



Høgskulen på Vestlandet

Bacheloroppgave

BVP331-H-2022-VÅR-FLOWassign

Predefinert informasjon

Startdato:	02-05-2022 09:00	Termin:	2022 VÅR
Sluttdato:	16-05-2022 14:00	Vurderingsform:	Norsk 6-trinns skala (A-F)
Eksamensform:	Bacheloroppgave		
Flowkode:	203 BVP331 1 H 2022 VÅR		
Intern sensor:	(Anonymisert)		

Deltaker

Kandidatnr.:	470
---------------------	-----

Informasjon fra deltaker

Antall ord *:	7987
----------------------	------

Egenerklæring *: Ja

Jeg bekrefter at jeg har Ja registrert oppgavetittelen på norsk og engelsk i StudentWeb og vet at denne vil stå på vitnemålet mitt *:

Jeg godkjenner autalen om publisering av bacheloroppgaven min *

Ja

Er bacheloroppgaven skrevet som del av et større forskningsprosjekt ved HVL? *

Nei

Er bacheloroppgaven skrevet ved bedrift/virksomhet i næringsliv eller offentlig sektor? *

Nei



Høgskulen på Vestlandet

BACHELOROPPGAVE

Tittel på norsk: Kan sosiale medier bidra til at ungdom finner sin identitet?

«Hvilken rolle spiller sosiale medier for identitetsutviklingen til ungdom i dag?»

Tittel på engelsk: Can social media help adolescents find their identity?

«What role does social media play in the identity development of adolescents today?»

Kandidatnummer 449 og 470.

Bachelor i Vernepleie

Fakultet for helse og sosialvitenskap

Institutt for velferd og deltakelse

Innleveringsdato: 16.05.2022

Jeg bekrefter at arbeidet er selvstendig utarbeidet, og at referanser/kildehenvisninger til alle kilder som er brukt i arbeidet er oppgitt, jf. *Forskrift om studium og eksamen ved Høgskulen på Vestlandet*, § 12-1.

“Til ungdommen!

Se opp, se ut. Livet er foran deg. Omfavn det.

Det er til for å leves.

Elsk, beskytt og tro på deg selv”.

- Ingebjørg Rangøy Sjøland.

Sammendrag

Bakgrunn: Det er satt fokus på identitetsutviklingen til ungdom og hvordan sosiale medier kan påvirke den. Ungdom er den største forbrukergruppen av sosiale medier og de fleste ungdommer velger å ha en identitet på sosiale medier og en i virkeligheten.

Hensikt: Hensikten med denne litteraturstudien som omhandler sosiale medier, ungdom og identitetsutviklingen, er for å se om vi kunne finne svar på følgende problemstilling: «Hvilken rolle spiller sosiale medier for identitetsutviklingen til ungdom i dag?».

Metode: Vi har benyttet litteraturstudier som metode. Vi har valgt ut fem artikler som er analysert og kritisk vurdert.

Resultater: Studien representerer noen fokusområder. Funnene er delt inn i syv hovedområder.

1. Negativ effekt på identitetsutvikling ved at de blir i stor grad utsatt for sosial sammenligning som kan føre til at ungdom flykter fra den de er for å oppnå aksept.
2. Ungdom føler de må ha en annen identitet på sosiale medier for å oppnå tilhørighet/aksept.
3. Den sosiale identiteten blir dannet ved å sammenligne seg med andre.
4. Positiv effekt – fører mennesker med like interesser sammen.
5. Sosiale medier kan gjøre det lettere å opprettholde kontakt med andre
6. Sosiale medier kan brukes som en informasjonskanal
7. Sosiale medier kan brukes som en arena for å prøve ut ulike roller/identiteter

Konklusjon: Sosiale medier er kommet for å bli. Vi kan bli mer opptatt av den rollen sosiale medier spiller for utviklingen og hvilken påvirkning innholdet har for noen typer ungdommer enn sosiale medier i seg selv. Det kan bli et større fokus på forebyggende tiltak for å bevisstgjøre ungdommen overfor påvirkningskraften til

sosiale medier. Mer bevisstgjøring ovenfor skole, foreldre, influencers og andre som står ungdommen nært.

Nøkkelord: ungdom, sosiale medier, identitet, roller, speiling, selvet og sosial sammenligning.

Summary

Background: The focus has been on identity development of youth and how this can be affected by social media. Youth is the largest consumer of social media and most youth choose to have one identity for social media, and one in reality.

Purpose: The purpose of this literature study about social media, youth, and identity development, is to see if we were able to find answer to the following question: « What role does social media play in the identity development of youth today? ».

Method: We have used studies of literature as method. We have chosen five articles that we have analyzed and assessed critically.

Results: The study represent a few focus areas. The findings are separated in seven main areas.

1. Negative effect on identity development in that they are to a large extent exposed to social comparison which can lead to young people fleeing from whom they are in order to gain acceptance.
2. Youth feel that they must have a different identity on social media to achieve belonging/accept
3. The social identity is formed by comparing oneself with others.
4. Positive effect - brings people with similar interests together.
5. Social media can make it easier to maintain contact with others
6. Social media can be used as a channel of information
7. Social media can be used as an arena to try out different roles / identities

Conclusion: Social media is here to stay. We can become more concerned with the role social media plays in development and the impact the content has on some types of youth, than social media itself. There may be a greater focus on preventive measures to make youth aware of the influence of social media. More awareness of schools, parents, influencers, and others close to youth.

Keywords: youth, social media, identity, roles, reflection, self and social comparison.

Innholdsfortegnelse

1.0 Innledning	1
1.1 Problemstilling	2
1.2 Avgrensing og struktur i oppgaven	2
2.0 Bakgrunn for sosiale medier	3
2.1 Sosiale medier	3
2.3 Tiktok	3
2.4 Snapchat	4
2.5 Instagram	4
3.0 Teoretiske rammeverk	4
3.1 Identitetsutvikling i ungdomstiden	5
3.2 Selvet og speiling i ungdomstiden	6
3.3 Roller i ungdomstiden	8
4.0 Metode	9
4.1 Litteraturstudie som metode	9
4.2 Litteratursøk	10
4.3 Inklusjon og eksklusjonskriterier	12
4.4 Forforståelse	13
4.5 Analyse av artikler	13
5.0 Resultater	13
5.1 Identitetsarbeid på sosiale medier	15
5.2 Sosial sammenligning på sosiale medier	15
6.0 Drøfting	18
6.1 Identitetsutvikling og sosial sammenligning på sosiale medier	18
6.2 Utvikling av selvet på sosiale medier	21
6.3 Styrker og svakheter ved litteraturstudie som metode	24
7.0 Konklusjon/Avslutning	24
9.0 Referanseliste	27
10.0 Vedlegg (1)	1
10.2. Vedlegg (2)	8

1.0 Innledning

Sosiale medier er et samlebegrep for ulike plattformer, der det er mulighet for å skape og dele innhold i form av tekst, bilder og video (Enjolras, 2013, s.11). Sosiale medier kan forkortes til SoMe. Bruken av SoMe er en trend som startet i begynnelsen av 2000- tallet. Forfatteren Kevin Kelly mener at sosiale medier er den viktigste utviklingen som har skjedd siden språket (Jackson, 2010, s. 28). Kelly uttalte: «*Det handler ikke om at du kan publisere hva du vil, det handler om summen av alle menneskers aktivitet på en arena der alle kan publisere hva de vil, og lese hva de vil*» (Jackson, 2010, s. 28). I dag bruker 90 prosent av ungdommen i Norge flere timer på sosiale medier daglig, ifølge Medietilsynet. Flere forskere peker på at den hyppige bruken av SoMe bidrar til at mange unge skaper høye forventningene til seg selv, og at noe av dette kan ha med å gjøre at det er lettere nå enn før å sammenligne seg med andre (regjeringen, 2016- 2021).

Sosiale medier har skapt et nytt yrke, kalt «influenser». «Influensere» har stor påvirkningskraft med det de formidler på de ulike plattformene, ut ifra hvilket innhold de velger å publisere. De har i hovedsak et ungt publikum som er i en fase i livet hvor de skal finne seg selv og skape sin identitet (Vinje,2020).

Ungdommene er per definisjon i en overgangsfase i livet, der en sentral utfordring er bevegelsen fra avhengighet av familie til økt selvstendighet og ansvar. Venner og kjærester er sentrale relasjoner i denne perioden (Håkonsen, 2015, s. 57-59). De skal også uttrykke sine egne behov, følelser, interesser og øve på selvomsorg og autonomi. Ungdom prøver i denne perioden å finne ut hvem der og bygge en identitet inn i voksenlivet. Mange stiller seg spørsmål om man er lik eller ulik omgangskretsen. De skal i denne perioden finne ut hvem de er ved å bygge sin identitet. En sentral del av å bygge en identitet på handler om å ha muligheten til å dele- opp og nedturer med andre, og utforske ulike sosiale roller med venner. Dette er nødvendig for å finne ut hvor grensen går mellom en selv og andre (Håkonsen, 2015, s.57 - 59).

Det er en tid som er forbundet med endringer, på en rekke områder i overgangen fra barnealder til voksen alder, og de skal skape en egen identitet. Kroppen endres og modnes, unge jenter får menstruasjon, kroppshår begynner å vokse og seksuell interesse øker. Endringene kan skape stolthet og vekke interesse, men og skape engstelse, frustrasjon og forvirring. Hjernens utvikling i denne perioden er preget av re-organisering, og modning. Det er denne delen av hjernen som regulerer og integrerer følelser, tanker og atferd. Ungdomshjernen har økt sensitivitet, og stimuli som gir en økt aktivering som kan oppleves svingende og sterke (Øhlckers, et al, 2020, s. 56/57).

1.1 Problemstilling

Vi ønsker å se nærmere på hvilken rolle sosiale medier spiller i den formbare ungdomstiden, og spør i denne oppgaven; *Hvilken rolle spiller sosiale medier for identitetsutviklingen til ungdom i dag?*

1.2 Avgrensning og struktur i oppgaven

Vi skal fokusere på ungdom mellom 13-19 år, da det er den største forbrukergruppen på SoMe. Sosiale plattformer som er mest relevant i vår oppgave er Snapchat, Instagram og Tiktok, for det er de mest populære plattformene blant ungdom i dag (Mediatilsynet,2020).

For å besvare oppgaven vår skal vi ta for oss relevant teori om identitetsutvikling og sentrale teoretiske begrep fra sosialpsykologi. Samt teori fra tre sentrale teoretikere Mead, Goffman og Eriksson og en teori fra forfatteren Roger.

Vi skal drøfte teori som omhandler selvet, speilingsteori og hvordan roller påvirker identitetsutviklingen til ungdom og hvilken sammenheng dette har med sosiale medier opp mot resultatene fra forskningsartiklene.

2.0 Bakgrunn for sosiale medier

2.1 Sosiale medier

Sosiale medier var et nytt fenomen som vokste fram sammen med web.2, den interaktive weben. Web .2 utviklingen ga mulighet for å samarbeide og samhandle rundt skapelsen av innholdet (Enjolras,2013, s. 12.). Formålet var at det skulle gi muligheter til å spre og dele informasjon. Det finnes ulike typer av sosiale medier og de kan deles i seks ulike underkategorier. Det er; samarbeidsprosjekter, blogger, mikroblogger, virtuelle spillverdener og prosjekter. Den kategorien vi skal se på vår oppgave er sosiale nettverkssider med fokus på Instagram, Snapchat og Tiktok (Enjolras,2013, s. 11).

I dag er sosiale medier en del av alles hverdag og det er lett tilgjengelig via mobiltelefon. Antall brukere av SoMe er over 3,5 milliarder globalt, og dette tallet forventes å øke. Facebook er den største plattformen med over 2,7 milliarder aktive brukere på verdensbasis. Snapchat og Instagram har 2.713.000 og 2.556.000 norske profiler (kapital,2021). SoMe brukes for å få holde kontakten med venner og få kontakt med andre som har like interesser. Det brukes også for å sammenligne seg med andre, ved for eksempel ved påvirkning fra en "influenser".

2.3 Tiktok

TikTok er en kreativ app for å lage videoer. Det lages korte videoer med forskjellig innhold, som for eksempel musikkvideoer, der bruker danser til kjente sanger eller lager morsomt innhold (Lysholm, 2020). Videoene varer minst 15 sekunder, og kan vare i maks 3 minutter. Brukere kan velge å lagre videoen privat. De kan og deles med venner eller på en offentlig profil (Lysholm, 2020). Av 13 - 16 åringene er det er over 70 prosent som bruker Tiktok (Medietilsynet, 2020).

2.4 Snapchat

Snapchat er en plattform som blir brukt for å sende bilder, chat-melding eller videoer til en eller flere personer (Lysholm, 2020). Når man sender et bilde eller en video kan man legge til ulike filtre som endrer på utseende. På Snapchat vil *snappen* forsvinne etter at mottaker har mottatt og åpnet *snappen*. Bruker kan også publisere det på en åpen kanal, kalt story, og da vil det være tilgjengelig for alle brukerens kontakter i 24 timer (Lysholm, 2020). Det er 90 prosent av 13-18 åringer som bruker Snapchat for å kommunisere med venner (Medietilsynet, 2020).

2.5 Instagram

Instagram er en plattform som baserer seg på fotodeling (Lysholm, 2020). Personer legger ut bilder som man kan retusjere på forhånd. Det er vanlig å ha flere profiler på Instagram. Noen velger å ha en privat - og en offentlig profil. En offentlig profil er synlig for alle som bruker Instagram. En privat profil derimot er ikke åpen for alle, og man må spørre om å få følge vedkommende. Eier av profilen velger da hvem som kan få følge den (Lysholm, 2020). Ifølge medietilsynet er det 92 prosent av 17-18 åringer som bruker Instagram (Medietilsynet, 2020).

3.0 Teoretiske rammeverk

Sosialpsykologiske perspektiver handler om hvordan våre særtrekk og hvordan egenskapene våre påvirkes av miljøet og hvordan de fungerer sammen i et avhengighetsforhold (Imsen,2014, s.43/44). Vår sosiale atferd henger sammen med hvem vi omgås og hvem vi blir påvirket av. Vi påvirker også andre i vårt sosiale liv. Fra tidlig barndom eksponeres vi for sosiale stimuli. Vi blir lært hvordan vi skal oppføre oss blant mennesker ved å tilegne oss sosiale og kulturelle ferdigheter (Håkonsen, 2015, s. 183).

Vi skal videre beskrive følgende sentrale teoretiske begrep fra sosialpsykologien; Identitet, speiling, selvet og roller, som er spesielt nyttige «briller» å ha på seg når vi skal gjøre dypdykk i ungdoms identitetsutvikling.

Vi har valgt å bruke Erikssons teori for å forklare ungdoms- og identitetsutvikling. Videre har vi benyttet Mead`s og Roger`s teorier for å forklare begrepene *selvbildet* og *selvet*. En persons oppfatning av seg selv kan bli påvirket av omgivelsene rundt, for eksempel når man navigerer på SoMe. Videre har vi gått nærmere inn på Goffman sin rolleteori for ungdommen bytter roller i hverdagen, og på SoMe.

3.1 Identitetsutvikling i ungdomstiden

Identitetsutvikling kan defineres slik: «*Identitetsutvikling er en prosess som handler om å skape seg selv og å være i de samme ønskede kategorier som andre*» (Imsen, 2014, s.380).

Eriksson har åtte psykososiale faser om hvordan mennesker utvikler seg i et livsperspektiv, hvor hver fase har et positivt resultat eller en krise (Håkonsen, 2017, s.57). Den femte fasen kalles identitet versus forvirring, og denne fasen oppstår i alderen 14-20 år. Eriksson mener at forandringene som skjer i ungdomsårene er store, på grunn av de biologiske faktorene og den sosiale utviklingen. Denne fasen er viktig for utvikling av egoidentitet. Et positivt resultat vil være at ungdommen opplever forutsigbarhet, mening og kontroll i livet. Egoidentitet er grunnlagt av resultater fra tidligere faser eller livskriser som håp, vilje, kompetanse og hensikt. Krisene i denne fasen er knyttet til forvirring over hvem man er, og hva man skal bli i livet. For å kompensere for usikker egoidentitet vil ungdommer knytte seg til venner eller grupper som kan tilby en bestemt identitet (Håkonsen, 2017, s.57).

Sosialisering er en sentral prosess i identitetsutviklingen. Forskning viser at ungdommens trivsel avhenger av sosialisering og SoMe. Studier av SoMe indikerer at forbruket på Snapchat er assosiert med nedgang i tillit (Birkjær & Kaats, 2019). De som bruker Snapchat syv timer om dagen, har i gjennomsnitt syv prosent mindre tillit til andre mennesker. Stort forbruk av Snapchat er assosiert med negativ sosial

sammenligning. Forskningen viser at ungdom under 20 år sitt forbruk av SoMe er mer utsatt for negativ sosial sammenligning. Bruken av SoMe viser også at ungdom tror at vennene deres er lykkeligere enn dem selv. Sosial sammenligning er en viktig grunnleggende psykologisk prosess som styrer hvordan vi oppfatter oss selv, og andre (Birkjær & Kaats, 2019). Det kan påvirke identitetsutviklingen til ungdom.

I ungdomstiden utvikles evnen til å regulere og integrere følelser. Evnen til problemløsning bedres og ungdom utvikler seg mot en mer relasjonell gjensidighet, en moden identitet og mer stabil selvorganisering (Øhlckers, et al, 2020, s. 56/57). Livsfasen er preget av hjernens re-organisering, sterke følelser og sosiale erfaringene som preger livsfasen. Det kan være utfordrende, da mentaliseringsevnen fortsatt er ustabil og gryende. Det kan bli umulig å opprettholde en stabil selvfølelse, skille mellom seg selv og andre og ha ulike perspektiv (Øhlckers, et al, 2020, s. 56/57).

3.2 Selvet og speiling i ungdomstiden

Psykologen Carl Roger mente at *selvet* består av tanker, oppfatninger og de verdiene som gjør at en person er *meg* (Håkonsen,2017, s.73). *Selvet* inkluderer personens subjektive oppfatning av hvem *jeg* er, og hva *jeg* kan gjøre. Selvfølelsen utvikles gjennom hele livet, men grunnlaget dannes i barne- og ungdomsårene. Forfølelsen vår kan bli påvirket av omgivelsene rundt oss og hvilke tilbakemeldinger vi får fra omgivelsene (Håkonsen,2017, s.73).

Selvbilde er en del av *selvet*, og begrepet brukes for å beskrive hvordan vi vurderer oss selv. Erfaringene vi gjør oss påvirker oss på negativ eller en positiv måte (Håkonsen,2017, s.184). Selvbildet vårt blir påvirket gjennom endringer vi gjør i livet, men grunnlaget for selvbildet dannes i barndommen (Håkonsen,2017, s.73). Hvordan vi blir verdsatt og respektert i barndommen kan danne et grunnlag for et positivt selvbilde videre i livet. Ved et positivt selvbilde vil de fleste ikke ha problemer med å komme i kontakt med andre mennesker (Håkonsen,2017, s.184).

Mennesker kan kommunisere og utveksle meninger med hverandre og reagere på hva den andre sier eller gjør. Dette gjør vi ved å bruke språk som symbol som er et særtrekk vi mennesker har (Imsen,2014, s.43/44). Denne teorien er blitt utviklet innenfor det samfunnsvitenskapelige perspektivet kalt symbolsk interaksjonisme. Opphavsmannen George Herbert Mead har en teori innenfor sosialpsykologi som kalles speilingsteori (Imsen,2014, s.44).

Speilingsteorien til Mead går ut på at han definerte *selvet* i to faser som en indre kommunikasjonsprosess. *Selvet* består av et handlende subjekt som er ubevisst *jeg* og et objektiv bevisst *meg* (Imsen, 2014, s.366). *Jeg* er avhengig av *meg* sin opplevelse og dermed blir det en veksling mellom fasene når det blir utført en handling. Handlingen vil samsvare med personens selvbylde. Det subjektive *jeg* er vår indre motivasjon som tar initiativ, handler og gir muligheten til å skape. Objektive *meg* er at vi danner en selvoppfatning om hvordan andre ser oss. Dette gjøres ved at vi observerer andres reaksjon på oss selv i en sosial prosess. Ved at vi speiler oss i andre sine tilbakemeldinger og tilpasser oss selv etter det. Vi ser oss selv i andres synsvinkel og lever oss inn i hvordan vi tror de oppfatter oss (Imsen, 2014, s.367).

Reaksjonene som vi speiler oss i kalles *generalisert*. Mead definerte det som «*den generaliserte andre*» (Imsen, 2014, s.365/367). Det er fordi vi ikke kan vite hva andre tenker om oss, men vi kan ha en antagelse. Vi tilegner oss forventinger ut ifra hva andre tenker om oss. Det skaper en føring for hvordan vi selv oppfatter oss og hvordan vi handler. Det at vi kan se på oss selv fra andres sin synsvinkel er viktig for å utvikle seg sosialt (Imsen, 2014, s.365/367). Dette kalles mentalisering (Håkonsen, 2017, s.211).

3.3 Roller i ungdomstiden

Ervin Goffman har en teori om de ulike rollene et menneske har. Denne teorien kalles rolleteori og ser på hvordan hverdagen vår kan sammenlignes med et teater. (Håkonsen,2017, s.185). I hverdagen har vi ulike roller ut ifra hvilken situasjon vi er i og hvordan vi ønsker å fremstille oss. Vi fremstår med ulike roller tilpasset situasjoner for å få fram den siden av *selvet* vårt vi ønsker at andre skal se og legge merke til (Håkonsen,2017, s.185).

Goffmans rolleteori kan deles inn i frontstage og backstage. Frontstage betyr at ungdommen kan kontrollere de inntrykkene de gir til andre (Goffman, 1992, s. 27-29). Goffman mener at frontstage kan ses på som en *fasade*, for mennesker opptrer på en generell og bestemt måte når de utfører noe foran andre. Det kan være en bevisst eller ubevisst opptreden. Et eksempel på dette er at ungdommer er bevisste på hvilke bilder de velger å dele på SoMe. Goffman delte *fasade* begrepet i to. Begrepene kalles *kulissene* og personlig *fasade*. *Kulissene* er det som er i bakgrunnen som for eksempel innredning og det blir brukt i opptreden og opptreden kan ikke finne sted hvis man ikke har funnet den rette bakgrunnen (Goffman, 1992, s. 27- 29). Et eksempel på dette er at ungdommen går gjennom en filtreringsprosess før de bestemmer seg for hvilke bilder de ønsker å legge ut. Hvis en person har bygget opp en Instagram profil som omhandler trening vil den personen ta på seg en rolle og dele treningsrelaterte innhold (ndla, 2020).

Personlig fasade uttrykker noe som kan sees i sammenheng med selve opptreden og følger naturlig med som utseende, holdninger, antrekk og kjønn (Goffman, 1993, s. 27- 29). En person med en treningsprofil vil dele bilder av seg selv i treningsklær og vil fremstille seg selv som en aktiv person. Hvordan mennesket opptrer gir andre et inntrykk om hvilke roller mennesket viser.

Backstage er det man viser for de nærmeste. I denne settingen vil ungdommene kunne slippe av, gi slipp på fasaden og på rollen de har frontstage (Goffman, 1992, s. 97). Et eksempel er at ungdommen sender ikke-retusjerte bilder til venner på Snapchat, eller deler ikke-retusjerte bilder på sin privatbruker på Instagram. Forskning viser til at ungdommer bruker SoMe for å fremstille seg selv bedre enn hva virkeligheten viser (Qi et al., 2018). Det kan relatere seg til Goffmans teori, ved at ungdom presenterer en tilpasset side av selvet på SoMe. Goffmans teori kan beskrive som mennesket sin selvpresentasjon på sosial medier som et skuespill der individet utfører en rolle på en *scene* for et publikum (Qi et al., 2018). Ungdommen vil imponere andre med å presentere seg på en lik måte som andre. Det gjøres for de har et ønske å fremstille seg slik de tror de andre forventer av en selv. På *scenen* kan ungdommen prøve å kontrollere inntrykk andre gir. De kan og presentere seg på en kontrollert måte slik at de kan påvirke følelserne ut ifra egne interesser. Når ungdommen er ferdig med sin opptreden går de bak i kulissene og ut av rollen, slapper av å forberede seg til neste forestilling (Slerka, 2019).

4.0 Metode

4.1 Litteraturstudie som metode

Ifølge Dalland er metode et virkemiddel vi bruker for å skaffe oss ny relevant kunnskap, data og løse problemer (Dalland, 2017, s.51). Vi brukte metode som en veileder da vi samlet inn relevant informasjon og litteratur for å drøfte problemstillingen (Dalland, 2017, s.51).

Vi fant relevant forskningsmateriale knyttet til vårt tema. Derfor valgte vi å skrive en teoretisk oppgave og benyttet oss av litteraturstudiemetode for å systematisere kunnskap. Systematiseringen innebærte at vi søkte etter data, som ble vurdert og sammenfattet (Støren, 2013, s.17).

Vi benyttet oss av kvantitative og kvalitative forskningsartikler. For vi valgte å se på ulike statistikker om ungdom og bruk av SoMe og på forskningsartikler som beskrev

hvordan ungdommen selv opplever SoMe som en del av hverdagen. Kvantitative og kvalitative metoder bidrar på hver sin måte til å forstå samfunnet vi lever i og hvordan grupper og enkeltmennesker handler og kommuniserer (Dalland, 2017, s.52).

4.2 Litteratursøk

Litteratursøkene handlet om å samle inn relevant litteratur. Det stilles felles krav til kunnskap som er basert på forskning (Dalland, 2019 s. 36 og 37). Kunnskapsbasert praksis (KBP) brukes for å ta faglige avgjørelser basert på å innhente erfaringsbasert kunnskap, pasientens/brukers ønsker eller behov i egen situasjon og forskningsbasert kunnskap (Nordlund, et al, 2015, s.32). Vi tok utgangspunkt i KBP og utførte litteratursøk. For å finne relevante artikler utførte vi presise og relevante søk. Vi har sett på ulike fagartikler og systematiske oversikter som inneholdt flere enkeltstudier, randomiserte kontrollstudier, tverrsnittstudier og oppsummerte forskningsartikler.

Ved innhenting av kunnskap, så vi på styrker og svakheter og vurderte forskningen vi valgte (Nordlund, et al, 2015, s. 32 -34). Vi vurderte overskrifter og leste sammendrag til artiklene som kom opp i søkene våre. Vi har lest nøye igjennom artiklene og ved hjelp av KBP - skjema (vedlegg 1) kritisk vurderte vi artiklene, for å finne ut om de var relevant til problemstillingen (Dalland,2017, s.60).

Ved hjelp av KBP (vedlegg 1) har vi søkt etter forskningsbasert kunnskap om erfaringer og holdninger. Vi formulerte problemstillingen som et presist spørsmål. På ungdom, da det er brukergruppen vi har skrevet om. I ble sosiale medier og påvirkningskraften det kan ha, fordi det skulle undersøkes. Og liten co ble utfallet vi ønsker å finne ut av; Den påvirkningen sosiale medier har på ungdom sin identitetsutvikling.

Vi utførte først søk i databasene Helsebiblioteket, Frambu og Idunn. De søkene gjorde vi for å få en bedre forståelse ovenfor temaet. Søkeordene vi benyttet var; ungdom, psykisk helse, identitet og sosiale medier.

Videre søkte vi etter vitenskapelige forskningsartikler i databasene; Cinahl, Cochrane library, og psycINFO. Vi utførte referansesøk i Google scholar. Kombinasjonen av søkeord vi brukte da vi utførte søk er dokumentert i vedlegg (2). Søkeordene var; Ungdom, sosiale medier, psykisk helse, psykiske lidelser, selvbilde, selfie, kommunikasjonsform og identitet. Søkeordene på engelsk var; Teenager, youth, social media, mental health, og self-image. Videre tilførte vi søkeord som; Mental illness, identity, adolescence, self concept, body image, ability og social identity.

Vi fant flere artikler, men få som var relevant. Flere artikler tok for seg spørsmålet om ulike psykiske lidelser var blitt mer vanlig på grunn av bruken av sosiale medier. Det var ikke relevant for oss, da vi vinklet problemstillingen i en annen retning. Derfor tok vi vekk søkeord som psykisk helse og psykiske lidelser.

Vi fant tre relevante artikler som tok for seg ungdom, identitet og sosial sammenligning. Det var ingen relevante artikler som tok for seg roller og påvirkningskraften sosiale medier har. Derfor utførte vi et nytt søk med ulike kombinasjoner av søkeord; social media, teenagers, influencer, goffman, Instagram, affect, young adults. Da fant vi to artikler som var relevante.

Artiklene vi valgte å bruke i oppgaven er fra Cinahl og fra Idunn. I referanse søket i Google scholar fant vi tre artikler med ulike kombinasjoner av søkeordene.

4.3 Inklusjon og eksklusjonskriterier

Da vi vurderte kildene kritisk i forhold til informasjonen vi fant, tok vi utgangspunkt i seks av ni punkter som vi mente var relevante fra boken *“Den gode oppgaven”* av *Rienecker og Jørgensen*. Disse punktene er; troverdighet, faglig autoritet, forklaringens grunnlag, objektivitet, samtidighet, aktualitet og forhold til andre kilder (Rienecker & Jørgensen, 2013, s.151). Punktene ble brukt for å undersøke om forskningsartiklene vi tok for oss kunne regnes som sikre kilder og om de var relevant i forhold til inklusjon - og eksklusjonskriteriene våre.

Ved innhenting av relevante forskningsartikler benyttet vi oss av bestemte krav. Vi valgte å bruke inklusjon- og eksklusjonskriterier. Det var med på å avgrense søket vårt, slik at vi fikk presise treff, da vi utførte søk (Støren, 2013, s.37).

Inklusjonskriterier er kriterier som publikasjonstype, språk, tidsrom og aldersgrupper (Støren, 2013, s.38). Vi har avgrenset søket fra 2013 til 2022 og bestemt oss for å inkludere artikler til språk som vi behersker, som er norsk, engelsk, svensk og dansk. Vi har også begrenset aldersgruppen til ungdom fra 13-19 år.

Eksklusjonskriterier er med på å utelukke kriterier for å forsikre oss om at artiklene handler om temaet vi søker etter (Støren, 2013, s.38). Vi utelukket ungdom over 19 år og under 13 år, da de ikke er relevant for oppgaven vår. Forskningsartikler som er eldre enn fra 2013 har vi utelukket, da denne forskningen kan være utdatert og gi feil informasjon.

4.4 Forforståelse

Vi har egne meninger, synspunkter og fordommer om ulike ting i livet vårt som kan påvirke valgene vi tar. En fordom er at vi allerede har en mening om temaet, før vi undersøkte det (Dalland, 2017, s. 58). Det kan og kalles forforståelse. Vi er den første generasjonen som er oppvokst med tilgjengeligheten av SoMe. Det gir oss en forforståelse av hvor lett det kan være å bli påvirket av det man ser på de ulike plattformene. Vi har en forståelse av at ungdommen kan bli påvirket positivt eller negativt av dem de følger på SoMe. Temaet vi har valgt oss er relevant for vår videre profesjonsutøvelse som vernepleiere, men også for personlige interesser. I tillegg har en av oss fått jobb innenfor psykisk helsevern, og den andre skal jobbe med unge mennesker. På grunn av vår forståelse kan vår pålitelighet og dømmekraft påvirke resultatet, da vi søkte etter artikler. Vi var bevisste på dette, da vi søkte i databasene og analyserte artiklene. Det er viktig å være objektiv, slik at vår forforståelse ikke påvirker søkene vi utførte.

4.5 Analyse av artikler

For å analysere og sammenligne de ulike forskningsartiklene vi har brukt, ble data systematisert for å finne forskjeller og likheter mellom dem med utgangspunkt i problemstillingen (Rienecker & Jørgensen, 2013, s.220/221). Formålet var å søke etter mønster, fellestrekk og flere utsagn som støtter synspunktene i temaet vårt. Vi leste igjennom artiklene for å skaffe oss en oversikt, deretter bearbeidet vi og skrev sammendrag til hver enkelt artikkel. Før de ble satt sammen i en tabell. Vi har laget en tabell, der vi oppsummerer utvalgte artiklene og presenterer tabellen under resultater.

5.0 Resultater

Søkene genererte til at vi har fem artikler som vi skal presentere funnene til. Artiklene var enkeltstudier og de benyttet seg av kvantitative- og kvalitative metode. Vi fant fire artikler som var internasjonale og en artikkel fra Norge. I hovedsak har vi oppsummert funnene i artiklene i identitetsarbeid og sosial sammenligning på sosiale medier. Videre skal vi drøfte artiklene opp mot hverandre og trekke inn teori.

Forfatter, tidsperiode	Deltakere i undersøkelse	Hensikt med studie	Hovedfunn
Fjelnseth, Sjølie, 2021, Norge	12 elever fra VGS	SoMe påvirkning på ensomhet.	Påvirker opplevelse av ensomhet. 1 identitet SoMe, 1 identitet IRL
Peerayuth, Charoen sukmongkol, 2017	Studenter m søsken, 13-19år.	Rollen venner og foreldre har på ungdom og SoMe. Påvirkning av venner.	Ungdom med press fra omgangskrets er mer utsatt for sosial sammenligning/misunnelse.
Chia - chen Yang, Sean M. Holden og Mollie D. K. Carter	1 år studenter. 219 studenter.	Hvordan sosial sammenligning på SoMe påvirker identitet til ungdom.	Ungdom kan utvikle 3 identitet stiler. Og blir ut fra hvilken stil de har påvirket i ulik grad av SoMe og tilbakemelding.
Michael Forsman, 2016, sverige	Elever, 13 år.	Få bedre forståelse av selfie som kommunikasjonsform	Jenter legger til filter og gjør seg mer «akseptert» I forhold til normene på SoMe. Gutter er ikke så opptatt av dette. Det er forskjellig hva man poster på privat profil og offentlig profil.
Liam Bullingsham og Ana C Vasconcelos	Personer som aktiv drlver med SoMe siste året. 10 stk.	Hvordan goffmanns rolleteori ang. fronstage/backstage kan samsvare med nåtidens SoMe.	Deltakerne er opptatt av å gjenskepe sitt virkelige selv på SoMe. Deres selvpresentasjon på SoMe, skal helst være likest mulig som den virkelige selv, men, kun vise den siden som er akseptert på SoMe ved å vise seg «Frontstage».

5.1 Identitetsarbeid på sosiale medier

Artikkelen «Uten filter» - ensomhet og identitet på sosiale medier, tar for seg identitet og ungdom (Fjelnseth & Sjølie, 2021). Funnene viser at ungdom bruker flere timer på SoMe hver dag som bidrar til at de skaper en sosial identitet. En sosial identitet dannes ved at de sammenligner seg selv med andre basert på ulike normer, verdier, krav og forventninger til hvordan de skal oppføre seg på SoMe. Ungdommen føler de må være en annen person på SoMe for å oppnå aksept og tilhørighet. Forfatteren har tidligere tatt for seg studier som viser til at vi må se på forholdene mellom hvordan ungdom bruker sosiale medier og hvordan ungdom selv presenterer seg for å skape en identitet (Fjelnseth & Sjølie, 2021).

Forsman fra artikkelen «Visuelt småprat» mener at selfier kan påvirke ungdommens identitetsarbeid ved å påvirke den psykiske helsen og kroppsbilde til ungdommen (Forsman, 2016). Han mener at ved selfier kan ungdom påvirke andres inntrykk av dem. I artikkelen omfatter det «identitetsarbeidet» flere «jeg» dimensjoner. Forsman sier at SoMe og selfies kan fungere som et speil og en scene. Forsman fremstiller selfier som småprat i kommunikasjonen på SoMe (Forsman, 2016).

5.2 Sosial sammenligning på sosiale medier

Artikkelen «Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator» tar for seg at Yang og hans kollegaer knyttet funnene sine til Festing sin teori om sosial sammenligning (Yang, Holden & Carter, 2018). Festinger (1954) mener at individer har behov for å evaluere seg selv. I forholdene der objektive kriterier for evaluering er utilgjengelige, som på sosiale medier, sammenligner folk seg selv med andre. Denne prosessen omtales som sosial sammenligning. Artikkelen tar for seg «evner» og «meninger» i sosial sammenligning, og global selvfølelse. Global selvfølelse handler om evaluering av identitet, som gjenspeiler individets sin overordnede følelse av egenverd (Yang, Holden & Carter, 2018).

Sosial sammenligning av «*evner*» innebærer sammenligning av prestasjoner (Yang, Holden & Carter, 2018). Disse «*evnene*» er dømmende og konkurransedyktige. Det handler om å vurdere hvor godt man har det i forhold til andre. For eksempel sammenligner ungdommene sine «likes» med hva andre får på deres bilder for å vurdere sin egen prestasjon. Sosial sammenligning av «*meninger*» inkluderer sammenligning av tanker, holdninger, verdier, overbevisninger og de er frie for de «konkurransemessige» og «dømmende» egenskapene. Målet med sammenligning av «*mening*» er ikke å skille det bedre fra det verre, men å lære om fakta og sosiale normer, konstruere, eller modifisere egne verdier og regulere atferd. Prosessen med sosial sammenligning er relevant i den digitale tidsalderen ettersom SoMe, lar brukere enkelt få tilgang til andres daglige oppdateringer. Det gir mange muligheter for sosial sammenligning (Yang, Holden & Carter, 2018).

Artikkelen presenteres tre identitets stiler; informativ, normativ og diffus- unnvikende. Resultatene forteller at noen ungdommer utviklet diffus - unnvikende identitet stil og blir påvirket av hva andre legger ut på SoMe og tilbakemeldingene de får. Ungdom med de andre identitetsstilene brukte det til en informasjonskilde og for å finne personer som har samme interesser som dem selv (Yang, Holden & Carter, 2018).

Selv om forskere har begynt å studere konsekvensene av sosial sammenligning på SoMe, har eksisterende litteratur flere begrensninger (Yang, Holden & Carter, 2018). Til tross for den økende litteraturen om det negative forholdet mellom nettbasert sosial sammenligning og ulike psyko-emosjonelle utfall. Fokuserer forskning på den dømmende formen for sammenligning. Derfor er det lite kjent om sosial sammenligning av «*meninger*» på SoMe påvirker identitetsutviklingen (Yang, Holden & Carter, 2018).

Artikkelen «The Impact of Social Media on Social Comparison and Envy in Teenagers: The Moderating Role of the Parent Comparing Children and In-group

Competition among Friends» tar for seg forholdet mellom hvordan ungdommen bruker sosiale medier og hvordan de blir påvirket av sosial sammenligning og misunnelse (Charoensukmonogkol, 2018).

Artikkelen viser til at ungdommen bruker sosiale medier for å presentere seg selv og imponere andre (Charoensukmonogkol, 2018). Det er blitt mer av sammenligning blant ungdom etter tilgjengeligheten av sosiale medier. Resultatene viser til at ungdommen som vurderer sin selvpresentasjon mye, vil føle et større press for sosial sammenligning og misunnelse. Hvor mye tid ungdommen bruker på SoMe vil bli påvirket av hvilke sosiale miljø de tilhører. Ungdommer som møter et sosialt press fra foreldre og venner er mer utsatt for sosial sammenligning og misunnelse. De vil derfor bli mer engasjert i hva vennen poster på SoMe. Foreldre spiller en grunnleggende rolle i ungdommens atferd, for de former deres verdier. Hvordan ungdommen bruker SoMe kan i noen tilfeller være en refleksjon av hvordan de er blitt oppdratt av foreldrene. Venner kan også forme atferden til ungdommen, for de har ofte en tett relasjon. Og i denne perioden av livet kan det være venner de stoler mest på. Forskere mener at ungdommen setter søkelys på ulike sider ved seg selv. Det kan være utseende, eiendeler og å bli verdsatt av andre. Det kan bidra til økt selvbilde og selvtillit. Hvis ikke disse sidene blir verdsatt av andre kan det føre til dårlig selvbilde og selvtillit som igjen vil føre til misunnelse overfor de andre (Charoensukmonogkol, 2018).

Artikkelen «The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities» tar for seg hvordan Goffmans rolleteori kan ses i sammenheng med sosiale medier (Bullingham & Vasconcelos, 2013). Artikkelen trekker frem at deltakerne ønsket å være seg selv backstage på SoMe ved å være ærlig og direkte. Selv om de ønsker det er det mange muligheter for å endre *selvet* på SoMe (Bullingham & Vasconcelos, 2013). Forskningsfunnene viser at det er ulike grunner for at ungdommene velger å ta i bruk andre identiteter, for å tilpasse seg og passe inn. Et viktig funn fra intervjuene i artikkelen er at deltakerne ofte forsøker å gjenskape sitt backstage *jeg* på SoMe i stedet for å skape en helt ny identitet. Ungdommene forstår at deres backstage *jeg* har lik status som deres frontstage *jeg*

«Jeg´ene» er ikke forskjellig, men ulike i forskjellige sammenhenger. Forskningsfunn viser at deltakerne ønsker å holde «*jeg´ene*» så tett sammen som mulig og ikke adoptere nye identiteter (Bullingham & Vasconcelos, 2013).

6.0 Drøfting

Vi skal i drøftingen se på hvilke roller sosiale medier spiller for identitetsutviklingen. Hovedfunnene i resultatdelen er at ungdom føler de må ha en annen identitet på sosiale medier for å oppnå aksept og tilhørighet. Og at deres sosiale identitet blir dannet ved å sammenligne seg med andre. «Selfier» kan påvirke identitetsarbeidet, samtidig kan det fungere som en form kommunikasjon i sosiale medier. Funnene i forskningen viser og at ungdom utvikler tre identitets stiler og hvilken stil de har, kan ha noe å si for hvordan de blir påvirket på/av SoMe. Ungdom sammenligner «*evner*» og «*meninger*». Ungdommer som møter sosialt press fra omgangskretsen, er mer utsatt for sosial sammenligning. Venner og familie er også med på å forme hvordan ungdom bruker sosiale medier. Samtidig viser forskning at ungdom ønsker å være seg selv på SoMe. Det kan være vanskelig, for det er mange muligheter for å endre *selvet* på SoMe. I hovedsak ønsker ungdommen å passe inn og det er derfor de endrer *selvet*. Vi vil videre drøfte hovedfunnene opp mot relevant teori som omhandler selvet, roller, speiling, sosial sammenligning og identitet.

6.1 Identitetsutvikling og sosial sammenligning på sosiale medier

Ungdom er blant de største forbrukerne av SoMe. Med venner og andre som deler bilder av livene sine, gjør det at de har ubegrenset materiale for sosial sammenligning. Informasjonen som deles på SoMe gjenspeiler imidlertid ikke hele livet. De fleste ungdommer presenterer strategisk polerte og sosialt ønskelige bilder gjennom selektiv selvpresentasjon (Yang, Holden & Carter ,2018).

Studiet til Fjelnseth og Sjølie (2021) tar for seg at ungdom opplever et press fra sosiale medier, som fører til økt ensomhet. For det stilles store krav til selvpresentasjon på SoMe. Ungdommen sammenligner seg med hva de andre

publiserer, og dette fører til en sammenligning av den sosiale identiteten. Ungdommen som får positiv respons på det de deler, kan få økt livskvalitet og selvtillit. Studien viser at SoMe kan være negativt ved at det påvirker ungdommens fysiske og psykiske helse. Studier viser at ungdom som tenker mye på hvordan de skal presentere seg selv opplever et psykisk stress (Charoensukmonogkol, 2018). Dette kan føre til at ungdommen vil sammenligne seg med andre som igjen kan føre til misunnelse, og det kan videre føre til positive og negative konsekvenser. Sosial sammenligning påvirker hvordan man ser seg selv og verden rundt seg. Derfor spiller det en viktig rolle for identitetsutviklingen. I artiklene tas det opp forskjellige aspekter av hvordan SoMe påvirker identitetsutviklingen til ungdom (Fjelnseth & Sjølie, 2021).

Sammenligningen kan være positiv på en side ved at det kan gi økt selvtillit, men det kan også være negativt i den forstand at man blir usikker på sin egen identitet. Yang, Holden & Carter (2018) tar for seg tre identitetsstiler som ungdommen kan ha. Den ene er diffus unnvikende stil som betyr at ungdommen sosialt sammenligner seg i form av «evner» for konkurranse. Ungdommer vil fremstå best mulig på SoMe og er mindre bevisst på egen identitet. Hvis alle poster bilder av et perfekt liv, kan det påvirke selvbilde og at de opplever seg selv som mindre verdt. De kan gå imot sitt eget verdigrunnlag for å oppnå en sosial identitet tilpasset normene på SoMe. Sosiale medier er basert på ulike normer, verdier, krav og forventninger til hva som er akseptert å dele (Fjelnseth & Sjølie, 2021). Retningslinjene om hva som er det perfekte idealet er strenge. Derfor velger de fleste ungdommer å ha en offentlig Instagram konto som alle kan se og en privat konto for nære venner. Den private kontoen kan sammenlignes med et fristed der man kan være seg selv og ikke tenke på hva som er passende å publisere (Fjelnseth & Sjølie, 2021).

Forskning viser at ungdom under 20 år sitt forbruk av SoMe er mer utsatt for sosial sammenligning (Yang, Holden & Carter, 2018). Det vil og kunne påvirke identitetsutviklingen til ungdom, for det er i denne alderen de skal finne seg selv. De kan føle seg forvirret over hvem de er, dermed vil målet være oppnå belønning ved å sammenligne seg selv med andres «meninger». Ved å ta for seg deres tanker,

verdier og tro, men samtidig flykte fra sitt ekte selv (Yang, Holden & Carter, 2018). Eriksson sin femte psykososiale fase om utvikling tar for seg forandring som skjer i ungdomstiden og utvikling av egoidentitet. I denne fasen skal man finne ut hvem man er, og hva man skal bli. Ungdommen kan bli forvirret og vil lettere sammenligne seg med andre for å skape sin identitet (Håkonsen, 2015, s. 56). Bruk av redigering og filter, og «trangen» til å måtte ta mange bilder for å få det fineste bildet er viktig for dem. Det er om å gjøre å se best mulig ut på bildene for å øke selvbildet sitt. «Selfiene» skal vise at du har det bra, lever et innholdsrikt og bekymringsfritt liv, samtidig som de må passe på å ikke overdrive «dette» livet. Ungdommen må også helst se penere ut enn andre på bildene de deler. De søker aksept og respons gjennom å dele «selfier». Forsman mener samtidig at det fører til stress (Forsman, 2016).

Ungdommene sammenligner seg selv med andre på sosiale medier som et middel for å vurdere hvem de selv er. Det kan bidra til å påvirke deres identitetsutvikling negativt. På en side viste forskningen at sosial sammenligning av «*meninger*» på sosiale medier ikke påvirker identitetsutviklingen og selvtillit via identitetsstilene informativ og normativ idenitetstil (Yang, Holden & Carter, 2018). Ved å ha en informativ identitetsstil vil ungdommen søke etter informasjon og utfordre og lære mer om seg selv ved bruk av SoMe.

Normativ identitet stil er at man har en mestringsmekanisme mot *selvet* ved å ignorere informasjon og bevare egen selvoppfatning på SoMe. Til tross for all påvirkning og sosial sammenligning. Ungdom som distanserer seg fra negativ påvirkning og bryter med de sosiale retningslinjene vil oppnå autonomi og uavhengighet. De har kontroll på sin egen identitet og viser det ekte *selvet* på en offentlig profil. Dermed har de ingen behov for å jakte etter det perfekte idealet, for de har oppnådd autonomi, frihet og uavhengighet (Fjelnseth & Sjølie, 2021). Det vil si at selv om du følger en influencer som reklamerer for vippeserum for å få lange vipper, føler ikke du et behov for å kjøpe produktet. På en annen side viste studien at ungdommene har et høyere engasjement når det gjelder «*meninger*» på SoMe. På snapchat kommer det ofte opp ulike meningsmålinger om ting som er tids relevante.

Hvor de spør for eksempel «Har du noen gang opplevd å bli påvirket av å kjøpe det influencere reklamerer for?» Da kan en få opp fire forskjellige svaralternativer og får opp hvor mange prosent som har stemt på de ulike svarene. Det bidrar til at det blir et fokus på normene, og at de observerer hva andre ungdommer poster og gjør på plattformer og hvilke tilbakemeldinger dette får. Det gjøres for å kunne holde seg oppdatert på hva som er trendy og bekreftelse på egen selvpresentasjon som omhandler egne tanker og verdier. (Yang, Holden & Carter, 2018).

Ifølge studien til Charoensukmonogkol (2018) skaper SoMe et fellesskap der man kan ha kontakt med andre mennesker. Selvpresentasjon er en viktig årsak som gjør at ungdommen blir engasjert til å velge hva de ønsker å dele. Det som blir postet på SoMe er bilder av det som er sosialt ønskelig for å forbedre sin selvpresentasjon. Når ungdommen sammenligner seg med andre kan det oppstå en negativ reaksjon i form av følelsen misunnelse. Når de blir utsatt for eksponering av det «perfekte» liv (Yang, Holden & Carter, 2018).

På en annen side mener Forsman (2016) at selfies og sosiale medier fungerer som «småprat». Forsman fremstiller selfier som småprat i kommunikasjonen i sosiale medier og mener at handlingen å *sende* bildet kan ha større betydning enn hvordan det fremstilles. Videre mener Forsman at bildene overfører informasjon; om hvor man er, hva som skjer, hvem man er sammen med og at det gir en mulighet for å uttrykke følelsene deres. Gjennom slik småprat kan man enklere være seg selv og enklere klare å opprettholde sitt sosiale nettverk på en positiv måte uten å ha mye fokus på det negative ved sosiale medier og identitetsarbeid (Forsman, 2016).

6.2 Utvikling av selvet på sosiale medier

Statistikk viser at ungdommer som bruker syv timer om dagen på sosiale medier, har i gjennomsnitt syv prosent mindre tillit til andre mennesker (Birkjær & Kaats, 2019). Carl Rogers` teori tar for seg at hvordan vi blir verdsatt og respektert i barndommen

spiller en rolle for hvordan selvbildet blir dannet videre i livet. Ved et positivt selvbilde vil de fleste ikke ha problemer med å komme i kontakt med andre mennesker (Håkonsen, 2017, s.184). Ungdommen i dag blir mer eksponert for andres hverdag som kan være skadelig for deres velvære. Studiet til Fjelnseth og Sjølie (2021) viste at bare den dømmende formen for sosial sammenligning var bekymrende. Til tross for den utbredte antakelsen om at all sosial sammenligning er skadelig.

Ungdom er samtidig bevisst på at SoMe kan påvirke negativt og reflekter rundt det ekte *selvet* versus det falske *selvet*. De kan distansere seg fra hva det er som påvirker negativt, ved å følge den retningen som er bra for en selv (Fjelnseth & Sjølie, 2021). Forsman (2016) mener at ved bruk av «selfie» kan ungdommen påvirke andre sitt inntrykk av dem. Det kalles identitetsarbeid, med flere «jeg» dimensjoner. Dette er «den jeg er», «den jeg ønsker å være», «hvordan jeg tror andre oppfatter meg» og «hvordan jeg ønsker å bli oppfattet». Forsman mener videre at sosiale medier og selfies kan fungere som et speil og en scene hvor de kan bruke ulike versjoner av seg selv, i forhold til andres tilbakemeldinger for å finne sin identitet; «Kan dette være meg?» Det gjør «selfies» til noe foreløpig og prøvende (Forsman, 2016). Det kan sees i sammenheng med speilingsteorien til Mead der han definerer *selvet* i et ubevisst *jeg* og et objektivt bevisst *meg*. Det at ungdom sammenligner seg med andre på SoMe kan også sees i sammenheng med «*den generaliserte andre*». Ungdommen observerer andres reaksjoner på seg selv i en sosial prosess ved at de speiler seg etter andres tilbakemeldinger og tilpasser seg selv etter det (Imsen, 2014, s.367). Tilbakemeldinger er ofte i form av «*likes*».

Sosial identitet kan samsvare med sosial kontroll. Sosial kontroll er de sosiale retningslinjene som har oppstått på SoMe (Forsman, 2016). Det bidrar til at ungdommen får en begrensning på hvordan de vil leve sitt eget liv. Som igjen kan bidra til utfordringer som er knyttet til selvpresentasjon fordi de vil vise fram den siden av seg selv som er akseptert av andre. I forskningen til Forsman (2016) vises det at det er sterke standarder for hvordan «selfies» skal tas og hvordan de blir verdsatt. «Selfies» skal være noe individuelt, men ikke «utenfor normalen». Det gjør det tryggest å etterligne andres bilder (Forsman, 2016).

Vi kan koble artikkelen om Goffmans rolleteori opp til Forsmans studie, da Goffmans teori tar for seg at mennesker opptrer og fremmer et «ønskelig» bilde av seg selv. SoMe kan ses i sammenheng med en *scene* og det virkelige livet er *kulissene* (Goffman, 1992, s. 27- 29). Ungdommene investerer mye tid på hvordan de presenterer seg på *scenen* for å få en reaksjon fra følgerne sine. Ved å bruke *teateret* til å vise hvordan ungdommen sin atferd forandrer seg frontstage og som Forsman mener med SoMe og selfies (Forsman, 2016). Ungdommen er redaktør/skaper og lager sin selvpresentasjon og velger selv hva som skal være frontstage og hva som skal være backstage (Bullingham & Vasconcelos, 2013).

Ungdom er bevisste på at de blir observert av et «*publikum*» når de er frontstage og vil derfor opptre med bevisste sosiale normer ettersom de ikke ønsker å miste ansikt (Bullingham & Vasconcelos, 2013). Det gir ungdommen mulighet til å danne nye identiteter som igjen vil overbevise dem om at de blir en bedre person. Goffman mener at en «*maske*» kan holdes på plass innenfra, og at ungdommen bringer frem visse aspekter av seg selv i samhandling med andre. Grunnet SoMe sitt omfang har de et bredt spekter av identitetsindikatorer. Ungdommen lager nye identiteter som samsvarer med normene til SoMe. Goffman mener at ungdom som viser sin identitet frontstage er bevisste på hvordan de presenterer seg til «*publikum*». Den siden av *selvet* som ikke samsvarer med forventningene, skjules for å opprettholde den identiteten de har skapt. Samtidig viser studien at ungdommer på SoMe ikke vil skape en helt ny identitet, men fremheve den siden av *selvet* som samsvarer med forventningene (Bullingham & Vasconcelos, 2013). I artikkelen ønsket deltakerne å være seg selv backstage på SoMe med å være ærlig og direkte. Selv om de ønsker det, er det mange muligheter for å endre *selvet* online. Det understreker Goffmans arbeid, at når de er frontstage så velger de å bevisst fremheve en gitt identitet. Noen mener at de ikke representerer seg annerledes. Forskningsfunnene viser at det er ulike grunner til at ungdommen velger å ta i bruk andre identiteter og «*masker*», for å tilpasse seg og passe inn (Bullingham & Vasconcelos, 2013).

6.3 Styrker og svakheter ved litteraturstudie som metode

Styrker ved valgt metode er at det finnes nyere forskningsartikler og annen relevant litteratur om temaet. Styrker i vår valgte litteratur er at vi har benyttet oss av bøker som er skrevet av anerkjente forfattere som har oppdatert kunnskap om feltet. Samtidig er pensumbøker kvalitetssikret gjennom skolen.

En svakhet med litteraturen er at noen av bøkene kan være gamle og det finnes annen litteratur som har nyere, oppdatert kunnskap om feltet. For å kritisk vurdere våres forskningsbaserte artikler har vi brukt KBP læringsverktøy, vedlegg (1) i oppgaven. En annen svakhet var at det var vanskelig å finne relevante forskningsartikler. For de fleste tok for seg psykisk helse og sosiale medier eller hvordan Covid19 har påvirket den psykiske helsen til ungdom.

7.0 Konklusjon/Avslutning

I denne litteraturstudien har vi prøvd å besvare problemstillingen; *Hvilken rolle spiller sosiale medier for identitetsutviklingen til ungdom i dag?*

Litteraturstudien viser til at ungdom er de som bruker mest tid på sosiale medier og er den gruppen som blir lettest påvirket. Bakgrunn for det er at hjernens evne til problemløsning og re-organisering fortsatt er i utvikling når det gjelder følelsesmessige og sosiale erfaringer. Det kan bli umulig å opprettholde en stabil selvfølelse, skille mellom seg selv og andre, se ulike perspektiv eller regulere sterke følelser (Heradstveit, et.al, 2020, s.56/57). Eriksson sin femte psykososiale fase om identitetsutvikling tar for seg forandringene som skjer i ungdomstiden. Ungdommen kan bli forvirret og vil lettere sammenligne seg med andre for å skape sin identitet (Håkonsen, 2015, s. 56).

Ungdommene i studiet til Fjelnseth og Sjølie (2021) informer at riktig bruk av sosiale medier er en del av prosessen for å skape sin identitet (Fjelnseth og Sjølie 2021).

Samtidig viser forskning til at SoMe er en kommunikasjonsmåte som kan bidra til å øke selvtillit, selvbylde og hjelpe ungdommen til å finne sin identitet ved å finne likesinnede mennesker å komme i kontakt med. I tillegg gjør SoMe det lettere å opprettholde kontakt med venner (Forsman, 2016).

På en annen side kan sosiale medier påvirke identitetsutviklingen negativt for de kan sammenligne seg med andre. Ungdommen kan føle at andre er mer vellykket enn seg selv, og at dette kan føre til stress (Charoensukmonogkol, 2018). Ungdommen velger vekk egne meninger og verdier til gjengjeld for å «passe inn» De er oppdatert til enhver tid gjennom delinger og «likes» for å følge med på hva venner og andre poster. Hva som engasjerer og hva de liker kan bli et opplevd press blant ungdom, knyttet til at de hele tiden må være tilgjengelig (Charoensukmonogkol, 2018). Det ser vi i speilingsteorien til Mead og i «*den generaliserte andre*» ved at ungdom sammenligner seg med andre på SoMe (Imsen, 2014, s.367).

Samtidig viser forskning at ungdom selv er bevisste på at SoMe kan påvirke dem negativt, og at alt som deles ikke er virkelig (Fjelnseth & Sjølie, 2021). SoMe kan og fungere som en arena for identitets utprøving, hvor ungdom har en privat Instagram konto hvor de kan være seg selv. Ut ifra Goffmans teori er det backstage. En offentlig profil hvor ungdommen viser den «aksepterte» siden, er altså frontstage (Bullingham & Vasconcelos, 2013). Forskingen viser også hvordan ungdommen blir påvirket og i hvilken grad de sosialt sammenligner seg selv med andre, avhenger av hvilken type identitetsstil de har. Om de har diffus-unnavvikende stil vil de bli påvirket negativt. Med en informativ identitetsstil vil ungdom bruke SoMe til en informasjonskilde for å lære mer om seg selv og verden rundt dem. Ved den siste identitetsstilen, normativ stil vil ikke ungdommen la seg påvirke negativt, men bli inspirert og har kontroll over sin egen identitet (Yang, Holden & Carter, 2018).

Selv om forskere har begynt å studere konsekvensen av sosial sammenligning har den eksisterende litteraturen begrensninger. Til tross for den økende litteraturen om

det negative forholdet mellom sosial sammenligning på SoMe og ulike psyko-emosjonelle utfall. Fokuserer forskning på den dømmende formen for sammenligning. Derfor er det lite forskning om sosial sammenligning av «*meninger*» på SoMe og hvilke konsekvenser sosial sammenligning på SoMe har for ungdommens identitetsutvikling (Yang, Holden & Carter, 2018).

Sosiale medier er kommet for å bli. Vi kan derfor bli mer opptatt av den rollen SoMe spiller for utviklingen og hvilken påvirkning innholdet har for noen typer ungdommer enn sosiale medier i seg selv. Det kan bli et større søkelys på forebyggende tiltak for å bevisstgjøre ungdommen ovenfor påvirkningskraften til sosiale medier. Og mer bevisstgjøring overfor skole, foreldrene, influensere og andre som står ungdommen nært.

9.0 Referanseliste

Birkjær, M. & Kaats, M. (2019). #StyrPåSoMe: Er sociale medier faktisk en trussel

for unges trivsel? *Nordisk Ministerråd 2019.*

https://medienorge.uib.no/files/Eksterne_pub/Some-trussel-2019.pdf

Bullingham, L & Vasconcelos, A.C. (2013). 'The presentation of self in the online

world': Goffman and the study of online

identities. *Journal of information science.*

<https://doi.org/10.1177/0165551512470051>

Carter, M.D.K., Holden, S.M. & Yang, C-C. (2018). Social Media Social

Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts

Lower Identity Clarity: Identity Processing Style

as a Mediator. *Journal of Youth and Adolescence.*

<https://doi.org/10.1007/s10964-017-0801-6>

Charoenskumongkol, P. (2017). The Impact of Social Media on Social Comparison

and Envy in Teenagers: The Moderating Role

of the Parent Comparing Children and In – group

Competition among Friends. *Journal of Child and*

Family Studies, 27, 69- 79.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10826-017-0872-8>

Dalland. (2017). *Metode og oppgaveskriving* (6. utg). Gyldendal akademisk.

Deng, S., Fang, B., Monod, E & Qi, Jiayin. (2018). Theories of Social Media:

Philosophical Foundations. *Engineering*, 94 -102.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2095809917307993>

Enjolras, B., Karlsen, R., Steen - Johnsen, K & Wollenbæk, D. (2013).

Liker- liker ikke: sosiale medier,

Samfunnsengasjement og offentlighet.

Cappelen Damm Akademisk.

Fjelnsseth, M.& Sjølie, H. (2021, 21.Mai). #Utenfilter - ensomhet og identitet på sosiale medier. *Tidsskrift for psykisk helsearbeid*, vol 18/ utg.2.

<https://www.idunn.no/doi/10.18261/issn.1504-3010-2021-02-04#sec-3>

Forsman, M. (2016) Selfies som visuelt småprat. *Nordicom Information*,

https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/nordicom-information_38_2016_2_82-88.pdf

Goffman, E. (1992). *Vårt rollespill til daglig*. Dreyers Forlag.

Heradstveit, O., Sand, L. & Øhlckers, L, R. (2020). *Ungdom og psykisk helse*.

Fagbogforlaget.

Imsen, G. (2014). *Elevens verden: innføring i pedagogisk psykologi* (5. utg).

Universitetsforlaget.

Jørgensen, P. S., Rienecker, L. & Skov, S. (2013). *Den gode oppgaven: håndbok i*

Oppgaveskriving på universitet og høyskole (2.utg.)

Fagbokforlaget.

Kapital. (2021, 9. februar). *Vi elsker sosiale medier*. Kapital.

<https://kapital.no/reportasjer/2021/02/09/7611561/antall-brukere-av-sosiale-medier-globalt-har-na-bikket-3-5-milliarder>

Linde, S., Nordlund, I & Thronsen, A. (2015). *Innføring i vernepleie:*

Kunnskapsbasert praksis grunnleggende arbeidsmodell. Universitetsforlaget.

Lysholm, B.H. (2020,12.februar). *Alt du trenger å vite om sosiale medier*. Vi.no

<https://www.vi.no/teknologi/alt-du-trenger-a-vite-om-sosiale-medier/71662404>

Medietilsynet. (2020, 11. februar). *Barn og medier: om sosiale medier og skadelig*

Innhold på nett. medietilsynet.no

<https://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2020/200211-barn-og-medier-2020-delrapport-1-februar.pdf>

Regjeringen. (2016 - 2021). # Ungdomshelse. Regjeringens strategi for ungdomshelse 2016- 2021.

https://www.regjeringen.no/contentassets/838b18a31b0e4b31bbfa61336560f269/ungdomshelsestrategi_2016.pdf

Ruud, V. (2020, 26. oktober). *Mediepåvirkning fra infulensere. Nasjonal digital læringsarena.*

<https://ndla.no/nb/subject:1:ca0f428c-d59a-4836-83be-83cbc3191a23/topic:1:1a664f3d-4cdf-4023-b003-51fc85821ef6/resource:0d5a3542-dfaa-4761-ae73-22c3fec073da>

Slerka, J. (2019). Goffman's Theory as a Framework for Analysis of Self

Presentation on Online Social Networks. *Masaryk University Journal of Law and Technology.*

Doi: 10 5817/ MUJLT 2019 2-5

Støren, I. (2013). *Bare søk!: praktisk veiledning i å gjennomføre litteraturstudie*

(2. utg). Cappelen Damm akademisk.

Vinje, M (2020, 13. januar). *De unge betaler prisen.* Dagsavisen.

<https://www.dagsavisen.no/debatt/2020/01/13/de-unge-betaler-prisen/>

10.0 Vedlegg (1)

KBP-læringsverktøy

Kunnskapsbasert praksis (KBP) er en prosess med seks trinn. KBP-læringsverktøy er dokument hvor du kan dokumentere denne prosessen.

Under følger seks punkter som skal fylles ut. Skriv kort, beskrivende og presist.

1. Informasjonsbehov

Beskriv den kliniske situasjonen som førte til et informasjonsbehov:

Vi skal se på hvordan sosiale medier kan påvirke identitetsutviklingen.

2. Spørsmålsformulering

Hvilken type [kjernespørsmål](#) er spørsmålet ditt? Kryss av.

Forekomst Årsak Diagnostikk Effekt av tiltak Prognose **Erfaringer og holdninger**

[To ulike rammeverk](#) kan hjelpe deg å formulere tydelige og presise spørsmål til litteratursøk, PICO med stor O og PICo med liten o.

For spørsmål om forekomst, årsak, diagnostikk, effekt og prognose, fyll inn PICO med stor O:

- P. Populasjon**
- I. Intervensjon:**
- C. Sammenligning:**
- O. Utfall:**

For spørsmål om erfaringer og holdninger, fyll inn PICo med liten o:

- P. Populasjon:** Ungdom
- I. (Fenomen av) interesse:** Sosiale medier sin påvirkningskraft
- Co. Kontekst:** I hvilken grad påvirker sosiale medier ungdom sin identitetsutvikling.

Bruk elementene fra PICO-rammeverket til å formulere et presist spørsmål til litteratursøk:

Hvordan er sosiale medier en arena for å uttrykke identitet for ungdommen?

3. Litteratursøk

Kryss av for kilder du søkte i:

Oppsummert forskning

- UpToDate
- BMJ Best Practice
- Cochrane Library
- Epistemonikos
- Annet (spesifiser)

Primærstudier

- PubMed/MEDLINE Clinical Queries

- PsycInfo
- CINAHL
- SocINDEX
- Annet (spesifiser)- Helsebiblioteket, Idunn, Google Scholar

Hvorfor valgte du disse kildene?

Cinahl er helsefaglig referansedatabase for engelskspråklig litteratur om sykepleie og helsefag. Den er god for kvalitativ forskning og pasienterfaring

Helsebiblioteket er en premissleverandør for kunnskapsbasert praksis i helsetjenesten.

Cochrane Library er en er database for forskningsbasert informasjon om effekten av ulike tiltak for forebygging og behandling.

Idunn er en nettside for å samle fag- og forskningstidsskrift

Google Scholar kan man utføre søk etter akademisk litteratur som tidsskriftartikler

PsycINFO er referansedatabase innenfor psykologi og andre emner som psykiatri, sykepleie og sosiolog

Beskriv søkeordene og hvordan du kombinerer dem (lim inn eller legg ved søkestrategi)

Idunn - søkeord - søkeord - sosiale medier OG ungdom OG identitet

Google scholar- søkeord- "selfies" "kommunikasjonsform"

Google scholar - søkeord - "social media" "ability" And "identity"

Google scholar - søkeord- - søkeord - Goffman, presentation of self, social media

Cinahl– søkeord - Teenagers OR young adults AND influence OR social media OR affect OR effect OR impact OR influence

Beskriv inklusjons- og eksklusjonskriterier:**Inklusjonskriterier beskriver hvilke krav det er til brukergruppe som må være med i studiet**

Studiene må være på språk vi behersker som norsk, engelsk og svensk

Studiene må være publisert i tidsrommet 2013 - 2022

Artiklene vi finner må være forskningsartikler

Pasienter må være mellom 13 år og 19 år

Eksklusjonskriterier beskriver grunnen for at brukergruppen ikke kan være med i studiet

Pasienter som er under 13 år eller over 19 år

Studier som er publisert før 2013

Studier som er på språk som vi ikke behersker

Resultat fra søk: Legg ved valgt artikkel i fulltekst, eller lenke til artikkel, oppslagsverk eller retningslinje.

#Utenfilter - ensomhet og identitet på sosiale medier

<https://www.idunn.no/doi/10.18261/issn.1504-3010-2021-02-04#sec-3>

Selfies som visuelt småprat

https://www.nordicom.gu.se/sites/default/files/kapitel-pdf/nordicom-information_38_2016_2_82-88.pdf

Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-017-0801-6>

The Impact of Social Media on Social Comparison and Envy in Teenagers: The Moderating Role of the Parent Comparing Children and In - group Competition among Friends.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10826-017-0872-8>

‘The presentation of self in the online world’: Goffman and the study of online identities

<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/0165551512470051>

4. Kritisk vurdering (legg eventuelt ved utfylt sjekklister)**Hva er tema/problemstilling i artikkelen, retningslinjen eller oppslagsverket?**

#Utenfilter - ensomhet og identitet på sosiale medier: Temaet i artikkelen er å innhente kunnskap fra videregående elever om hvordan de opplever at ensomhet blir påvirket av sosiale medier.

Selfies som visuelt småprat Temaet i artikkelen er at selfies kan brukes som en kommunikasjonsform i sosiale medier.

Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator Tema er identitetsutvikling, selvfølelse og identitet klarhet blant ungdom. Hvordan sosiale sammenligning på sosiale medier påvirker dette.

The Impact of Social Media on Social Comparison and Envy in Teenagers: The Moderating Role of the Parent Comparing Children and In - group Competition among Friends. Temaet i artikkelen er sosiale medier er blitt et fellesskap der man kan ha kontakt med familie og venner. Sosiale medier blir brukt for å presentere seg selv og dele livet sitt med andre gjennom å dele bilder og sende meldinger. Selv om sosiale medier gjør at ungdommen kan holde kontakt med venner og familien, blir de eksponert for innhold. Dette kan bidra til at ungdommen sammenligner seg med hverandre som igjen kan føre til misunnelse fra det vennene velger å dele.

The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities Temaet i artikkelen er å se hvordan Goffmanns rolleteori er relevant i dagens samfunn i forhold til sosiale medier.

Hvilket studiedesign er brukt? (Begrunn hvorfor dette er et velegnet design for å besvare spørsmålet). (Gjelder ikke for oppslagsverk).

#Utenfilter - ensomhet og identitet på sosiale medier

Studiedesignet som er blitt brukt er kvalitativ som er inspirert av hermeneutisk - fenomenologisk tilnærming. Den hermeneutiske tilnærmingen som er basert på forståelse og en form for tolkning tar for seg forskerens fortolkning i studiet. Fenomenologisk som er basert på å utforske og beskrive det som blir fortalt av informanter tar forskerne for seg å elevenes forståelse og begrepsbruk. Metoden som er blitt brukt er dybdeintervju.

Selfies som visuelt småprat

Dybdeintervju av trettenåringer ang. bruk av selfies i sosiale medier.

Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator

Spørreundersøkelse på internett for første års studenter ved et universitet i USA. Resultatene ble presentert i en skala. Det fem var svært godt og 1 var ikke i det hele tatt. Studentene skulle svare fra 1 - 5 ut ifra spørsmålene de fikk.

The Impact of Social Media on Social Comparison and Envy in Teenagers: The Moderating Role of the Parent Comparing Children and In - group Competition among Friends.

Studiedesignet som er blitt benyttet er noe som kalles snøball prøvetakingsmetode.

Avgangsstudenter ved et universitet i Thailand som hadde søsken eller slektninger som var mellom 13 og 19 år. Studentene var med på å formulere et spørreskjema som søsknene / slektningene skulle fylle ut. Spørreskjemaene var anonyme og ble brukt som data i studiet. Spørreskjema innhold en likert - skala fra 1 til fem, da 5 var enig. Et eksempel på et spørsmål var; "Sosiale medier har blitt en del av min daglige rutine"

For å måle hvor mye ungdommen brukte SoMe ble det utviklet en skala av Ellison et al.

Dette studiedesignet kan bidra til at man får en oversikt over hvor mye tid ungdom bruker på sosiale medier, om det oppstår sosial sammenligning og misunnelse. Da kan man få en viss formening om dette oppstår på grunn av at det er fordi de opplever press fra foreldrene, konkurranse blant venner eller at de har for høy selvpresentasjon til seg selv.

The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities

Forskningsstrategien var casestudiebasert. Basert på individets opplevelser og kontekst. Deltakerne måtte være aktive brukere av sosiale medier.

Semistrukturerte intervjuer med en blanding av åpne og lukkede spørsmål ble brukt. Denne metoden gjør det mulig for intervjuobjekter å svare på spørsmål fleksibelt, utvide på emner de er interessert i, men også gi entydige svar når det er nødvendig. Intervju varte mellom 20 og 120 minutter med 45 minutters intervall.

Alle intervjuene ble fullstendig transkribert.

Hva forteller resultatene? (Hvis relevant: angi effektestimater og informasjon om statistisk usikkerhet).

#Utenfilter - ensomhet og identitet på sosiale medier:

Resultatene gir en forståelse av til elevenes ulike synspunkter om hvordan de opplever at sosiale medier påvirker opplevelsen av ensomhet og hvordan dette igjen påvirker deres sosiale identitet. Resultatene viser at det kollektive presset på sosiale medier og et uopnåelig krav til selvpresentasjon har en betydning på hvordan elevene opplever ensomhet. Det viser og til at elevene har en identitet på sosiale medier og en identitet i "virkeligheten".

Selfies som visuelt småprat

Resultatene forteller at det er forskjell mellom gutter og jenter om hvordan de fremstiller seg på sosiale medier og når de tar selfie av seg selv. Jenter legger til filter og gjør seg mer "akseptert" i

forhold til normene på SoMe. Gutter er ikke så opptatt av det. Det er forskjell på hva man poster på privat og offentlig profil.

Social Media Social Comparison of Ability (but not Opinion) Predicts Lower Identity Clarity: Identity Processing Style as a Mediator

Resultatene forteller at noen ungdommer utviklet diffus - unnvikende identitet stil og blir påvirket av hva andre legger ut på sosiale medier og tilbakemeldingene de får.

Andre brukte det til en informasjonskanal og for å finne personer som har samme interesser som en selv.

The Impact of Social Media on Social Comparison and Envy in Teenagers: The Moderating Role of the Parent Comparing Children and In - group Competition among Friends.

Resultatene gir fire hypoteser.

Hypotese en og to tar for seg at det kan være en positiv sammenheng mellom bruk av sosiale medier, sosial sammenligning og misunnelse hos ungdommer som har foreldre som sammenligner sine egne barn.

Hypotese en ble ikke støttet ut ifra spørreskjemaet, da misunnelse var avhengig av mer enn at foreldre sammenligner sine egne barn.

Hypotese to ble støttet.

Hypotese tre og fire tar for seg at den positive effekten av hvor mye tid ungdommen bruker på sosiale medier er sosial sammenligning og misunnelse større blant de ungdommene som har en vennegjeng som har stor konkurranse blant dem. Hypotesene ble støttet ut ifra funnene fra spørreskjemaet.

Ungdom som var høyt utsatt for sammenligning av foreldre og konkurranse blant venner opplevde mer misunnelse enn ungdom som ikke var like høyt utsatt.

The presentation of self in the online world: Goffman and the study of online identities

Hovedfunnene var at deltakerne i studiet var opptatt av å gjenskape sitt virkelige selv på SoMe. Eller at deres selvpresentasjon var så lik som den virkelige selv, men kun vise den siden som er akseptert på SoMe ved å vise seg frontstage ut ifra Goffmans teori.

Kan du bruke resultatene i din praksis? (Angi relevante momenter knyttet til overførbarhet).

Vi skal bruke resultatene i fra disse artiklene til å besvare problemstillingen for vår bacheloroppgave for deretter å drøfte det og komme fram til en konklusjon.

Hvordan vil du konkludere, og kan du integrere kunnskap fra artikkelen, oppslagsverket eller retningslinjen med din kliniske erfaring, pasientverdier og -preferanser i kliniske avgjørelser? (Skissér for eksempel forslag til handlingsplan).

Vi har ikke benyttet artiklene i en klinisk avgjørelse.

Hvis du har endret praksis, beskriv endringene:

Vi har ikke endret praksis, vi skal presentere artiklene i bacheloroppgaven vår, men vi kommer til å ta med kunnskapen vi presenterer i fremtidig praksis.

6. Evaluering

Hvis du har endret eller planlegger å endre din praksis, hvordan vil du evaluere dette? Evaluér også hvordan du selv har fulgt og gjennomført trinn 1 til 6 over. Hva var bra, og hva vil du gjøre annerledes neste gang?

Vi har ikke endret praksis.

1. Vi syntes vi kom fram til en bra klinisk situasjon.
2. Vi ville se på erfaring og holdninger, men vi kunne og sett på effekt av tiltak for å besvare problemstillingen.
3. Vi satt av flere dager for å et bredt søk for å finne artikler som vi mente passer til vår oppgave. Det vi kunne ha gjort annerledes hadde vært å utføre søk i andre databaser enn det vi gjorde.
4. Vi har presentert tema, metode og resultatene til artiklene på en kort og god måte og har beskrevet mer utfyllende i resultatdelen. Det er ikke noe vi kunne ha gjort annerledes på dette punktet.
5. Vi har / skal ikke endre praksis
6. Vi har evaluert hvordan punktene på en kort og oversiktlig måte. Vi kunne ha evaluert punktene mer presis, men vi vil presentere artikkelen i oppgaven og da vil vi gi et større innblikk.

© 2021. KBP-læringsverktøy er utviklet av Nina Rydland Olsen¹ og Lillebeth Larun², etter idé fra Per Olav Vandvik².

Oppdatert etter innspill fra Kristine Berg Titlestad¹ og Karen Lovise Malde Heiseldal¹. ¹Høgskulen på Vestlandet, ²Folkehelseinstituttet.

10.2. Vedlegg (2)

DATABASE	DATO	SØKEORD/KOMBINASJON	ANTALL TREFF	KOMMENTARER
Cinahl	22.03.22	“Adolescence” AND “social media” AND “mental health”	152	En relevant artikkel.
Idunn	22.03	“Sosiale medier OG “ungdom” OG “identitet”	810	En relevant artikkel Valgte å bruke en artikkel fra dette søket
Helsebiblioteket	21.01	“Sosiale medier” OG “ungdom” Og “psykisk helse”	37	Ingen relevante artikler
Helsebiblioteket	21.01	“Sosiale medier” OG “identitet”	8	Ingen relevante artikler
Google Scholar	23.03	“Social media” “teenager” “mental illness” “identity”	18,200	En relevant artikkel
Cinahl	12.04	“Adoloscence” AND “body image” OR “self concept” AND “social media” AND “social identity”	5	En relevant artikkel
Cochrane library	05.04	“Social media” AND “mental illness” OR “self - image”	3	Ingen relevante artikler

Google Scholar	13.04	"social media" "ability" "identity"	528,000	En relevant artikkel Valgte å bruke en artikkel fra dette søket.
Cinahl	22.04.	"Influencer" AND "affect" AND "teenagers" AND "Social media"	261 treff	Ingen relevante artikler
Cinahl	22.04.	"Teenagers" OR "young adults" AND "influence" OR "social media" OR "affect" OR "effect" OR "impact" OR "influence"	3265 treff	En relevant artikkel Valgt å bruke en artikkel fra dette søket.
PsycINFO	22.04	"goffman" AND "social media" Or "instagram"	971 treff	En relevant artikkel
Google scholar	27.04	"teenagers role in social media" "influence"	18 500	En relevant artikkel
Cinahl	27.04	"teenagers" AND "role" AND "social media"	509	En relevant artikkel
Google scholar	28.04	"Goffman" AND "presentation of self" AND "social media"	15000	En relevant artikkel Valgte å bruke en artikkel fra dette søket.
Google scholar	28.04	"Selfies" "Kommunikasjonsform"	600	En relevant artikkel Valgte å bruke en artikkel fra dette søket.