförelser mellan grupper med olika antal deltagare när mönster i fiktionsanvändningen analyseras.

Eftersom en mycket stor del av deltagarnas fiktionsanvändning utgörs av konsumtion på fritiden fokuseras enbart på denna. Tabellen redovisar således deltagarnas fritidskonsumtion av berättelser i tidsintervaller för att belysa dels homogenitet och heterogenitet på klassnivå, dels spridning på individnivå.

Som framgår av tabellen visar resultatet en likartad användning inom de sex olika medieringstyperna ljudbok, tecknad serie, teater, fanfiktion, fanfilm och rollspel. Dessa kategorier är de som används minst och ofta inte alls av deltagarna. Det finns dock enstaka avvikelser i den totala spridningen. Gällande ljudbok, fanfiktion och rollspel finns en person i varje kategori med *medelhög* användning och gällande fanfilm finns en person med *mycket hög* användning i det totala urvalet. Den sistnämnda personen går i den utvalda BF-klassen.

De tre medieringstyper där deltagarna lägger mest tid, nämligen film, tv-serie och datorspel, är också de kategorier där heterogeniteten inom varje grupp är mest framträdande. Tabellen visar att många deltagare har en *låg* eller *medelhög* användning av film, tv-serier och datorspel, men den visar också att det finns flera deltagare som har *hög* och *mycket hög* användning av dessa tre medieringstyper. Den deltagare som tillbringar mest tid med att titta på tv-serier lägger ner 40 timmar per vecka på detta. Det är även stor variation i hur mycket tid deltagarna lägger på datorspel och den deltagare som lägger ner mest tid använder 42 timmar till denna medieringstyp. Beträffande dessa tre medieringstyper visar resultaten också att det i hela gruppen finns 10 deltagare (6 procent) som inte använder film, 20 deltagare (12 procent) som inte använder tv-serier och 82 deltagare (50 procent) som inte använder datorspel på fritiden.

Resultatet för den utvalda SH-klassen angående de vanligaste medieringstyperna visar att det finns en deltagare (5 procent) som lägger 40 timmar på datorspel. Det finns enstaka deltagare som inte tittar på film (5 procent) och tv-serier (9 procent) och hälften (50 procent) lägger ingen tid på datorspel. I dessa resultat, liksom i de övriga, kan SH-klassen sägas vara mycket representativ för hela gruppen.

I BF-klassen tittar alla elever på film på fritiden, vilket, tillsammans med avsaknaden av deltagare som spelar datorspel i *hög* eller *mycket hög* grad, är den största avvikelser från gruppen som helhet. Det finns dock deltagare som inte använder berättelser i form av tv-serier (11 procent) eller datorspel (42 procent). En deltagare (6 procent) har *mycket hög* användningsgrad av film, med sina 34 timmar per vecka. Även om klassen uppvisar vissa skillnader gentemot gruppen som helhet är ändå den övergripande bilden att likheterna i väsentlig grad tycks vara större än skillnaderna.

Skönlitteraturen utmärker sig genom att vara en medieringstyp som hamnar mellan dem som används i väldigt liten eller väldigt stor omfattning. Också för denna medieringstyp är spridningen mellan deltagarna tydlig, men inte i samma grad som de tre mest frekvent använda medieringstyperna. Av det totala resultatet är det 53

procent som inte läser skönlitteratur på fritiden, men 40 procent har en *låg* användning. Den deltagare som läser mest på fritiden läser 14 timmar per vecka. En deltagare (5 procent) från SH-klassen har *medelhög* användning av skönlitteratur, medan det i BF-klassen är två deltagare (11 procent) i samma kategori. Något mindre än hälften, 45 procent av SH-klassen och 47 procent av BF-klassen, läser inte skönlitteratur alls på fritiden.

De förhållandevis små skillnader som framträder mellan SH- och BF-klassen kan, med föregående avsnitt i åtanke, möjligen förklaras av att könsfördelningen ser olika ut i de två grupperna. Skillnaderna *inom* respektive klass är emellertid värda att notera, eftersom det finns stora skillnader mellan olika individer. I de tre mest frekvent förekommande medieringstyperna, film, tv-serie och datorspel, finns representanter från båda klasserna i nästan alla användningsgrader. I det totala urvalet finns samtliga kategorier representerade. Inom en av de medieringstyper som har lägst genomsnittlig användning, fanfilm, visar en deltagare en *mycket hög* användningsgrad i BF-klassen, två har en *låg* användningsgrad och resten ingen användning. Medieringstyperna ljudbok, fanfiktions och rollspel har enstaka individer i det totala urvalet som visar *medelhög* användning, medan en stor majoritet inte alls använder dem. Skönlitteraturen har en större spridning inom grupperna, men det är fortfarande få personer som når över en *låg* användningsgrad.

Sammantaget visar denna analys och jämförelse en homogen bild i användningen av olika medieringar av fiktion mellan klasser med olika studieinriktning samt i relation till deltagargruppen som helhet, särskilt i de medieringstyper som används mest. Undersökningen visar emellertid också en heterogen bild inom respektive grupp, där någon elev kan ses som masskonsument av en specifik medieringstyp, medan det finns en eller flera elever i samma klass som inte använder den fiktionsformen alls på sin fritid. Snarare än att det är skillnader mellan klasser med olika studieinriktning finns det således skillnader mellan individer, oberoende av vilken klass de tillhör.

Diskussion

Att fritidens medievanor är under förändring i och med digitaliseringen må vara en truism, men kunskapen om beteendemönster kring fiktion och deras påverkan på kognitiva mönster är fortfarande mycket liten. Föreliggande undersökning kan säga något om fiktionsvanor och därmed något om förutsättningar för lärare att bedriva undervisning kring fiktion. Resultatets implikationer diskuteras nedan ur två aspekter. Den första handlar om de konsekvenser som fritidens medievanor kan ha för lärande i skolan ur ett medieekologiskt perspektiv. Den andra tar sin utgångspunkt i den heterogenitet bland fiktionsanvändarna som undersökningen visar och relaterar den till de förväntningar som finns på elever som grupp i skolan.

Fiktionens värden i ett medieekologisk skolperspektiv

I ett medieekologiskt perspektiv skapas perception och handling i relation till mediernas materialitet och struktur. Medier sätter därför de yttre villkoren för människors erfarenheter och lärande. Deras affordans, det vill säga de ramar teknologin sätter,

det sätt innehållet organiseras på och den estetik som formar upplevelsen, skapar kognitiva mönster hos användaren. De förmågor vi utvecklar i dessa mönster påverkar hur vi skapar nya erfarenheter, även i andra medier än dem vi är vana vid. Av undersökningen framgår att skärmbaserade medieringar, där åtminstone film, tv-serier och datorspel hamnar, är en mycket stor del av ungdomars fritid. Den långa tradition av skriftkultur som skolan bär, utmanas således när elever har kognitiva mönster utvecklade i relation till andra medieringar med sig in i klassrummet.

Skönlitteraturen ges en särställning bland fiktionstexter i skolans styrdokument. Den kan genom sin långa historia spegla olika tider och kulturer på ett sätt som yngre medier inte kan. Tidigare forskning har också visat hur undervisningen kring skönlitteratur vilar tungt på traditioner och hegemoniska uppfattningar om vad som är relevant kunskap (se till exempel Lundström, 2007; Persson, 2007). Med dessa normerande uppfattningar i åtanke är det inte förvånande att *Ungar och medier 2015* (Statens medieråd, 2015) visar att 54 procent av ungdomarna i åldern 17-18 år anser att de ägnar för lite tid åt böcker. Föreliggande undersökning visar att skönlitteraturen fortfarande är en del av fiktionsanvändning såväl i skolan som på fritiden, men mer än hälften av deltagarna använder inte denna mediering på fritiden och ytterligare 40 procent har en låg användningsgrad. I *Läsandets kultur* (2012) konstateras att läsvanorna fortfarande ligger på en hög nivå i Sverige, men att det finns tecken som tyder på att läsandets höga status utmanas. Även det stämmer alltså väl med resultaten här.

Skönlitteraturen är monomodal i det att den vanligtvis endast förmedlar innehållet genom tryckt verbal text och när ungdomar möter dess fikcionalitet är det utifrån kognitiva mönster skapade av andra affordanser. Det innebär inte att skönlitteraturens plats i skolan behöver ifrågasättas – såväl tradition som styrdokument ger den en tydlig sådan – men det innebär att undervisningen behöver hantera relationer mellan medieringstyper som en förutsättning för lärande. Styrdokumentet för gymnasieämnena Svenska och Engelska – de ämnen som främst bär upp undervisningen kring fiktion – lyfter möjligheten att nå värdeladdad upplevelse och erfarenhet även genom andra medieringar än skönlitteraturen. Dessa erfarenheter kan uttryckas som fiktionens specifika värden (jfr Palm 2009). Även om samma värden kan nås genom olika medieringar ser den värdeskapande aktiviteten olika ut beroende på den kulturella praktik som medieringen är en del av. Konkret innebär det att den värdemässiga erfarenheten, exempelvis "självinsikt och förståelse av andra människors erfarenheter, livsvillkor, tankar och föreställningsvärldar" (Skolverket 2011, ämneskommentar Svenska i gymnasieskolan) kan vara densamma när man läser en bok som när man ser en tv-serie, men det krävs olika kompetenser för att nå dit genom dessa medieringar.

Det är rimligt att anta att de omfattande mediala erfarenheter som elever bär med sig från fritiden skapar möjligheter eller svårigheter att tillgodogöra sig undervisning beroende på vilken medieringstyp som används, eftersom medieringstypen styr hur erfarenheten skapas och organiseras. Om målet är att nå erfarenheten, inte att läsa skönlitteratur, kan läraren välja vägen dit utifrån elevens bakgrund och därmed öka möjligheterna att nå målet. Genom att utmana den skönlitterära textens hegemoni med andra medieringar kan lärare alltså öka förutsättningarna för lärande.

Filmkonsumtion är ett exempel på att en invaderande art idag har funnit utrymme inom skolkulturen. Ett annat exempel är att ett vidgat textbegrepp verkar praktiseras när det gäller produktion av fiktion. Enkäterna kan inte visa huruvida de invaderande medierna integreras i undervisningen, men möjligen har betydelsen av kommunikativ design (se till exempel Kress 2003) fått genomslag i skolan. Digitaliseringen har inneburit att kommunikationssituationer präglas av designval på ett sätt som inte har varit möjligt tidigare, vilket skolans undervisning måste ta hänsyn till enligt Kress. Det är en utveckling som i sådana fall går hand i hand med den fritidsanvändning av fiktion som undersökningen visar och som också uppmanas till i styrdokumentet. I *Läsandets kultur* (2012) konstateras emellertid att lärare ofta saknar kunskaper om litteraturredaktiska förhållningssätt. Rimligen gäller det även andra typer av medieringar, vilket i sådana fall försvårar integrationen av dem (jfr Frydensbjerg Elf 2012).

Skillnader mellan män och kvinnor

Ett av undersökningens fokusområden är skillnaden mellan män och kvinnor. Resultaten i studien stämmer i vissa avseenden väl överens med de undersökningar som Statens medieråd gör kring ungdomars medievanor (senast *Ungar och medier* 2015). Exempelvis syns i båda undersökningarna att det finns stora skillnader när det gäller datorspelande, vilket män ägnar mer tid åt. Sedan tidigare har det också uppmärksamats att pojkar i hög grad använder digital teknik för att spela spel, medan flickor använder den för att kommunicera (Persson & Eriksson Björling, 2012). Skillnaden i datorspelande verkar följaktligen finnas kvar högre upp i ungdomsåren. Eftersom spel har ett mycket litet utrymme i skolan blir de exempel på hur fritidens mediering av fiktion innebär en annan fikcionalitet, det vill säga det sätt som affordansen möjliggör tolkning, än den som förekommer i skolan, men precis som många andra medieringstyper kan datorspel erbjuda värdeladdad upplevelse på det sätt som läroplanen föreskriver. I datorspelens affordans ingår krav på interaktivitet och användande av den fysiska kroppen i avsevärt högre grad än för många andra medieringstyper. Att utesluta dem innebär att undervisningen redan i förväg skapar olika möjligheter för olika grupper, i detta fall generaliserbart till män och kvinnor.

Möjligen är denna skillnad också orsaken till att kvinnor ägnar mer skolarbete än män åt den i skolan vanligare skönlitteraturen. I undersökningsgruppen är tendensen även att fritidens läsning av skönlitteratur är mer utbredd hos kvinnorna. Även om män sammanlagt använder mer fiktion än kvinnor ligger de sistnämndas användning närmare skolans kulturella praktik. Dessa resultat skulle kunna kopplas till betygsrelaterade resultatskillnader mellan män och kvinnor i skolan. Skillnaderna är visserligen väl kända inom skolvärlden, men lösningarna verkar mer handla om att pojkar och män ska närmas den befintliga skolnormen än att reflektera över den medialiserade praktik de redan är en del av. Ett ändrat fokus mot de befintliga erfarenheterna kan skapa utrymme för en undervisning som bygger på integrering av medieringstyper.

Fiktionsanvändning som individ och som kollektiv

Ett annat fokusområde för undersökningen är relationen mellan elever på yrkesprogram och högskoleförberedande program avseende fiktionsanvändning. Gällande dessa kategorier visar resultaten, något överraskande, inte någon signifikant skillnad alls, varken gällande konsumtion eller produktion. Skillnaderna i undersökningsgruppen är så små att inte går att betrakta eleverna som tillhörande olika kulturella praktiker under fritiden. Tidigare forskning som har studerat programkategorier i gymnasieskolan i relation till svenskämnet och litteraturundervisningen har mer eller mindre entydigt konstaterat att undervisningen uppvisar stora skillnader (se till exempel Malmgren 1992, Bergman 2007, Graeske 2013, Lilja-Waltå 2016). I forskningen syns att såväl lärare som läromedel har olika förväntningar på elever inom olika programkategorier, även när styrdokumenterna är desamma. Med föreliggande undersöknings kvantitativa resultat som utgångspunkt finns inte stöd för en differentierad undervisning kring fiktion och det går heller inte att se att det görs. Resultaten visar därför en annan bild än vad den i huvudsak kvalitativa forskningen gör.

När enskilda klasser urskiljs och analyseras blir det än tydligare att studieinriktning inte medger slutsatser om skilda kulturella praktiker på fritiden. Enligt Jenkins, Ford och Green (2013) innebär de förändringar i teknologier och beteendemönster som idag äger rum att ett äldre mediasystem är i sönderfall. En förändring är ökad segmentering, där medialiseringen ser olika ut mellan olika kulturella praktiker. Detta är ett påtagligt resultat också i föreliggande undersökning. I stället för att vara massmediekonsumenter är individerna masskonsumenter av *olika* medieringar, där varken film, datorspel eller någon annan mediering kan förväntas vara en del av allas praktik. Konsekvensen av detta är att en enskild undervisningsgrupp representerar många olika praktiker kring fikcionalitet. I materialet syns också den upplösning av gränserna mellan konsumtion och produktion som accelererat med digitaliseringen, till exempel i datorspel, fanfilm och fanfiktion. I skolan har konsumtion och produktion traditionellt åtskiljts, men en implikation av undersökningen är också här att kommunikativ design, snarare än exempelvis förmågan att läsa och skriva, behöver fokuseras i undervisningen för att synliggöra relationer mellan, och specifika krav för, olika medieringstyper som används idag.

Didaktiska implikationer

Den tydligaste didaktiska konsekvensen av undersökningen är behovet av att se den enskilda fiktionsanvändaren i en undervisningssituation. Kunskap om den oftast mycket omfattande fritidsanvändningen av fiktion kan ge värdefulla insikter om vilka affordanser varje elev är van vid och vilka som behöver utvecklas för att eleven ska bli del av fler kulturella praktiker. En viktig aspekt i ett medieekologiskt perspektiv är att medier inte är oberoende av varandra. Ett nytt medium ersätter inte ett äldre, utan det nya utvecklas ur det redan existerande. Detta gör att fiktionens värden kan vara gränsöverskridande mellan medieringar. Undersökningen visar exempelvis att tv-serier har ett betydande utrymme på fritiden hos många ungdomar, men ett förhållandevis litet utrymme i skolan. Många av dagens populära tv-serier har sina rötter i den

skönlitterära romanens sätt att berätta, exempelvis gällande hur intrigen utvecklas och den vikt som läggs vid att skildra dynamiska karaktärer. Utifrån resultaten är därför relationen mellan romanen och tv-serien som medierade berättandeformer exempel på ett område värt att utforska inom skolans kulturella praktik. Tv-serier får då en historisk kontextualisering i den skönlitterära romanen, vilket kan bredda elevens förståelse för olika kulturella praktiker. På så sätt kan undervisningen *integrera* tv-serier i den befintliga kulturella praktiken och inte bara *addera* dem till ett redan omfattande ämnesinnehåll. Den heterogenitet som undersökningens resultat speglar tyder emellertid på att lärare behöver göra kartläggningar av fiktionsanvändning på individnivå för att lyckas med dessa typer av integreringar. Genom att överskrida mediegränser på detta sätt kan skolan spela en aktiv roll i att föra vidare specifika värden för fiktion också i en tid av förändrade medialiseringsmönster.

Referenser

- Bergman, L. (2007). *Gymnasieskolans svenskämnen. En studie av svenskundervisningen i fyra gymnasieklasser* (Diss.). Malmö: Malmö högskola, lärarutbildningen.
- Ejlertsson, G. (2014). *Enkäten i praktiken. En handbok i enkätmetodik*. Lund: Studentlitteratur.
- Elmfeldt, J. (2014). Det heliga i svenskämnet: en oåterkallelig reflektion. I Per-Olof Erixon, red: *Skolämnen i digital förändring. En medieekologisk undersökning*, s 203-222. Lund: Studentlitteratur.
- Elmfeldt, J. & Erixon, P-O. (2007). *Skrift i rörelse: Om genrer och kommunikativ förmåga i skola och medielandskap*. Stockholm: Brutus Östlings Bokförlag Symposion.
- Erixon, P-O. (2014a). Skolan, medierna och medieekologin. I Per-Olof Erixon, red: *Skolämnen i digital förändring. En medieekologisk undersökning*, s 17-32. Lund: Studentlitteratur.
- Erixon, P-O. (2014b). Svenskämnets sociodigitala klassrum. I Per-Olof Erixon, red: *Skolämnen i digital förändring. En medieekologisk undersökning*, s 225-248. Lund: Studentlitteratur.
- Friesen, N. (2011). Media: digital, ecological and epistemological. *E-Learning and Digital Media*, vol 8, nr. 3, ss. 175-180.
- Frydensbjerg Elf, N. (2012). Medieundervisning i modersmålfaget – på vej mod multimodale perspektiver. I Nikolaj Frydensbjerg Elf & Peter Kaspersen, red: *Den nordiske skolan – fins den*, s 92-121. Oslo: Novus.
- Graeske, C. (2013). Vidgade kunskapsklyftor? Fiktionernas funktioner i läromedel efter gymnasiereformen 2011. *Utbildning och lärande*, vol. 7, nr 1, ss. 32-47.
- Hayles, K. N. (1999). *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: Univ. of Chicago Press.
- Hjarvard, S. (2013). *The mediatization of culture and society*. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

- Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Johansson, M. (2015). *Läsa, förstå, analysera. En komparativ studie om svenska och franska gymnasieelevers reception av narrativ text* (Diss.). Linköping: Linköpings universitet.
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*, London: Routledge.
- Langer, J. A. & Flihan, S. (2000). Writing and reading relationships: Constructive tasks. I: Roselmina Indrisano & James R. Squire, eds: *Perspectives on Writing. Research, Theory and Practice*, ss. 112-139. Newark: International Reading Association.
- Lilja-Waltå, K. (2016). "Äger du en skruvmejsel?". *Litteraturstudiets roll i läromedel för gymnasiets yrkesinriktade program under Lpf 94 och Gy 2011* (Diss.). Göteborg: Göteborgs universitet. Humanistiska fakulteten.
- Livingstone, S. (2002). *Young people and new media: childhood and the changing media environment*. London: SAGE Publications Inc.
- Lundström, S. (2007). *Textens väg. Om förutsättningar för texturval i gymnasieskolans svenskundervisning* (Diss.). Umeå: Umeå universitet.
- Lundström, S. & Olin-Scheller, C. (2010). Narrativ kompetens – En förutsättning i multimodala textuniversum? *Tidskrift för Litteraturvetenskap*, nr. 3-4, ss. 107-117. *Läsandets kultur. Slutbetänkande av Litteraturutredningen* (2012). SOU 2012:65. Stockholm: Fritze.
- Magnusson, P. (2014). *Meningsskapandets möjligheter. Multimodal teoribildning och multiliteracies i skolan* (Diss.). Malmö: Malmö högskola.
- Malmgren, G. (1992). *Gymnasiekulturer. Lärare och elever om svenska och kultur* (Diss.). Lund: Lunds universitet.
- McLuhan, M. (1967). *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: Sphere Books Limited.
- McLuhan, M. & Fiore, Q. (1967). *The Medium is the Massage*. London: Bantam Books.
- Meyrowitz, J. (1985). *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. New York: Oxford University Press.
- Molloy, G. (2007). *När pojkar läser och skriver*. Lund: Studentlitteratur.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press.
- Nordberg, O. (2017). *Avkoppling och analys. Empiriska perspektiv på läsarratttyder och litterär kompetens hos svenska 18-åringar* (Diss.). Uppsala: Uppsala universitet.
- Nordicom (2015). *Nordicom – Sveriges mediebarometer 2015*. Göteborg: Nordicom.
- Olin-Scheller, C. (2006). *Mellan Dante och Big Brother. En studie om gymnasieelevers textvärldar* (Diss.). Karlstad: Karlstads universitet.
- Palm, A. (2009). Egenart, egenskaper, egenvärden. Bidrag till en litterär värdeteori. I Anders Mortensen red: *Litteraturens värden*, s 281-309. Eslöv: Brutus Östlings

Lundström & Svensson

förlag Symposion.

- Persson, M. (2007). *Varför läsa litteratur? Om litteraturundervisningen efter den kulturella vändningen*. Lund: Studentlitteratur.
- Persson, M. & Eriksson Björling, M. (2012). The story of the transparent girl. I Gun-Marie Frånberg; Camilla Hällgren & Elza Dunkels, Red.: *Invisible Girl: "Ceci n'est pas une fille*, ss. 207-210. Umeå: Print & Media.
- Postman, N. (1970). The reformed English curriculum. I A. C. Eurich, Red: *High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education*, ss. 160-168. New York: Pitman.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives. Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, Calif: Corwin
- Schmidl, H. (2008). *Från vildmark till grön ängel. Receptionsanalyser av läsning i åttonde klass* (Diss.). Göteborg: Makadam.
- Skolverket (2011). *Läroplan, examensmål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011 (Gy 2011)*. Stockholm: Skolverket.
- Strate, L. (2006). *Echoes and Reflections. On Media Ecology as a Field of Study*. Cresskill, N.J.: Hampton Press.
- Strate, L. (2011). *On the Binding Biases of Time and Other Essays on General Semantics and Media Ecology*. Fort Worth, Texas: The New Non-Aristotelian Library Institute of General Semantics.
- Statens medieråd (2015). *Ungar & Medier 2015. Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Stockholm: Statens medieråd.
- Svensson, A. (2014). The media habits of young people in Sweden: The use of fictional texts in school and recreational contexts. *Education Inquiry*, vol. 5, nr. 3, ss. 337-357.
- Tengberg, M. (2011). *Samtalets möjligheter. Litteratursamtal och litteraturreception i skolan* (Diss.). Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion.
- Zhao, Y. & Frank, K. A. (2003). Factors Affecting Technology Uses in Schools: An Ecological Perspective. *American Educational Research Journal*, vol. 40, nr. 4, ss. 807-840.
- Årheim, A. (2007). *När realismen blir orealistisk. Litteraturens "sanna historier" och unga läsares tolkningsstrategier* (Diss.). Växjö: Växjö University Press.