

Homie 2 Goo

HOMIE 2 GOO

Sociale relationer

17. december 2019

Axel, Hamza, Martine, Sinan & Matilde

Gruppennummer: V1924788313

Vejleder: Johanne Aarup Hansen

Hold: HumTek

Abstract

This assignment attends the matters of loneliness, social media's influence on loneliness and the way of making new friendships for young individuals between the age of 16-29 years old. The main purpose of this group project is to create a new way for people to make friends, whom all share the same hobbies and interests as one might have. The solution we've come up with, is our own application. On our application everything relies on the things you have in common instead of the society's likes and swipes as other social networks rely on.

Since we were unable to create a functional app, we've then decided to proceed with a mock-up of our vision of how we would like to envision our app.

With the vision of a fully functional and helpful app, we used CCM, also called Coloured cognitive mapping, qualitative and quantitative methods along with Rapid prototyping in order to achieve our goal. To simplify it, we've used different dimensions from Design and Construction & Subjectivity Technology and Society, to achieve the best possible outcome. After some trial and error, with some ideas, we've settled on our current design. We have now gotten a simplified version of our original vision. This application is not as original as we might want it to be, but our vision of how we want youngsters to be portrayed differs from other platforms, such as Tinder, Bumble and Azar. Our application is supposed to recommend friends with the same interests as you and is not based on the number of friends you might have.

To wrap it all up, we have written an assignment, which attends the matter of loneliness and social media.

Indholdsfortegnelse

Abstract	2
Indledning	4
• Hvad er sociale medier og hvilken effekt har det på unge?	6
• Hvordan defineres ensomhed og hvordan er ensomhedsfølelsen blandt unge?	11
• Hvordan kan det være, at sociale medier gør unge mindre sociale?	14
• Hvad er forskellen på sociale relationer offline og online?	17
• Hvorfor er vores målgruppe (16-29 år) de mest ensomme?	20
Metoder	23
Fejlkilder	30
Arbejdsproces	31
Designrationale	33
1. Maps	37
2. Open & Private Chat	38
3. Begivenheder på Homie2Goo	39
4. Indstillinger	41
Konkurrentanalyse	42
Regler og politik	54
Konklusion	55
Litteraturliste	57

Indledning

Ensomhed er noget alle kender til, men der er altid nogen der kender bedre til det end andre. Ensomheden rammer mange mennesker, bestemt en særlig målgruppe, bliver ramt af dette problem, og det er unge mellem 16-29 år. Det er derfor at målgruppen 16-29 år er vores primære målgruppe. Denne generations unge bliver mere ramt af ensomhed end de forrige generationer, og en af hovedgrundene bag dette problem, er sociale medier og deres indflydelse. Indflydelsen af sociale medier resulterer i, at de også bliver mobbet når de kommer hjem fra skole, og at de selv i deres komfortzone føler sig usikre og sårbare. I rapporten vil vi komme mere ind på det overordnede problem, hvilket er ensomhed, og hvordan det kan være, at unge mellem 16-29 år er de mest ensomme.

Teknologiens artefakter har været med til at skabe online-generationen, der kom i midt 80'erne. Teknologien er siden dengang, blevet anvendt som et dagligt værktøj i hverdagen, der skelner mellem online- og offline-generationen. Teknologiens virkemidler, ses i dag for at være en del af et nyttigt behov, der kan blive anvendt på arbejdsmarkedet og til underholdning. Denne stigende tendens til brug af teknologi, har også medfulgt problematikker til online mobning og skabelsen af flere ensomme unge, som vi kommer mere ind på i rapporten.

Mary Fonden har gennem flere år, analyseret, skrevet rapporter og indsamlet empiri, der omhandler dem, der er de mest ensomme. Denne analyse, viser resultater ud fra den aldersgruppe der er mest ensomme, ud fra den samlede empiri i rapporten. Mary fonden har selv lavet denne analyse og indsamlet empirien, da Mary fonden går ind for at mindske social isolation.

Ensomhed har også alvorlige konsekvenser for helbredet, og det er der adskillige grunde til. Derfor har vi forsøgt, at skabe en wireframe, som kan samle folk på en brugervenlig platform, bl.a. igennem sociale relationer og samvær. Vi har undersøgt ensomme unge, på Christianshavns gymnasium, hvor vi interviewede to elever, om hvordan sociale medier påvirker dem og hvad de synes om og lave en wireframe. Denne wireframe er blevet til vores endelige produkt, kaldet "Homie2Goo". Der er også blevet taget udgangspunkt i vores metoder, fra kurset subjektivitet, teknologi og samfund, hvor vi har gjort brug af de etnografiske metoder så som kvantitativ og kvalitativ undersøgelse. Ud for design og konstruktion, er der blevet taget udgangspunkt i

Colored Cognitive Mapping, der har hjulpet med og løse design problemet. Disse to dimensioner, har været med til, at designe vores wireframe.

Problemfelt

I dette projekt tager vi udgangspunkt i, hvordan unges brug af sociale medier hænger sammen med deres følelse af ensomhed. Ensomhed har længe været et problem, men hvorfor er det et større problem nu? Det er bl.a. noget dette projekt vil besvare. Ensomhed er blevet et stort problem, for en stor del af den danske befolkning. Ifølge Mary fond undersøgelsen, er der ca. 210.000 danskere over 16 år, som føler sig ensomme, hvilket svarer til ca. 4,6% af befolkningen (Hedelund. M., 2014). Dette er en kæmpe udfordring for samfundet, hvilket er en af de større faktorer for vores valg af emne. Målgruppen, som vi har sat i fokus, er den mest ensomme målgruppe, derudover passer vi selv ind i målgruppen, vi kender alle følelsen af ensomhed, hvilket blot betyder at emnet er det rette for os. Ved at snakke med bekendte, som passer ind i målgruppen, får vi en udvidet viden angående ensomhed, om hvordan de sociale medier er kernen i problemet i de unges hverdag.

Sociale mediers indflydelse bliver større og større for hver dag der går. I 2008 var der 100 mio. brugere på Facebooks platform, og her i 2019, er der 2.45 mia. Facebook brugere (Statista, 2019). Dette viser, at på små ti år, er Facebooks indflydelse blevet ca. 25 gange større. Problemet med sociale medier er, at flere unge mennesker udelukkende bruger det til at kommunikere med hinanden, og glemmer at socialisere med andre offline. For at undersøge sammenhængen mellem stigningen af ensomhed blandt unge og sociale mediers udbredelse tager vi udgangspunkt i videnskabelige artikler, spørgeskemaer, bøger og interviews. Derudover har vi samlet vores egen empiri for, at få en bedre forståelse af vores problem. dette er hovedessensen af hvorfor, at vi valgt de arbejdsspørgsmål vi har, og hvorfor vi mener, at de er de mest relevante og brugbare for vores projekt.

Disse er spørgsmålene, som vi har valgt, at gå videre med:

1. Hvad er sociale medier og hvilken effekt har det på unge?
2. Hvordan defineres ensomhed og hvordan er ensomhedsfølelsen blandt unge?
3. Hvordan kan det være, at sociale medier gør unge mindre sociale??
4. Hvad er forskellen på sociale relationer offline og online?
5. Hvorfor er vores målgruppe (16-29 år) de mest ensomme?

Problemformulering

Hvordan hænger unges brug af sociale medier sammen med deres følelse af ensomhed? Og hvordan kan man designe en applikation, der mindsker ensomheden og skaber sociale relationer blandt unge?

- **Hvad er sociale medier og hvilken effekt har det på unge?**

Begrebet “Social Media”, refererer til alle de web- og app-baserede services, som giver os muligheden for, at deltage i online udvekslinger, bidrage til brugeroprettet indhold, eller tilmelde sig online samfund (Dewing. M., 2018). Den slags tjenester, der ofte er forbundet med sociale medier, også kaldt for “WEB 2.0”, inkluderer følgende:

- Blogs: Blogs er online journaler, hvor siderne vises i omvendt kronologisk rækkefølge. Blogs kan oprettes gratis på websteder, som Wordpress og Tumblr (Dewing, Michael, 2018).
- Wikis: En wiki er en kollektiv webside, hvor alle kan komme ind og redigere på en hjemmeside, eller lave sin egen side. Det mest kendte eksempel er Wikipedia (Dewing. M., 2018).
- Social Bookmarking: Social bookmarking giver folk muligheden for, at organisere og dele link til websider. Et eksempel af en social bookmarking side, ville være reddit.
- Social Network Sites: Social Network Sites, kan beskrives som en webbaseret service, der tillader individer en offentlig eller semi-offentlig profil. Når man har oprettet en profil, begynder man, at lede efter venner og familiemedlemmer, som også har en profil. Den mest populære version af en social network site, ville være LinkedIn og Facebook (Dewing. M., 2018).
- Status Update Services: Også kendt som “microblogging” service, såsom Twitter, giver folk muligheden for, at dele korte opdateringer om mennesker og begivenheder, samt for at se opdateringer fra andre (Dewing. M., 2018).

- Virtual World Content: Disse sider giver folk muligheden for, at være i en computer genereret verden, hvor man interagerer med andre (Dewing. M., 2018).
- Media-Sharing sites: Disse sider bliver ofte brugt til, at uploade ens billeder og videoer. Eksempler kunne være Youtube og Instagram (Dewing. M., 2018).

Ved introduktionen af hjemmecomputere og smartphonen i 2000'erne, begyndte flere og flere, at få deres egen individuelle apparat. Det var også på dette tidspunkt, at de store sociale medier, begyndte at ligne det vi har i dag. Sociale medier er et kommunikationsværktøj, som individer og store firmaer bruger til, at kommunikere med hinanden. De teknologiske fremskridt har bevirket enorme forandringer hos både forbrugerne, på markedet og marketingområdet (Jensen, T. mf.l. 2015).

Firmaer med ikke mere end ti ansatte, bruger sociale medier (Jensen. T. mf.l, 2015; Danmarks Statistik, 2014, s. 1). Årsagen til, at de var på de sociale medier, handler primært om markedsføring og PR (Jensen. T. mf.l., 2015). Individer bruger de sociale medier til, at kontakte venner og familie, uploade et billede, eller opdatere ens status. Det unikke ved de sociale medier er, at alle ens følgere/venner kan få ens besked, om hvad der foregår i ens liv på samme tidspunkt. De store sociale medie platforme, kan nogenlunde det samme, men der er visse forskelle, hvilket gør dem unikke på deres egen måde. Her i Danmark er Facebook et af de mest populære sociale medier, med omkring 3.4 millioner brugere. Efter Facebook kommer: LinkedIn, Instagram og Twitter, med omkring 2.5 millioner brugere tilsammen (Jensen. T. mf.l., 2015). Facebook bliver oftest brugt af individer, til at opdatere ens status og til, at skrive eller ringe over messenger. Instagram bliver oftest brugt til, at uploade billeder, og til at "tagge" dem i videoer eller billeder (et "tag" viser, hvem der er på billedet, og er et direkte link til personens eller personernes profil). Ligesom Facebook er Instagram fyldt med annoncer, som ofte er sponsoreret af producenten. Twitter har lidt de samme egenskaber som Facebook og Instagram, men er en smule mere simpel i struktur.

Af disse sociale medier, er Facebook klart den mest populære nu til dags. Før Facebook eksisterede "Classmates", hvilket var en amerikansk hjemmeside fra 1995, ligesom Facebook, arbejdede de på, at bringe venner sammen, blot mange år før Facebook. Derefter var det store nye sociale medie MySpace, hvilket blev købt i 2005 for \$580 millioner af News Corporation.

Facebook fungerede ligesom flere af disse tidligere sociale medier, dog var det som Facebook havde, hvilket andre sociale medier ikke havde, disse statusopdateringer, hvilket gav brugeren mulighed for, hele tiden, at holde venner og bekendte opdaterede med brugerens gøremål via opdatering af brugerens status (Klastrup., L. 2016. s 30-32). Facebook blev lanceret i 2004, og er stadig det mest brugte sociale medie i dag.

Efter Facebook, kom der Instagram og Snapchat. Disse var også super populære, men ingen af dem havde lige så stor indflydelse, som Facebook. Selvom folk i alle aldre havde installeret det, var det den yngre generation, som brugte det mest (Jensen. L. Jakob., bog. 2018. s 1 - 3).

For den yngre generation, er de sociale medier et forum, hvor de kan være sammen med deres venner 24/7. Men hvis de ligger deres teknologiske artefakter fra sig, i et stykke tid, kan de godt forvente, at der f.eks. ligger en masse sms-beskeder, Facebook-notifikationer eller en ny snapchat-opdatering m.m.

Unge i dag, vil oftest hele tiden holde sig opdateret om, hvad der foregår på de sociale medier. Dette har skabt en del dårlige vaner for mange unge, da de hele tiden har deres mobil på sig, så de ikke går glip af noget på de sociale medier. Der spiller mange forskellige faktorer ind, når man undersøger hvorfor, at unge er stresset, men de sociale medier, er bl.a. en af disse faktorer, som er skyld i, at de føler sig stresset. Det kan bl.a. påvirke ens dagligdag ved, at der hele tiden kommer meddelelser eller opdateringer op på ens skærm, på computeren eller mobilen, mens man laver en skoleopgave eller lignende. Modsat, så kan manglen på beskeder eller opmærksomhed fra venner og kærester også virke stressende, i så fald man ser de "tagger" andre og er aktive på messenger, men det bare ikke er dig man socialiserer sig med den dag. Dette kan påvirke den opgave, eller det arbejde, man er i gang med, så man ikke kan fokusere på det, man skal gøre og derfor bliver stresset (Ligetil, 2013).

"Medieforbruget den resterende del af dagen er primært orienteret mod underholdning og tidsfordriv, selvom der omkring eftermiddagen ser ud til at stå et lille vindue på klem for at opleve noget nyt i medierne."

Dette citat hentyder til, at de unge vil have det på deres præmisser. For hvis de har misset noget, som f.eks. et tv-program, finder de bare genudsendelsen, så de kan se det, når de har lyst (Agergaard, 2019). Dette peger hen imod, at unge mennesker i dag, ikke skal gå glip af noget på de sociale medier, men skal have opfyldt deres behov.

Ifølge mange unge i dag, føler de, at de skal leve op til perfektion og leve et godt liv, med succes. Perfektion er ikke det bedste forbillede, for de unge at skulle leve op til, da det kan være med til, at ødelægge unges mentale helbred. Sådan er det ifølge forskeren "Thomas Curran", som er sociolog/læge (Eriksen, I. 2019). Ifølge Thomas Curran, har de unge mennesker nu til dags, en idé om, at de skal leve det perfekte liv. I videoen "Our dangerous obsession with perfectionism is getting worse", siger sociologen Thomas Curran: *»De unge har fået en idé om, at der findes et perfekt liv. Intet er uden for rækkevidde, hvis bare man vil det nok. Det er den amerikanske drøm, hvor hårdt arbejde altid lønner sig,«* (Eriksen, I. 2019).

Livet er fyldt med fejl og imperfektion, ifølge Thomas Curran, der bl.a. også synes, at samfundet i dag, plager ungdommen med, at de skal gøre tingene perfekt, indenfor livets kompetencer. Ifølge Thomas Curran kan dette skabe problemer for unge. Han mener, at livet ikke kun handler om at præstere i ungdommen, for det kan lede hen til psykiske problemer, som bl.a. depression, angst og anoreksi. De sociale medier kan påvirke tendensen til, at dette kan forekomme blandt unge mennesker, da de skal leve op til et bestemt image, ifølge Thomas Curran.

Thomas Curran mener, at man kan ændre samfundet og problemet med perfektion. Dette kræver et ansvar, som samfundet selv skal ændre, for hvis unge mennesker vokser op i et samfund med perfektionisme, vil livet allerede være fordømt.

Ud fra artiklen "Er digitale medier usunde?", har man i England i den engelske "Chief Medical Officer"- lavet en rapport, der skulle indeholde 12 gode råd til, hvordan forældre kan opdrage deres børn, uden at give dem et teknologisk artefakt i hånden, fra når de er små. Nogle af de råd var bl.a. at dyrke motion, eller skabe et skærm-frit forum til, at kunne dyrke familien i stedet for. Rapporten viser ikke nogle tegn på, at sociale medier har en direkte dårlig indflydelse på unge mennesker fra barnsben af. Men ud fra mange bekymringer, menes der, at det sagtens kunne have en indflydelse på børns udvikling og sundhed, frem til når de bliver voksne (Ligeberoth. A. 2019).

En anden undersøgelse ud fra artiklen "Er digitale medier usunde?" peger hen mod et bevis om, at den amerikanske "National institutes of Health ABCD-satsning", har studeret den yderste del af hjernen hos børn, hjernebarken, over en længere periode. Og det resultat de kom frem til, var, at mere end to timers skærmtid om dagen, kan skade en tyndere hjernebark hos børn. En anden undersøgelse viser dog, at hvis man har tyndere hjernebark fra barnsben af, vil man skabe en bedre intelligens, også selvom hjernebarken bliver tykkere, jo ældre man bliver. Men hjernens

udvikling står stadig uklart, da alle mennesker har hver sin hjerne og måde, at udvikle den på (Ligeberoth. A. 2019).

Ud fra en dansk undersøgelse, har "Region Midtjylland" via Mary Fonden analyseret data angående ensomme unge mellem 16-24 år i Midtjylland. Denne analyse blev baseret på, at udpege tilfældige unge mellem 16-24 år, ved at finde dem i folkeregistreret i Midtjylland, via deres CPR-nummer. Disse deltagere i analysen er derfor tilfældige, ud fra køn, alder mellem 16-24, uddannelse eller lignende (Larsen. mf.l., 2018). Ud fra denne undersøgelse fandt man ud af, at der siden 2013, har været en stigning på unge, både mænd og kvinder, som har følt sig isoleret og savner at være sociale sammen med nogen. Denne stigning i ensomhed kan påvirke danske unges mentale sundhed, samt helbred (Due. mf.l., 2014; Larsen. mf.l., 2018; Regeringens udvalg om psykiatri, 2013).

Ud fra denne danske undersøgelse, viser det sig, at kvinder under 19 år, oftest er mere ensomme end mænd, hvor at det over 19 år, er ligeligt fordelt mellem mænd og kvinder. Ud fra aldersgruppen 16-24 år viser undersøgelsen, uden at vide mænd og kvinders baggrund, køn, demografi og sociale relationer, at de er "svært ensomme". Dette vil sige, at i denne aldersgruppe, er der stor ensomhed blandt unge. Man har ud fra undersøgelsen, delt aldersgrupperne op, så fra 16-19 år, viser undersøgelsen, at der er 12% svært ensomme og fra 20-24 år er der 13%, som er svært ensomme. Altså der er en del unge mennesker, som er svært ensomme, dog viser undersøgelsen, at hvis man er i arbejde eller på en videregående uddannelse, er ensomheden i denne aldersgruppe mindre (Larsgaard. M. mf.l.. 2019).

Delkonklusion:

Afsnittet her fortæller om hvordan sociale medier påvirker de unge. Der kan konkluderes herover, at der er klar forbindelse mellem unge der er ensomme og sociale medier. Dette er fordi, at de sociale medier kan stresse de unge af forskellige grunde, såsom for mange beskeder og forventninger eller for få beskeder og forventninger til, at du bliver inkluderet i samtalerne.

- **Hvordan defineres ensomhed og hvordan er ensomhedsfølelsen blandt unge?**

I Mathias Lasgaards artikel "Ensomhed i en social verden", beskriver han ensomhed, som en subjektiv følelse, der udspringer fra savnet af meningsfulde sociale relationer og en følelse af manglende nærhed og samhørighed med andre. Dermed er følelsen af, at være ensom relativ i forhold til den enkeltes individuelle sociale behov og den subjektive vurdering af de faktiske sociale relationer (Lasgaard.M., 2006).

Mathias Lasgaard nævner også, at ensomme unge i Danmark har den samme mængde kontakter, som unge uden en følelse af ensomhed. Problemet ligger i kvaliteten af kontakterne, ikke kvantiteten (Lasgaard. M., 2006).

Mathias Lasgaard beskriver forskellen mellem alenehed og ensomhed som værende:

Alenehed er det objektive forhold, at et menneske (frivilligt eller ufrivilligt) har få/ingen sociale kontakter (Lasgaard. M., 2006)

Begrebet **ensomhed** betegner derimod en subjektiv, ubehagelig følelse (Lasgaard. M., 2006).

Når det er sagt, skal det understreges, at der er vis sammenhæng mellem dem.

Mennesker, som bor for sig selv, har en øget risiko for at føle sig ensomme, ligesom langvarig social isolation hos mange, vil føre til nedsat tilfredshed med deres sociale liv (Lasgaard. M., 2006). På samme måde, kan ensomhed i nogle tilfælde være en reaktion på social isolation. Ensomhed kan være forbundet med forskellige sociale afsavn. Der skelnes ofte mellem emotionel ensomhed, der er forbundet med mangel på nærhed og intimitet, for eksempel savn af en elsker, tæt ven eller en tæt forældrerelation. Social ensomhed, er forbundet med manglende integration og et svagt netværk, såsom savn af en kammeratskabsgruppe eller kollegaer (Lasgaard. M., 2006).

Mathias Lasgaard refererer til, PhD Psykolog professor Enrico DiTommaso, som skelner mellem unges følelser af ensomhed inden for forskellige sociale domæner, eksempelvis oplevelsen af manglende tilknytning til henholdsvis venner, familie, og en eventuel kæreste (DiTommaso, Lasgaard. M., 2006).

Mathias Lasgaard refererer til, Cutrona, C. E som skriver at unge, naturligvis vil håndtere større

social forandring anderledes, men størstedelen vil overvinde deres følelse af ensomhed, og genvinde sociale behov (Cutrona, Lasgaard. M., 2006).

Ny britisk forskning viser, at over størstedelen af englænderne er ensomme, eller har følt det i deres liv på et tidspunkt. Forskningen gav følgende resultater: 84% af englænderne har følt sig ensomme, hvor 13% af englænderne, rent faktisk følte sig ensomme under undersøgelsen. Dette ses som en negativ faktor, og viser, at det ikke kun er de unge danskere mellem 16-29 år, som føler sig ensomme, men at det er en situation som er spredt ud på verdensplan. (ukendt, Frygt for stigma knyttet til udbredt ensomhed i Storbritannien, 2009-2019)

Ud fra stigmatisering, kender disse ensomme unge mennesker mellem 16-29 år til, hvordan det er at føle sig moralsk mindreværdig. Ud fra denne subjektive følelse af ensomhed, kan man føle mangel på sociale relationer og nærvær. Der er ca. 210.000 danskere over 16 år, som føler sig ensomme eller oftest er det, og det svarer altså til ca. 4,6% af befolkningen. (Mary fonden, 2014). Undersøgelser viser at, ensomhed oftest bliver anset som et tabu. (Mary fonden, 2014) Disse undersøgelser peger på, at ensomhed ikke bliver talt om, da det er et tabubelagt emne. Undersøgelserne viser også, at folk har en tendens til, at se ned på folk der er ensomme og ikke har så mange venner, hvilket resulterer i et negativt syn på det, at være ensom. Man mener, at tabuet står i vejen for efterspørgsel til den hjælp man har brug for, da ensomme mennesker kan frygte andre folks reaktioner.

Ud fra et interview, hvor en ensom person har talt ud, har man fundet ud af, at de ikke søger medlidenhed, tværtimod. De ønsker blot, at skabe stærke sociale relationer, og på den måde fjerne følelsen af ensomhed (Hedelund. M., 2014). Ensomhed har altid været et problem, men er blevet et større problem nu end nogensinde før. Ensomhed herunder "Loneliness Epidemic" handler om, hvor stort et problem ensomhed er nu, men hvorfor er ensomhed et større problem nu, end før?

Lasgaard skriver i "Ensom i en social verden" at en af faktorerne bag denne stigning af ensomhed i det senmoderne samfund bl.a. er, at mange bor for sig selv. Der er ikke længere denne tradition med at bo sammen med ens familie, og følge i ens forældres fodspor i forhold til eksempelvis arbejde. Flere undersøgelser viser, at dem der bor for sig selv generelt er mere ensomme, end dem der ikke bor for sig selv, og dette fokuserer Lasgaard på. Hvis man bor for sig selv, har man nødvendigvis ikke ens familie at snakke med i hverdagen, hvilket bidrager til det store ensomhedsproblem (Lasgaard, M. mf. l 2006). Lasgaard anvender derudover også en

undersøgelse, som peger i retning af, at familiebrud kan være en gældende faktor angående ensomhed. Unge med skilte forældre er mere tilbøjelige til, at være ensomme, da de kan blive påvirket af familierelateret ensomhed (Lasgaard, M. mf. l. 2006).

Ifølge Mathias Lasgaards artikel "*Syg af ensomhed*", anses sociale relationer som værende ekstremt vigtige i ungdomsårene, da man særligt i disse år har fokus på, at skulle skabe sin egen identitet, udvikle færdigheder samt løsrive sig fra sine forældre. Han beskriver, at unges livskvalitet kan blive kraftigt forværret, hvis disse er ensomme, da det sociale fællesskab er meget i fokus gennem ungdomsårene, og unge dermed har meget fokus på andres accept samt andres syn på dem. Dog er det normalt at opleve, at føle sig ensom i ungdomsårene, i forbindelse med alle de skift der sker, fx at man starter ny uddannelse, man flytter væk fra familien, eller at en god kammerat rejser væk. Denne type ensomhed bliver betegnet som "den forbigående følelse af ensomhed", og er noget alle oplever på et eller andet tidspunkt i livet, og er derfor meget naturlig, da den bunder i de grundlæggende sociale behov, vi som mennesker har (Lasgaard, M. 2006) Derimod er "den vedvarende følelse af ensomhed" en langt mere alvorlig form for ensomhed, da denne kan have store konsekvenser for ens fremadrettede psykologiske udvikling. Denne form for ensomhed kan føre til mistrivsel i eksempelvis skolen og på arbejdet, og kan dermed føre til, at man kan have besvær med at gennemføre en uddannelse, eller beholde et job, og i de værste tilfælde, kan det føre til diagnoser som angst og depression, som igen kan føre til selvmorderiske tanker.

I artiklen pointerer Mathias Lasgaard, at depression og ensomhed ikke er det samme, og ikke skal forveksles, dog kan ensomhed over længere perioder føre til depression, da ensomme personer er mere sårbare, og kan føle sig frustrerede over, ikke at passe ind socialt. Især hos unge, er det at passe ind socialt ekstremt vigtigt for den generelle trivsel, da det sociale fællesskab, som nævnt, er ekstra meget i fokus gennem ungdomsårene.

En af de nyere depression teorier, "den kognitive teori", handler om, hvordan man tænker om sig selv og sin tilværelse, og går ud på, at man især har stor chance for, at blive deprimeret, hvis man oplever denne modgang i tilværelsen, som rigtig mange unge oplever, når de føler, at de fejler på det sociale over længere perioder (Penny., A. mf.l. 2019. s. 5). "Kognitiv" betyder tankemæssigt, og dermed går denne depressions teori ud på, at man via negative tankevaner, har større chance for, at udvikle depression. Disse negative tankevaner kan eksempelvis være, at man har øget fokus på, når man fejler, tingene ikke går som planlagt, og at man ofte giver sig selv skylden for

dårlige hændelser. (Wenzlaff, R.M., m.fl. (1998). Unmasking a Cognitive Vulnerability to Depression: How Lapses in Mental Control Reveal Depressive Thinking. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(6), 1559-1571).

Depression og ensomhed kan indgå i en form for negativ spiral, da depression kan forværre følelsen af ensomhed hos den unge, og ensomhed, som nævnt, kan føre til depression. Mange unge, som lider af depression, tager afstand fra sociale begivenheder, og melder ofte afbud grundet deres depression, hvilket blot fører til en større følelse af ensomhed, og understøtter teorien om den negative spiral. Mange deprimerede unge oplever også, at blive afvist af deres omgivelser, da de har en tendens til, at søge bekræftelse i så høj en grad, at omgivelserne finder det irriterende, og på den måde, bliver de automatisk udelukket fra flere og flere sociale sammenhænge (Lasgaard., M. 2006).

Delkonklusion:

For at afrunde, så handler dette afsnit om hvorfor venskaber er vigtige, og om at det handler sjældent om kvantiteten af venner men oftest og vigtigt om kvaliteten af venner. Kvaliteten af venner er noget der er stor behov for, siden ungdommen har brug for støtten og hjælpen fra deres kammerater, og dermed er det også en stress aflaster at have venner med kvalitet. Englændere er oftest meget ensomme, og det er 84% som har følt sig alene gennem deres liv. Ensomheden bliver anset som et tabu, og er derfor ikke noget man snakker højt om, og grunden til det er svært at hjælpe unge, siden de ikke selv rækker ud for hjælp. Ensomhed og depression er ikke det samme, og der er forskel på det. Ensomheden kan dog føre til depression over længere tid, men over kort tid er det ikke så slemt som depression.

• Hvordan kan det være, at sociale medier gør unge mindre sociale?

En ny undersøgelse fra The Cigna Health Insurance Company viser at jo mere tid man "spilder" på sociale medier, jo større risiko er der for, at man føler sig ensom. 46% af de 20.000 amerikanere der blev spurgt i undersøgelsen svarede, at de følte sig ensomme enten nogle gange, eller hele tiden. Derudover anbefaler undersøgelsen at man bruger knap 30 min. på de sociale medier til at se, hvad ens venner er i gang med osv, men hvis man bruger flere timer på de

sociale medier, som en erstatning for "ægte" forbindelse, vil følelsen af ensomhed potentielt stige (Amatenstein., S. 2019).

En anden undersøgelse fra University of Pennsylvania understøtter også tanken om, at mindre tid brugt på sociale medier gør en mindre ensom. Undersøgelsen gik ud på at 143 studerende fra University of Pennsylvania skulle begrænse deres sociale medie forbrug til 10 minutter max, pr dag pr. platform (Facebook, Instagram og Snapchat). Der var derudover en anden gruppe studerende, som bare skulle fortsætte deres sociale medie rutine, uden nogen form for begrænsning. Efter 3 uger konkluderede University of Pennsylvania at ensomheden og depressionen var mindsket for den gruppe der havde limiteret deres sociale medie forbrug, mens den gruppe der ikke ændrede på noget, ikke havde nogle forandringer (Hunt., M. mf.l. ukendt)

"What we found overall is that if you use less social media, you are actually less depressed and less lonely, meaning that the decreased social media use is what causes that qualitative shift in your well-being," (Citatet er fra med forfatteren Jordan Young, som er en kandidat på University of Pennsylvania)

Undersøgelsen anbefaler at man max bruger 30 minutter per dag, på de sociale medier.

Ensomhed i dag, kan beskrives som en epidemi, da den rammer mange. Denne epidemi viser at ensomhed rammer så mange flere i vores tid end "før", bl.a. er ensomheden fordoblet i USA.

Loneliness epidemic betegner blot forandringen i det senmoderne samfund.

Shainna Ali, PHD og Professor ved University of Central Florida skriver at en af hovedgrundene bag denne epidemi er vores sociale medie forbrug, vi bruger meget tid på denne falske forbindelse og mister derfor vores ægte forbindelse, og vores ægte relationer med andre mennesker. Jo mere tid vi bruger på sociale medier, jo større en risiko er der for ensomhed (Ali, S, 2018).

En anden undersøgelse angående teenagere i USA viser, at individer der bruger mindre end en halv time dagligt på diverse sociale medier, er mindre ensomme end folk der bruger over 1½ time i gennemsnit på de sociale medier (Rosen., D, mf.l, 2017)

Flere forskellige undersøgelser angående alle aldre, men specifik mest vores målgruppe (16-29 årige unge i Danmark), viser en klar korrelation mellem sociale medier og ensomhed. Det er ikke nødvendigvis fordi, at man bruger sociale medier i 1 time hver dag, at man er ensom

Korrelationen der ses på de mange forskellige undersøgelser viser det samme: netop at brugen af sociale medier hænger sammen med ensomhed. Undersøgelserne anbefaler at man bruger max 30 minutter pr. dag. Undersøgelser fra the University of Michigan i 2013, er kommet frem til, at 22 % af unge mellem 16 - 24 år logger på de sociale medier, mere end ti gange om dagen (O’Keeffe., S., G. mf.l., 2011). Det viser at unge bruger mere tid på de sociale medier, end anbefalet.

Der er også undersøgelser fra diverse universiteter i verden, som skriver at de sociale medier, øger chancen for unge, at bliver mindre sociale.

I teksterne (Facebook makes us sadder, Facebook uses predicts declines in subjective well-being in young adults, Relationship between impulsivity social media usage and loneliness and The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families) har de fundet frem til, at moderne sociale medier, har en meget stor indflydelse på den yngre generation, specielt når det kommer til deres mentale udvikling. Det skyldes bl.a. at børn har tidligere adgang til teknologiske artefakter, i forhold til ældre generationer. Børn bruger som sagt teknologiske artefakter ofte, hvilket gør at mobning gennem sociale medier, er et større problem end nogensinde før. Der er bl.a. ikke den her konsistente konsekvens, når der bliver mobbet igennem de sociale medier i forhold til virkeligheden. Derudover kender vi alle til hvordan det kan være svært, at tyde hvad en anden mener igennem en sms, eller Facebook besked, hvilket også kan gøre en forskel. (O’Keeffe., S., G. mf.l. 2011)

Ifølge undersøgelserne fra the University of Michigan & the American Academy of Pediatrics, er det ikke godt, at bruge for meget tid på de sociale medier. De skriver at det er dette tidspunkt, hvor størstedelen af unges mentale udvikling findes sted. (O’Keeffe., S., G. mf.l. 2011)

Delkonklusion:

Sociale medier gør generelt en mindre social, ved at bruge tid på de sociale medier ved fx, at blive ved med at rulle ned, uden at stoppe, mister man langsomt følelsen af en “ægte” forbindelse. Flere undersøgelser skriver, at man let kan “spilde” flere timer på diverse sociale medier, uden at indse hvor lang tid man egentlig har brugt på det. Det er et globalt problem, mere nu end før. Sociale medier har aldrig haft en så stor indflydelse som nu, hvilket blot gør ensomheden mere relevant. University of Pennsylvania har undersøgt to grupper, en gruppe der begrænsede deres sociale medie forbrug pr. dag og en anden gruppe, som blot fortsatte som

normalt. Undersøgelsen kom med et klart resultat, gruppen der brugte mindre tid på de sociale medier var blevet mindre ensomme, mens gruppen der ikke foretog nogle forandringer, stadig havde den samme følelse af ensomhed. Flere forskellige undersøgelser baseret i Amerika er alle enige om at begrænse ens sociale medie forbrug til max 30 minutter per dag. Selvom meningen med sociale medier er at bringe folk sammen, kan sociale medier let gøre sådan, at man føler sig mere ensom end nogensinde før.

- **Hvad er forskellen på sociale relationer offline og online?**

De sociale medier er en af de faktorer, som har været med til at påvirke stigningen i ensomheden blandt unge. De sociale medier er blevet en del af unge menneskers hverdagsliv, og kan blandt andet være med til, at ekskludere dem fra samfundet. I modsætning til det, bliver det i dag anset som værende unormalt ikke at være på de sociale medier, hvilket fortæller lidt om, hvor meget det påvirker unge menneskers adfærd. Denne påvirkning af de sociale medier, som unge mennesker lever med gennem deres hverdag i dag, kan beskrives som to forskellige verdener, den virtuelle og den fysiske verden. Den virtuelle verden, er den verden de unge lever i gennem de sociale medier, på deres teknologiske artefakter, mens den fysiske verden er der hvor de unge er til stede i den virkelige og materielle verden. Disse to verdener skal begge plejes og holdes ved lige. I den virtuelle verden, er de unge nødt til at holde sig opdateret på de sociale medier, for ikke at gå glip af noget og blive glemt, hvorimod at i den fysiske verden er der hvor deres liv foregår og der hvor der er konsekvenser for ens opførsel og handlinger. De sociale medier kan også have en negativ påvirkning på unge, hvor man i den virtuelle verden kan udnytte muligheden til at mobbe og chikanere andre online. Dette gør det svært at identificere hvem mobberen er, da det kan fremstå anonymt, og der kan være mere end et individ involveret. Ud fra den danske undersøgelse fra "EU Kids Online", er 1000 danskere, som både indebærer børn og forældre, blevet spurgt, om de er blevet holdt udenfor, på de sociale medier. Undersøgelsen, fra 2013, viser, at 12% af børnene, mellem 9-16 år, er blevet mobbet og holdt udenfor, på de sociale medier (Schouboe, R. P., 2013). En nyere undersøgelse fra 2019, foretaget i England, viser at 7 ud af 10 føler sig mobbet på de sociale medier (Hackett. L., 2019). Desuden viser det sig, at

online mobning fordobler risikoen for selvskade og selvmordsforsøg (Magasinet sundhed., 2019). I midt 1980'erne, begyndte teknologien at komme mere frem. Det var der, den såkaldte online-generation kom til. Denne nye teknologi skulle være med til at filtrere store mængder af information, til fremtidens arbejde. Voksne i dag, har lidt en fremmedgjort adfærd til internetforbrug, hvor de unge derimod bruger det til at underholde og socialisere sig selv. I artiklen "Internettets indfødte", opfordrer "Christine Vejlø", der har lavet et speciale i unges medievaner, at forældre i dag, skal have en mere rolig holdning til deres børns internetforbrug. I forhold til at se tv, er internettet interaktivt, hvor der er behov for en handling for at kunne interagere med artefaktet, og dermed ikke bare blive opslugt af fjernsynets ene funktion. Offline-voksne har derimod, fået omtale om, at det er dem som giver ensomme eller stimulerede børn, hvor Christine Vejlø er uenig, og mener at venskaber kan blive født på nettet og at personlige problemer, sagtens kan diskuteres i et offentligt forum. *"Alting med måde - men mange af timerne ved skærmen er for de fleste unge godt givet ud. Bare fordi vi ikke selv forstår mediet fuldt ud, bør vi alligevel give børnene muligheden"*, siger Christine Vejlø (Hvidt. A. 2004). Ifølge Christine Vejlø, lærer børn af hinanden gennem de teknologiske artefakter. Et eks. mener Christine Vejlø, at hvis denne teknologi fandtes i hendes ungdom, ville hun gøre brug af de sociale medier, ved at skrive på et debatforum, som ville give hende svar og informationer, ud for hendes nysgerrighed. Dengang hun var ung, kunne man kun skrive et brev til "vi unge eller radio tværs". Ud fra dette mener Christine Vejlø, at de børn der er vokset op med denne teknologi, kan leve i et vidensamfund, og samtidigt være helt selvstændige, uden at være afhængige af andre. Her mener Christine Vejlø, at online-generationerne, kan arbejde internationalt, ved at kommunikere på kryds og tværs gennem geografiske grænser. Et. Eks. nævner Christine Vejlø, at en dreng fra Frankrig deltog i et klan-spil, sammen med en dreng fra Israel og de endte med og blive venner. Denne anonyme ting på nettet, er noget som offline-generationen har svært ved at forstå, for de er usikre på, hvem disse anonyme personer bag teknologien er, og hvad disse personer foretager sig? De ældre er mere fokuseret på falske profiler som kan være f.eks. catfishes. Online-generationen er vokset op i midt 80'erne, hvor teknologien fik sine færdigheder. For online-generationens opvækst, var det normalt, at man voksede op med internettet og andre teknologiske færdigheder. Det viste sig, at online-generationen kan overskue nye teknologiske artefakter, og deres udvikling, i modsætning til offline generationen. Derfor er der stor forskel på generationerne i forhold til hvem der er

opvokset med internet hele livet og dem som ikke er. Christine Vejlø mener, at i dag er det børnene der løser problemer for deres forældre, da man tit oplever de har angst for teknologi. Da det ikke er alle der ved hvordan f.eks. man søger på google? Når man er fra online-generationen, der hvor teknologien kom til, kan man ikke skelne mellem online og offline, ifølge Christine Vejlø. Hun mener at denne generation, bevæger sig ubesværet mellem de forskellige verdener, i den virtuelle og den fysiske, som er en fordel for dem, i forhold til offline-generationen. Christine Vejlø mener at online-generationen, derfor også vil have det nemmere at tilpasse sig i nye miljøer, et eks. kunne være den opvækst, ud fra de familier der er i dag, som flere sæt forældre, flere hjem, flekstid og hjemmearbejde, som ikke fandtes i de tidligere generationer, hvor man havde en stilling og den såkaldte kernefamilie (Hvidt. A. 2004).

Denne tendens ses ligeledes i dag ved, at online grupper har nemmere ved at være en del af et socialt fællesskab på de sociale medier, men kan også vælge det fra igen, hvis det ikke falder inden for interessen. Det er ikke en forpligtelse, at være en del af et fællesskab, i forhold til offline sammenhæng (Sociale Netværksmedier, 2016. - Kiesler. et al. 1984; Beninger 1987). Der er mange forskellige formationer og sociale grupper online, hvor det går ud over den enkelte brugers personlige vennenetværk. Gennem internet litteraturen, kan man skelne mellem definitionen af det engelske ord "community" og fællesskab, der gennem "community forskning" og definitioner, har forskellige funktioner eller karakteristika, før at en online gruppe kan kalde sig for et fællesskab (Sociale Netværksmedier, 2016. - Rheingold. H., 1993). Rheingold mener, at det centrale element "sufficient human feeling", spiller en vigtig tidsmæssig rolle, der skal forstås som at relationer og følelsesmæssige bånd, opstår ved engageret interaktion mellem deltagere over en længere periode.

Delkonklusion:

Ud fra udviklingen af teknologi, har det skabt flere ensomme unge på de sociale medier, der har oplevet online-mobning eller har følt sig udenfor, i et virtuelt fællesskab. Online-generationen var de første der voksede op med teknologien, som har gjort, at de ikke kan skelne mellem online-og offline-generationen. Derfor kan vi konkludere, at online-generationen er bedre velkendt til at bruge teknologiske artefakter, da de kan følge med udviklingen af teknologi, hvor

offline generationen, ikke har et så godt forhold med teknologien og dens forståelse, siden de ikke er vokset op med den.

- **Hvorfor er vores målgruppe (16-29 år) de mest ensomme?**

Der er mange faktorer, som spiller ind her. 16-29 årige er de mest ensomme mennesker i Danmark, hvor det primært er 16-24 årige kvinder, der er mest ensomme, da det har en tilknytning til samlivet, hvor kvinder føler sig uønsket. 16-24 kvinder finder sig svært ensomme grundet dårlige forhold, eller fordi de føler sig uønsket af det modsatte køn, og det påvirker dem hårdt, selvom de måske har venner og familie, som stadig bekymrer sig om dem (Sundhedsstyrelsen, 2013). Unge kan have svært ved at begå sig i sociale omgivelser, hvis de har dårlige sociale kompetencer, eller er meget introverte og ikke tør at slå sig løs og kommunikere, som de egentligt gerne ville (Caccipo., J. 2008). Andre unge starter på en ny uddannelse og flytter måske hjemmefra, og er dermed i en ny by med ingen bekendte, hvilket kan være ret ensomt, da man ikke har nogen at snakke med, eller at man kommer fra en anden kultur, end dem man går i skole med (Headspace., 2013). Dette er et velkendt problem for unge, da de fleste unge vælger at studere videre efter gymnasiet og bliver derfor nødt til at flytte, for at kunne følge deres drømme. Hvad der er anderledes ved unge og de nu ældre er, at denne generation er fyldt med sociale medier, som er opslugt af likes og følgere, hvilket giver unge med færre likes selvværdsproblemer, når de ikke har samme antal likes som deres veninder, hvilket vil give dem en følelse af mindreværd (Pugholm., L., M. 2018). Mobning er også blevet mere komplekst i dag, da man nu kan mobbe online, og det har taget en drejning mod det værre for nogle unge, da man aldrig kan fjerne noget, når det først er kommet på nettet. En forbindelse til ensomheden er, at unge under uddannelser får eller har selvmordstanker. 7% af unge i gymnasiet har prøvet at begå selvmord, hvor andre (22%), overvejer at droppe ud (Lasgaard., M. mf.l. 2009). Skolerne har også fået højere standarder og krav nu, end de har haft før i tiden, og mange føler ikke de kan leve op til de krav og forventninger samfundet kræver af dem. Samfundet beder 15-18 årige om, at vælge deres karriere fra en ung alder, og har de unge ikke karaktererne til at komme ind på deres præfererede skole, kan de ikke blive det, de ønsker, og dermed kan de føle, at de har svigtet sig selv og sine forældre, og dermed gå hen og tro, at deres liv bare har været et spild (Thomsen., P. 2016).

17,8% af arbejdsløse føler sig også uønskede alene, og der kommer unge under et sabbatår uden arbejde ind, da de spilder et helt år uden at tjene penge, læse eller rejse, hvilket anses som et spildt år af deres liv (Danskernes sundhed. 2013)

Mathias Lasgaard refererer til Young, J. E, som skriver, at andre unge vil være ensomme over en længerevarende periode, og have højere risiko for at ende i en mere permanent tilstand, som påvirker deres liv på forskellige u hensigtsmæssige måder. Young foreslår, at den mere kroniske version af ensomhed er defineret ved, at følelsen har varet i mindst to år. Unge behøver nødvendigvis ikke at have følt sig ensomme i længere perioder, før det er et tegn på alvorlig mistrivsel. Først og fremmest optræder den ensomhed, der forekommer hos unge i gymnasiet, samtidig med, at de unge befinder sig på en uddannelse, der typisk indebærer dagligt samvær med andre unge (Young., J., E. mf.l ukendt). Mathias Lasgaard refererer til Judith E. Dobson fra Oklahoma State University, som siger, at gymnasiefællesskabet er mere end et domæne for sociale aktiviteter, da det også er stedet, hvor unge fokuserer på, at skabe deres egen fremtid. Det kan også være besværligt for nogle unge, at administrere deres tid, når det kommer til at være socialt aktiv og præstere i undervisningen. Samtidigt er der sandsynligvis et reciprokt forhold mellem den unges trivsel inden for de faglige og sociale domæner, hvor vanskeligheder inden for ét område kan have indflydelse på et andet område. Således har undersøgelser vist, at et lavt fagligt niveau hos unge i folkeskolen og gymnasiet er forbundet med ensomhed (Lasgaard., M. mf.l. 1987).

Judith E. Dobson fortsætter med at sige, helt konkret, at faglige vanskeligheder kan medføre sociale problemer, såsom svækket position og ringe inddragelse i gruppen. Samtidig kan sociale vanskeligheder og usikkerhed betyde, at man ikke rækker hånden op i klassen og forsøger at undgå fremlæggelser. Endvidere kan manglende social integration være forbundet med manglende faglig sparring og støtte, for eksempel ringe muligheder for deltagelse i gruppearbejde (Lasgaard., M. mf.l. 1987).

1009 førsteårs elever deltog i Lasgaards undersøgelse, fra 46 forskellige uddannelsesinstitutioner. 61 % kom fra en almen gymnasial ungdomsuddannelse og resten kom fra erhvervsgymnasial uddannelse. 57 % af deltagerne var piger, mens 43 % var drenge. Deltagerne var gennemsnitligt 17 år, og heraf var 94 % mellem 16 og 18 år. Størstedelen af de unge, der indgik i undersøgelsen, var stadig hjemmeboende, 67 % boede hos begge forældre og 24 % boede hos en forælder, mens en mindre gruppe på 6 % boede sammen med andre, og blot 3

% boede alene.

Spørgeskemaet, som Mathias Lasgaard har anvendt, var sammensat af en række standardiserede måleredskaber, samt forskellige enkeltspørgsmål. En oversigt over de faktorer, der indgik i spørgeskemaet, de anvendte måleredskaber, samt deres interne reliabilitet ses i Tabel 1 (se bilag). I spørgeskemaet fra før, blev ensomhed rapporteret på tre forskellige måder. Et enkeltspørgsmål spurgte direkte en ung person, om de følte sig ensomme. Dette spørgsmål blev brugt til at bedømme problemets størrelse. Social and Emotional Loneliness Scale for Adults – forkortet (SELSA-S; DiTommaso. mf.l. 2004), blev brugt til at belyse graden af oplevet ensomhed i forhold til tre forskellige typer relationer. Det blev også rapporteret, at følelsen af følelsesladet ensomhed var tilknyttet forholdet mellem dem, nære familierelationer og savnet af et intimt kæresteforhold. Endelig belyser spørgeskemaet social ensomhed, der knytter sig til savnet af venner. De tre former for ensomhed betegnes i det følgende ”familierelateret ensomhed”, ”kæreste relateret ensomhed” og ”social ensomhed”. Endelig indgik UCLA Loneliness Scale (UCLA, Lasgaard, 2007, Russell, 1996) i undersøgelsen. UCLA loneliness scale, er det mest anerkendte instrument indenfor forskning af ensomhed. I udgangspunktet måler spørgeskemaet ensomhed som et en-dimensionelt fænomen, og der spørges ikke til specifikke sociale domæner og relationer, men derimod generelt til ensomhed. Studier, der har sammenlignet UCLA med andre ensomhedsmål, peger dog på, at unge har tendens til at tænke på deres vennerelationer, når de spørges på denne generelle måde (Cramer & Barry. 1999).

Mathias Lasgaard skriver, at sociodemografiske forhold i tidligere undersøgelser har vist sig, at have en vis betydning for følelsen af ensomhed (fx Koenig & Abrams, 1999). Derfor indgik der i spørgeskemaet spørgsmål vedrørende deltagernes køn, hjemland (Danmark eller ikke-Danmark), levestandard (med to forældre, en forælder, andre eller alene), boområde (land, mindre by, større by), forældres uddannelsesniveau (grundskole, kort uddannelse, kort eller mellemlang videregående uddannelse, lang videregående uddannelse) og kæresteforhold (ja/nej). (Lasgaard., M. 2007).

Lasgaards undersøgelse viste at 6 % af deltagerne, ofte eller altid følte sig ensom (Lasgaard., M. 2007). Mathias Lasgaard skriver også, at unge mellem 16-20 år, som ikke starter på en gymnasial uddannelse, har en meget højere risiko for, at have følelsen af ensomhed, i forhold til dem, som starter på en gymnasial uddannelse efter 9.klasse (Lasgaard., M. 2007).

Han fortsætter med at sige, at det naturligvis kan være svært at få et præcist resultat fra en, som

ikke selv er 100 % sikker på hvad ensomhed faktisk er. Ensomhed hos en ung person, ses også som værende ret pinligt for dem at indrømme (Lasgaard., M. 2007). Undersøgelsen viser også, at unge mænd er mindre tilbøjelige til at indrømme, at de er ensomme, i forhold til kvinder, som er mere ærlige (Borys & Perlman, 1985). Nu når der er en del unge mænd, som ikke har deltaget i undersøgelsen, er antallet af ensomme nok højere, end hvad der fremgår af undersøgelsen (Lasgaard., M. 2019).

Delkonklusion:

Ud fra disse undersøgelser, viser det at aldersgruppen mellem 16-29 år, er de mest ensomme i Danmark. Årsagen til dette er, at flere i disse aldre, enten er under uddannelse og har det svært ved at socialisere sig. Dette kan skyldes, at man er anderledes eller ikke har samme fællesinteresser. Derfor kan det konkluderes, at ensomme unge mellem 16-29 år, er dem der føler sig mest ensomme, da det oftest er dem der er i gang med uddannelse og arbejde.

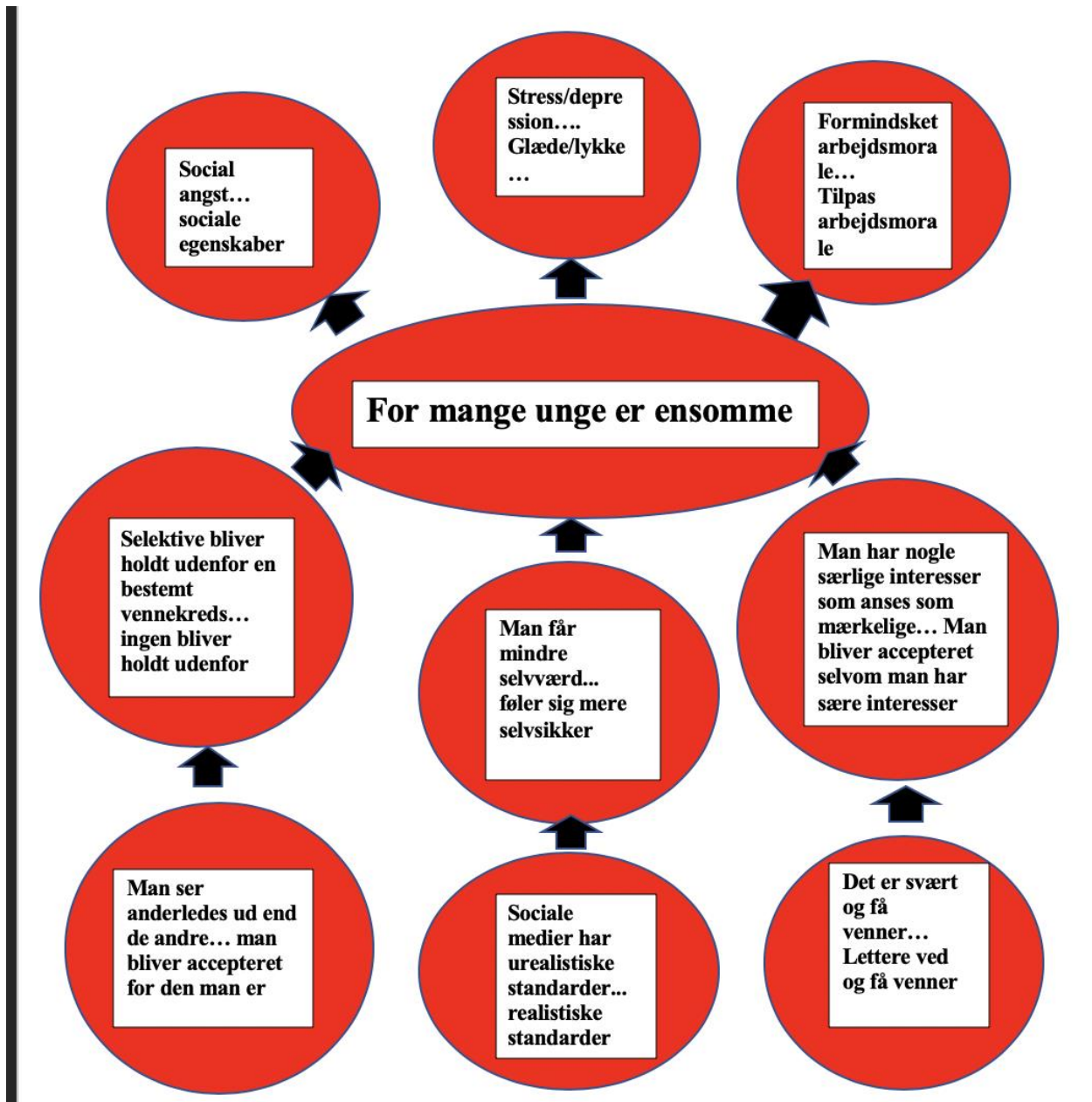
Metoder

Følgende afsnit omhandler semesterbindingen, da projektet er forankret i dimensionen “Design og Konstruktion”, samt giver et indblik i, hvilke metoder, vi har benyttet os af under udarbejdelsen af dette projekt. Vi har blandt andet benyttet os af metoder fra “Design og Konstruktion” samt “Subjektivitet, Teknologi og Samfund”.

Da vores projekt er forankret i Design og Konstruktion, har vi valgt at inddrage Subjektivitet, Teknologi og Samfund, som den anden dimension, da vi føler, at disse to dimensioner har et godt samspil. Vi har taget udgangspunkt i, at skulle skabe en applikation, der kan mindske ensomheden blandt unge mellem 16-29 år, og for at kunne skabe denne applikation, har vi benyttet os af metoder fra Design og Konstruktion samt Subjektivitet, Teknologi og Samfund. Disse to dimensioner indgår i et godt samspil, da Design og Konstruktion sætter fokus på den designvidenskabelige udvikling af processer, artefakter og systemer samt evalueringen af disse, både undervejs og efter. Evaluering af designs anses som værende en nøgleaktivitet i

designprocessen, og man starter oftest med det formative, og bevæger sig mod det summative, da formativ er med henblik på forbedring, hvorimod summativ handler om at opsummere, altså resultatet. Noget andet vigtigt, som vi har taget med fra kurset “Design og Konstruktion” er, at design er knyttet til et behov, og har henblik på at være en løsning eller en forbedring af en situation (Pries-Heje, Jan, 9.10.2019, egne noter). Subjektivitet, Teknologi og Samfund handler om, hvordan mennesker skaber forskellige former for teknologier, og via disse teknologier, bliver verden og samfundet påvirket og genskabt. I dette kursus er vi blevet præsenteret for en række metoder til undersøgelser af selve forholdet mellem teknologier og mennesker. Vi har benyttet os af etnografiske metoder, i form af kvalitativ samt kvantitativ indsamling af data. Den kvalitative tilgang indebærer bl.a. at komme i dybden med få informanter, undersøge meninger og holdninger samt at være begrebsudforskende. Den kvantitative tilgang indebærer derimod, at den viden, man får, oftest er objektiv, at man har mange informanter og at dataen er målelig i tal. Ved at benytte os af begge tilgange i form af interviews og spørgeskemaer, opnår vi en triangulering, da den bedste data kommer fra, at “angribe” det samme emne fra flere forskellige vinkler (Bille., M. 2019, egne noter).

Fra Design og Konstruktion, har vi benyttet os af CCM (Coloured Cognitive Mapping), der er en designmetode til at analysere mål, strategier og konsekvenser. Denne metode hjælper med, at strukturere og analysere problemer samt løsninger på problemer i forhold til designs. Helt simpelt, har vi benyttet os af CCM som en del af vores designproces, for at få et overblik over vores design. Vi har taget udgangspunkt i problemet “for mange unge er ensomme”, og ud fra dette problem, har vi opstillet en række tilhørende problemer og konsekvenser relateret hertil. Man kan lave CCM på mange forskellige måder, dog har problemer og konsekvenser typisk farven rød, hvorimod løsninger har farven grøn. Pile går fra årsag til konsekvens, og i hver bobbel skal der skrives modpoler.



Fra Subjektivitet, Teknologi og Samfund har vi, som nævnt, benyttet os af den kvantitative tilgang til indsamling af data, dette har vi gjort via spørgeskemaer med mange informanter. Vi har samlet empiri for at lave et spørgeskema og derefter analysere spørgeskemaet, for at få mere relevant viden angående ensomhed. Spørgeskemaet vil blive sendt ud til unge mellem 16-29 år, primært RUC-studerende. Spørgeskemaets formål, er som sagt, at samle empiri, som vi kan bruge, der er selvfølgelig allerede lavet andre spørgeskemaer af store institutter, som vi har kigget på. Vi valgte, at lave vores eget spørgeskema, for at se hvordan vores målgruppe

interagerer på de sociale medier. Vi ville gerne vide, om vores produkt er noget, de har tænkt at migrere over til, hvis det kunne tilbyde dem noget nyt og eventuelt bedre.

Vores første spørgeskema havde nogle fundamentale fejl, vi havde ikke givet nogen mulighed for at "vælge" ens svar, man skulle skrive ens svar, og dette var en fejltagelse. Det skal gerne gøres så let som muligt, og derfor skal man kunne vælge, i stedet for at skrive, selvom vi havde denne fejl, betyder det ikke, at vi ikke kan bruge spørgeskemaet til noget. Flere svarer, at de bliver påvirkede pga. de sociale medier, der nævnes bl.a. ens billeder, dette med at have flest likes, det handler om denne popularitet, som ifølge vores spørgeskema påvirker mange.

Derudover skriver flere at det gode ved sociale medier, er at man kan følge med i ens venners og bekendtes liv, selvom man måske ikke får snakket sammen hver dag, kan man alligevel være en del af ens vens liv. Det negative er ifølge flere at man kan føle sig ensom, når man ser hvad andre er i gang med, når man ser hvad ens venner er i gang med. Flere poster kun når det er noget sejt, eller noget vigtigt der sker, hvilket betyder at man ofte ikke ser det dårlige, det man ikke vil dele med andre. Dette er et tveægget sværd, man kan følge med ens venner, men man kan også føle sig udenfor for ens venners omgangskreds.

Selvom vi fik nogle gode input fra spørgeskemaet fik vi også noget ubrugeligt materiale. Det er bl.a. derfor at vi vælger at lave endnu et spørgeskema hvor man vælger ens svar frem for selv at skrive det. Noget andet vi desværre glemte, var at fokusere på vores målgruppe, vi havde flere svar fra ældre, som ikke betød det store for vores opgave, derfor sørgede vi for, at specificere alderen i vores andet spørgeskema. Vi var ikke helt tilfredse med vores første spørgeskema og valgte derfor at lave et nyt spørgeskema, for bedre at kunne komme rundt om ensomhed og sociale medier, men også for at få bedre materiale, altså et bedre input.

Vi var mere specifikke i vores nye spørgeskema, med spørgsmål som "Ville det være grænseoverskridende, at skrive med andre mennesker i søgen om ny venskab, i en ny app?", vi gav 4 valgmuligheder, hvor 53% af respondenterne svarer at det ikke er grænseoverskridende, og derimod er godt at skabe nye venskaber. Et andet spørgsmål vi stiller er "Føler du dig nogle gange overset, selvom du interagerer med andre på daglig basis?" hvor 53% af respondenterne svarer "Ja, nogle gange". Disse spørgsmål skal hjælpe os med bedre at forstå vores målgruppe, ikke kun at forstå, men også at høre hvad målgruppen overordnet set ønsker (det ses via spørgsmål der spørger om manglen af nye chat platforme, og spørgsmål om kvaliteten af

nuværende platforme). Derudover sørger vi for at specificere alderen, for netop at ramme vores målgruppe (Penny., A. mf.l. 2019. s. 5).

Spørgsmålene fra det første spørgeskema:

- Er du aktiv på sociale medier?
- Bliver du påvirket af de sociale medier og hvordan?
- Hvorfor bruger du stadig sociale medier?
- Hvad er positivt ved sociale medier?
- Hvad er negativt ved sociale medier?
- Føler du dig mere ensom, selvom du er aktiv på de sociale medier og hvorfor?
- Hvad vil få dig til at bruge et andet socialt medie?
- Synes du sociale mediers image skal ændres?

Link til første spørgeskema:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1LFSIQq7SEMJiZluldN_yJB0wjKEFqCnWKS04_gTnVQk/edit#gid=65241157

Vi har også, fra Subjektivitet, Teknologi og Samfund, benyttet os af den kvalitative tilgang til indsamling af data i form af interviews med få informanter. Vi har valgt at lave tre kvalitative interviews, med fire direkte kilder, altså fire “ensomme unge”, som hører under vores målgruppe, da vi via disse interviews, kan få indblik i, hvordan det er, at være ensom, hvilke behov man har, og hvordan vi bedst muligt kan løse denne problemstilling. Vores interviews tager udgangspunkt i, at skulle kunne give os indblik i, hvordan vi bedst muligt kan hjælpe ensomme unge, og give os feedback på vores mockup af app'en “Homie2Goo”. Vi har valgt at lave to enkeltpersonsinterviews, da man på den måde får præcise svar, der ikke bliver påvirket af andres holdninger, som det nogen gange kan blive i eksempelvis gruppeinterviews, og da vi kun havde mulighed for, at interviewe fire personer. Vores sidste interview er derimod et gruppeinterview, da vi ville undersøge, om det, at sidde to personer sammen og svare på spørgsmålene, ville kunne få en mere flydende samtale i gang, og eventuelt nogle mere uddybende svar på de stillede spørgsmål.

Selvfølgelig vil vi ikke kunne få et hundrede procent objektivt og generelt svar, da vi kun har mulighed for, at interviewe fire personer under tre interviews, og da disse personer naturligvis

har en subjektiv holdning til emnet. Dog har vi vurderet, at tre interviews med personer fra vores primære målgruppe, vil kunne give os brugbare svar og konstruktiv kritik af vores løsningsforslag.

Vi har valgt, at lave et semistruktureret interview (Brinkmann., S. K., 2009.s. 151), og herunder ses vores interviewguide, som vi har brugt til, at strukturere interviewene med. Vores guide indeholder overordnede spørgsmål og emner, vi gerne ville have uddybet, og ud fra denne, har vi fulgt op på de svar, vi fik i løbet af interviewene, ved hjælp af uddybende spørgsmål og aktiv lytning.

1. Hvor lang tid bruger du på sociale medier i gennemsnit pr dag?
2. Hvilke sociale medier bruger du mest?
3. Føler du at den tid du bruger på sociale medier er godt brugt? Hvis ikke hvorfor?
4. Hvad vil være den perfekte tidsmængde at bruge på diverse sociale medier pr dag?
5. Føler du dig nogle gange overset, selvom du er i en gruppesammentale?
6. Føler du at sociale medier påvirker din omgangskreds?
7. Føler du, at det er bedre og være sammen med din omgangskreds gennem sociale medier? eller har du det bedre når i interagerer i virkeligheden?
8. Er du blevet mobbet, gennem et socialt medie?
9. Ville du bruge en ny social platform for at skabe nye venskaber?
10. Synes du det er en dårlig idé, at skabe nye venskaber gennem en app?

Links til videoer:

1. <https://www.youtube.com/watch?v=MDby2b3cXhg>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=NN60BV9xbR8>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=E0mFncvLOZg>

Vi er opmærksomme på, at vi stiller enkelte ja/nej spørgsmål, dog har vi under interviewene fået uddybet svarene til disse spørgsmål.

Langt størstedelen af vores interviewspørgsmål er tematiske, da vi ønsker en produktion af viden, som vi kan bruge i udviklingen af vores applikation. Som nævnt, benytter vi os af aktiv lytning og opfølgende spørgsmål, da det er vigtigt, at lytte aktivt med, så man kan gribe ind, hvis interviewet tager en irrelevant drejning, eller stille opfølgende spørgsmål, hvis personen man interviewer kommer ind på et brugbart og relevant emne (Brinkmann, S. K. 2009).

De interviewede personer ønskede, at være anonyme, så de opgiver falske navne eller ingen navne. Dog fik vi lov til, at optage interviewene, hvilket har givet os mulighed for, helt præcist at kunne uddrage personernes svar, og bruge videre i vores opgave.

Interview er en metode til, at indsamle data direkte fra brugeren selv, i vores tilfælde er "brugeren", ensomme unge, som vi arbejder hen imod, at designe en applikation til.

Modsat spørgeskemaet som metode, kan man via interviews opnå langt mere uddybende svar, omhandlende brugerens behov og oplevelser, da spørgeskemaer giver et mere overordnet og overfladisk indblik i brugerens behov samt oplevelser. Dermed kan et interview bruges til, at uddybe de svar, man får gennem et spørgeskema, og dette kan derfor benyttes til, at understøtte den viden, man opnår via spørgeskemaer.

Derfor bliver interviewmetoden betegnet som en kvalitativ metode, og spørgeskemaer bliver betegnet som en kvantitativ metode.

Der findes mange forskellige typer af interviews, dog er de mest brugte:

"enkeltpersonsinterview", "gruppeinterview" og "fokusgruppeinterview". Som man kan udlede fra navnene, er et enkeltpersonsinterview et interview med en enkelt person, og gruppe- samt fokusgruppeinterviews er interviews med flere personer på samme tid. Når man foretager et enkeltpersonsinterview, er det lettere, at komme i dybden med emnet, da man kun skal have fokus på én person, og det kan samtidigt gøre, at den interviewede person har nemmere ved at tale ærligt, og lukke mere op omkring sine tanker. Gruppe- samt fokusgruppeinterviews har dog også en fordel i, at der kan opstå debat og refleksion over de stillede spørgsmål mellem de interviewede personer.

I vores arbejde med skabelsen af vores design, har vi benyttet os af metoden "rapid prototyping". Rapid Prototyping, eller hurtig prototyping, er en metode til, at lave hurtige, udetaljerede prototyper, for at kunne evaluere et produkt. En prototype er en tidlig udgave, af det endelige

produkt, som ikke er fuldkommen. Man starter oftest ud med, at lave en prototype af sin idé, for bedre at kunne skabe en forståelse af fejl og mangler. Man evaluerer produktet, vælger det dårlige fra og tilføjer bedre og nye gode idéer, hvorefter man igen laver en prototype, som man igen evaluerer. Dette fortsætter man med, indtil man har den færdige model (Brown., T. 2009). I de tidlige evalueringer, bevæger vi os på det formative niveau, for til sidst at nå til det summative niveau med det endelige designprodukt. Rapid betyder som nævnt "hurtig", og denne specifikke metode er altså en hurtig fremstilling af prototyper, som derfor ikke altid er lige detaljerede. Et eksempel fra vores projekt kunne være vores tidligere skitser, som ses under vores designrationale, skitserne var blot idéer om hvordan, det skulle se ud. Bl.a. havde indstillings-skitsen nogle mangler, hvilket vi indså, efter at vi havde tegnet den første skitse, derefter sørgede vi for, at inkorporere de mangler i vores næste prototype. Vores wireframe for indstillinger indeholder derfor flere indstillinger end vores originale skitse.

Fejlkilder

Dette afsnit beskriver vores fejlkilder, og begrundet hvorfor, disse betegnes som fejlkilder.

Vi havde en vision om, at vores spørgeskema, interview og app skulle afhænge af hinanden. Vi ville via feedback og afprøvelser af vores app med interviewene se, om vi havde ramt nogenlunde plet med vores design og om vores app egentligt var noget de havde brug for, og havde lyst til at bruge. Men grundet dårlig korrigerende med interviewene og besvær med at finde nogle ensomme mennesker som havde lyst til at afprøve vores app, gik det lidt skævt og vi måtte bare gå med vores mavefornemmelse, i form af, hvad vi mener brugerne ville have gavn og nytte af. Derved, var det også dårlig planlægning fra vores side af, da vi ikke havde taget højde for hvor svært det ville være, at komme i kontakt med vores målgruppe og hvor mange ubrugelige svar vi ville få på vores spørgeskema. Dette er så noget, som vi gerne ser på ikke skal ske igen i vores fremtidige forløb, og noget vi skal være mere opmærksomme på.

Vi har lavet et nyt spørgeskema, da det har været nødvendigt i vores søgen om mere konkrete svar. Vores gamle spørgeskema var lidt for bredt, og det tog en evighed at sortere svarene, men med det nye spørgeskema vi har lavet, har vi gjort sådan at det er et multiple choice skema hvor så lettere kan sortere svarene derfra.

En anden stor fejlkilde, som gjorde, at vi var nødt til at gå fra en velfungerende app til et mockup er, at vi ikke havde tænkt på at der var en server og en back-end interface vi også skulle designe.

Det havde krævet mere arbejde end vi nu havde tid til, og derfor valgte vi at gå videre med mockup ideen, da det var mere overskueligt at nå, og så ville vi have mere tid til at gennemarbejde vores opgave med andre vigtige elementer. Mockuppen er så også en god visuel forestilling på hvad vi ønsker appen skulle kunne gøre, og det skal kunne give et glimt af, hvor vi vil hen med vores idé og hvordan et bæredygtigt og funktionelt design kan hjælpe ensomme og generede mennesker i deres hverdag. Vi var nødt til at skifte fra vores primære kode program, som var Android Studios, til Processing, da vores vejleder ikke var velkendt med vores program og anbefalede at vi gik videre med det førende kode program på RUC. Dette var et mindre setback, da vi havde mere erfaring med Android Studios, som også var vores primære platform at gå efter, nemlig Android styrede mobiler, og dermed ville vi være nødt til at udvide vores programmering til IOS styrede mobiler også.

Arbejdsproces

Det følgende afsnit handler om processen bag vores projekt. I arbejdsprocessen ville vi gennemgå vores originale ide om en fungerende applikation, og hvordan vores produkt så endte med at blive. Arbejdsproces teksten omhandler om vores tilvalg samt fravalg, for bedre at kunne forklare vores process. Derudover inkluderer vi også gode værktøjer, som hjalp os til at arbejde bedre sammen, eksempelvis Google Docs, som gav os mulighed for at skrive samtidig og vigtigst af alt, se hvad hinanden skriver.

I begyndelsen havde vi en ide, om at lave en fuldfunktionel applikation, med alle de funktioner/egenskaber, som man kunne forvente at en moderne applikation, som den vi havde et vision om ville have. Vi indså at det var alt for besværligt, da vi skulle have en server, som appen kunne snakke sammen med. Dette betyder, at vi ikke blot skulle programmere appens design og funktionalitet, men også en server og back-end (back-end vil sige der hvor alt bruger data bliver gemt), af applikationen, som skulle korrigeres samtidigt med hinanden, og grundet vores mangel på dette faglige område valgte vi at gå videre med et mock-up wireframe i stedet. Et mock-up wireframe er en blanding af wireframe og mock-up, hvor vi viser vores idé og vision af applikationen som et mock-up, men hvilket er klikbart og kan bladres mellem siderne for at se, hvordan den endelige applikation ville se ud og fungere. Dette var et god og nyttig idé, da vi så kan vise hvad vi havde planlagt at vores applikation skulle kunne, og det et kompromis til opgaven, indtil vi en dag vælger at gå videre med idéen.

Vi havde tænkt os at bruge Android Studio, hvilket virkede ret ligetil. Android Studio var et open source programmerings program (når et program er open source betyder det, at det er gratis, og fungerer på de fleste platforme, som Windows 10, Mac OS og Linux).

Efter at havde vadet rundt i det, opdagede vi, at ingen af os var særligt velkendte i teknologiske område, og dermed ville det ikke have været let for os at komme videre uden hjælp. Vores FabLab vejleder, Nicolas, fortalte os, at ingen på første semester, havde udført sådan et stykke arbejde. Vi blev enige om at lave et simpelt produkt, enten en prototype eller wireframe.

Ambitiøse er vi, men vi er også realistiske, så vi valgte at bevæge os videre med wireframe mock-up ideen, da en prototype af en applikation stadig ville være for meget arbejde i forhold til at vælge det simple og umiddelbare fornuftige valg. Da det er svært at lave wireframes online med hinanden, sørgede vi for at bruge gruppemøder til at lave det, man skulle være flere om, eksempelvis wireframes. Det var overhovedet ikke vores første ide, om det endelige produkt, men det hårde arbejde gav pote, og vi endte med et tilfredsstillende resultat. Gruppens wireframes opfyldte vores ide, om et tilfredsstillende produkt.

Vi brugte Google Docs, så at vi alle kunne skrive samtidigt, derudover vidste vi, at det ikke altid var let at møde op ved et aftalt sted, for at skrive, hvilket var grunden til at vi skrev hjemmefra. Vi brugte online voice chat (samtale platform) Discord for, at kommunikere med hinanden, vigtigst af alt, få hinandens input. Derudover er vi flere i gruppen, som har et arbejde, hvilket igen gør, at det ikke altid er muligt at møde hinanden. At kunne skrive hjemmefra, men stadig få hinandens idéer med i processen, passede perfekt til vores gruppe. Vi var alle aktive i at skrive, for at opnå det bedst mulige resultat. Derudover, var der selvfølgelig regelmæssige gruppemøder, ikke kun med vores vejledere, men også gruppemøder for os. Der var nogle gruppemøder alle ikke kunne deltage i, med seks gruppemedlemmer i starten, kan man ikke regne med andet. Vi sørgede for at få det at vide, inden da, så vi kunne arbejde uden om de manglende gruppemedlemmer. Det gode ved at skrive online hjemmefra, er den fleksibilitet gruppen får. Vi kan altid lige bruge 1 time hen imod aftenen, for at hjælpe hinanden, hvilket er noget, som traditionel skrivning i fx Word ikke tilbyder. Google Docs og Discord har hjulpet vores gruppe til sammen, at lave vores rapport, så det ikke er individuelt, men derimod samarbejde. Google Docs gjorde så, at vi alle kunne skrive i det samme dokument på samme tid, Discord gav os mulighed for at få hinandens input, så man ikke stod alene om en opgave.

Vores originale plan, var at interviewe Ventilen. Ventilen er en frivillig organisation, som hjælper ensomme unge i Danmark, hvor der bl.a. afholdes filmaftener, bowlingture osv. Det kunne passe godt ind i vores projekt, hvis vi kunne snakke med de ensomme unge, som besøger Ventilen rundt omkring i landet, men desværre havde de ensomme ikke lige lyst til at snakke med os. Vi skrev til flere Ventilen lokationer i Danmark, men det blev desværre ikke til noget. Vi fik muligheden for at snakke med nogle frivillige ventilen arbejdere i Næstved, men da det blev lidt for sent mht. deadline, blev det ikke til noget. Da vi indså at vi ikke vil kunne interviewe nogle fra Ventilen, skrev vi i stedet for, til nogle, som vi kendte. Vores eneste krav var at de skulle være en del af vores målgruppe, mellem 16 - 29 år gamle. Til at starte med, interviewed vi tre fælles HumTek studerende, som havde været inde og besvare vores spørgeskema, som havde lyst til, at uddybe deres svar. Vi tænkte at det ikke vil skade at interviewe nogle flere, så vi tog til Christianshavn Gymnasium, hvor vi fik interviewet to studerende, som selvfølgelig passede ind i vores målgruppe. Det vil være lidt for bundet, hvis vi kun havde interviewet studerende fra RUC, hvilket var grunden til at vi gik ud fra campus.

Designrationale

I dette afsnit, kommer vi ind på, hvad vi havde i tankerne under vores søgen efter det mest relevante og fængende navn. Vi vil også beskrive vores overvejelser og designproces i vores designrationale herunder.

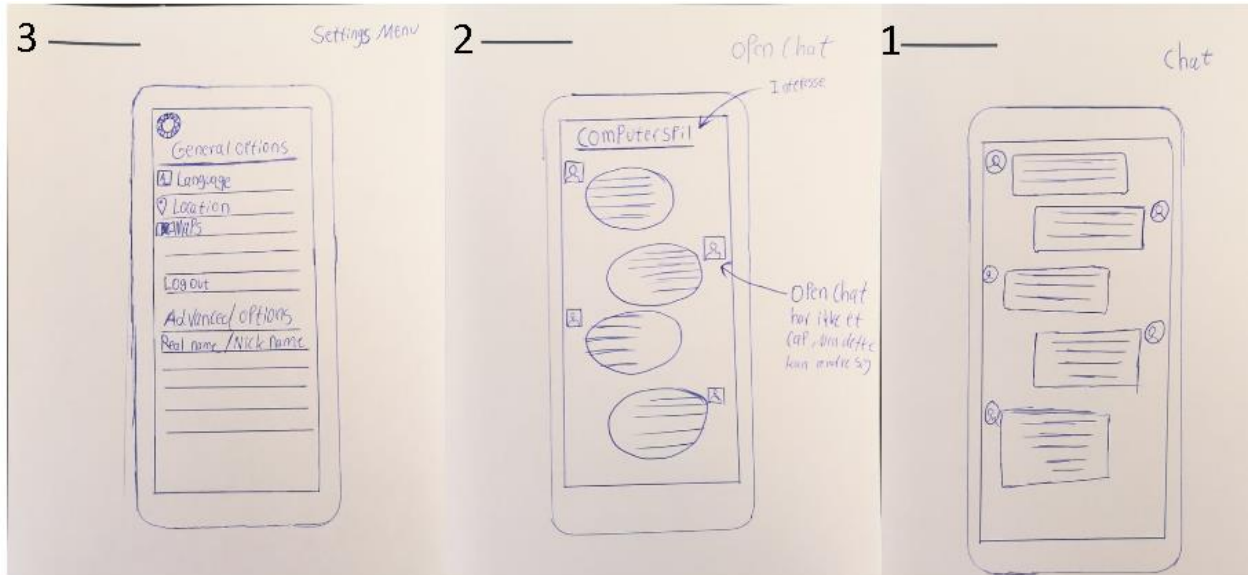
Vi valgte navnet, Homie2Goo, da vores idé var en app, som skulle kunne forbinde mennesker. Siden applikationen forbinder mennesker gennem fælles interesser og begivenheder, så havde vi tænkt, at man har en "homie" som er slang for en ven, til at tage til begivenheden sammen med. Dette er begrundelsen for navnet; Homie2Goo, da du nu har en ven at tage med, til hvor end din interesse ligger. Vi synes at "Homie2Goo" er et kreativt og opmærksomhedsfangende navn, som vi blev inspireret af, af bl.a. moderne slangord, som "bro" eller "dude", som er nogle af de mest brugte slangord for ven, nu til dags. Derfor besluttede vi os for, at komme på et navn, som vil passe til det moderne samfund, og som vi håber, vil skabe opmærksomhed blandt vores målgruppe 16-29 år. For og udtale navnet "Homie2Goo", ligger man tryk på det sidste ord, så det lyder som "Go", bare med et ekstra "o". Navnet skal hjælpe med at popularisere app'en, så unge kan se, der er andre der bruger app'en, og således normaliserer brugen af online venskaber. I

begyndelsen af idégenereringsprocessen, havde vi forestillet os, at programmere en applikation i Android Studio. Med denne applikation, ville vi forbinde ensomme unge i hele Danmark, og give dem en mulighed for, at skabe nye sociale relationer, uden selv at gå ud, for at skabe nye venskaber. Derimod skal appen give mulighed for, at skabe nye venskaber, som man senere hen, kan bruge ude i den virkelige verden. Der var mange gode idéer angående appen, eksempelvis skulle man ikke nødvendigvis vise ens ansigt, men man skulle derimod vise sig selv via en bitmoji (bitmoji er en avatar genereret af ens eget ansigt).

Det essentielle ved dette er, at bitmojen eller billedet, ikke måtte være fra kamerarullen, billedet eller bitmojen skulle være fra når man opretter en profil. Vores Fablab vejleder havde desværre ikke kendskab til Android Studio, vi i gruppen havde kigget lidt på programmet, men var endnu ikke klar til, selv at skulle styre det hele. Vores vejleder anbefalede det lette program Processing, hvilket vi derefter også prøvede. Vores erfaring med processing åbnede op for nye problematikker. For at udvikle en app, skulle vi først betale for en server, derefter skulle vi udvikle en backend process (Det er forbindelsen mellem appen og serveren). Det var lidt for ambitiøst, for nogle nye studerende på første semester. Vi sagde farvel til idéen om vores egen app og søgte nye designmuligheder for at kunne opfylde vores designkrav.

Vi tænkte, at skitser ville være tilfredsstillende, men det var for uambitiøst. Vi beholdt dog selvfølgelig skitserne, for netop at demonstrere vores udviklingsprocess. Vi søgte efter noget lidt mere udfordrende, og så fandt vi idéen om wireframes. Wireframes er udseendet af en hjemmeside, der blot eksisterer for at demonstrere hvordan det skulle se ud. Disse wireframes er, groft sagt, skelettet af vores app.

Vi brugte hjemmesiden Moqups.com til at konstruere og demonstrere vores ide om Homie2Goo. Wireframes passede vores behov fyldestgørende. Vi overvejede at kontakte vores Fablab vejleder, Nicolas, om hjælp, men vi valgte at forsøge selv. Det lykkedes os at skabe fire flotte wireframes, der tog ideen om en app fra vores tanker til realitet. Disse wireframes opfylder vores behov, det er præcis det vi søgte.



De ovenstående skitser er vores første prototype af vores ide. Der ses på billede tre en indstillingsmenu. Ideen her var, at dele indstillingerne i to, så vi havde (General options) hvilket er generelle indstillinger og (Advanced options) hvilket er avanceret indstillinger. Årsagen til vi vil gøre det på denne måde, er for, at give brugeren flere valgmuligheder, når det kommer til anonymitet. Forskellen mellem skitsen og wireframen er, at vores wireframe er lidt mere uddybet samt lettere at forstå. I midten af skitserne ses (open chat) hvilket er en gruppechat, emnet i chatten er lige nu "computerspil", alle der har interesse, eller blot ønsker at chatte om emnet, kan gå ind og skrive med andre. Der er ikke nogen begrænsninger på hvor mange der kan skrive derinde. På billedet til venstre ses den private chat funktion, mellem 2 venner.

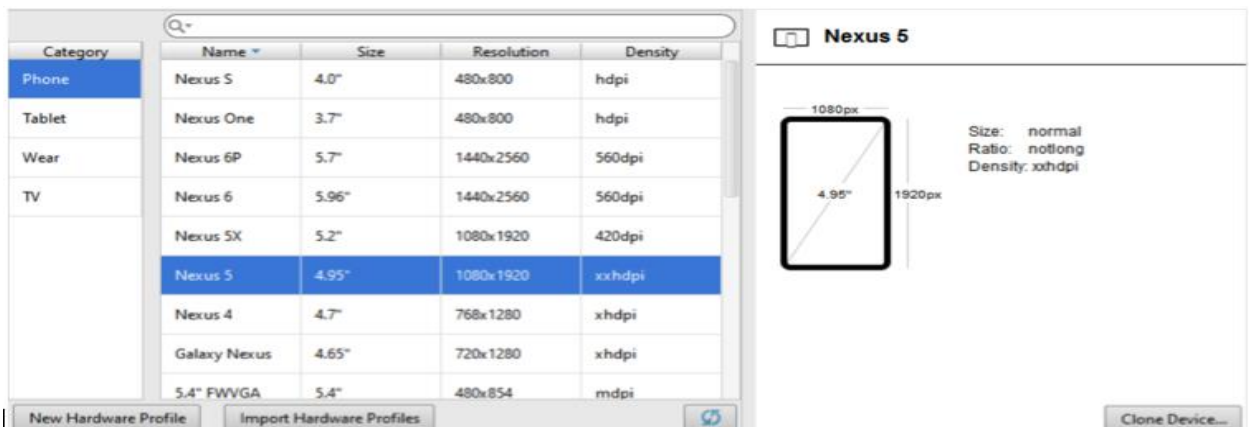
Disse ovenstående skitser er som sagt vores første prototype, ved at kreere disse skitser anvender vi rapid prototyping, vi ser hvad der kan forbedres og laver en ny prototype eksempelvis mangler der nogle essentielle indstillinger, som vi tilføjer i vores wireframe prototype. Det er stort set blot at lave noget, evaluere det og derefter lave noget igen, hvilket er det vi har gjort.



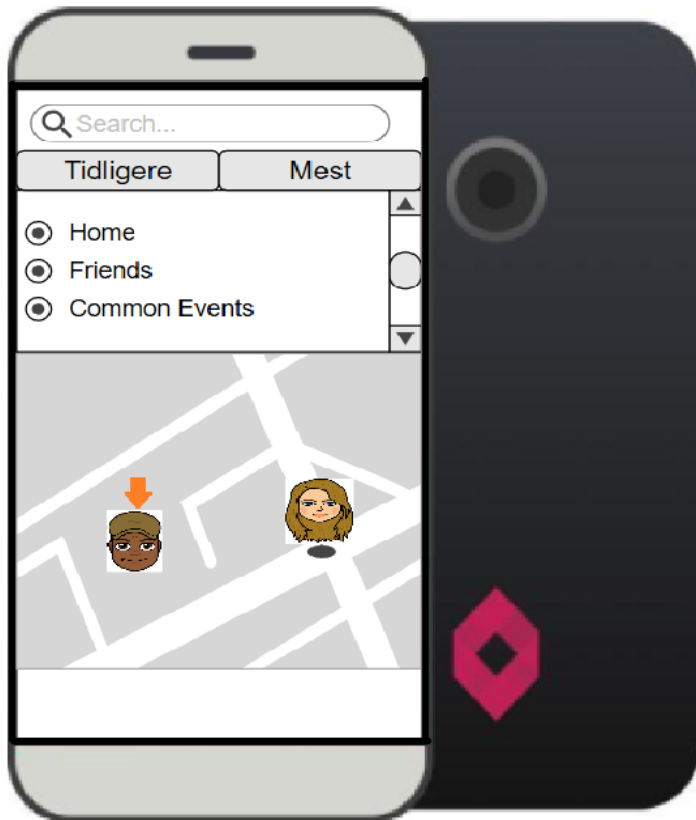
I Android Studio startede vi arbejdsprocessen med, at modellere vores “AVD” eller Android Virtual Device. En Virtual Device er en simulering, af en genstand. Årsagen til vi brugte en AVD i stedet for en rigtig android telefon var, at vi ikke var helt bekendte med programmet, og det ville ikke være godt hvis en af vores telefoner gik i stykker på grund af vores app.

Vi havde modelleret vores AVD efter telefonen Nexus 5, hvilket kunne bruge alle google’s simple applikationer. Derefter klonede vi telefonen, som kan ses på billedet ovenover.

Vi opdagede også, at Android Studio havde funktionen til, at indsætte et virtuelt SD kort. Et SD kort eller “Secure Digital”, er en flytbar flash lager-format, som var udviklet af SanDisk og Toshiba i 1999 (Hvis vi implementerede det, kunne vi tilføje et telefonnummer, og ringe med telefonen).



1. Maps



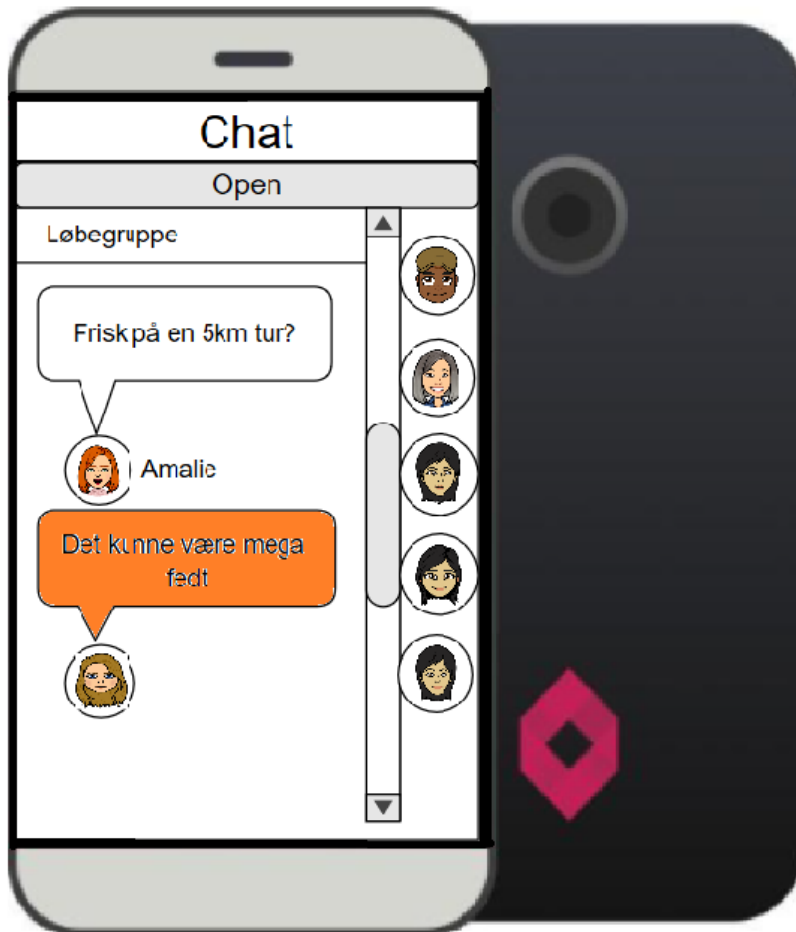
Homie2Goo Maps:

Vi har tilføjet en maps funktion, til vores applikation hvilket fungerer på samme måde som “google maps” og “del lokation” på messenger. Det nye ved vores version er, at det både viser ens “tidligere” søgninger, og ens “mest” søgte lokationer. Her har vi en ide, til hvordan vores “maps” funktion ville fungere.

Øverst på wireframen, er der en search funktion. Den giver dig alle de samme muligheder som Google maps, hvor du kan finde hvad som helst. Under “search” funktionen, er der indbygget en logbog, som holder styr på dine mest søgte søgeord. Den organiserer fra mest søgte i toppen, og ved at trykke på tidligere knappen, er det organiseret på samme måde.

Vi har kigget på Google maps på en android telefon, og der er ingen mulighed for at finde ens mest søgte søgeord. Derfor mener vi at implementeringen af mest søgte knappen på vores, ville gøre det lettere for brugeren at navigere det.

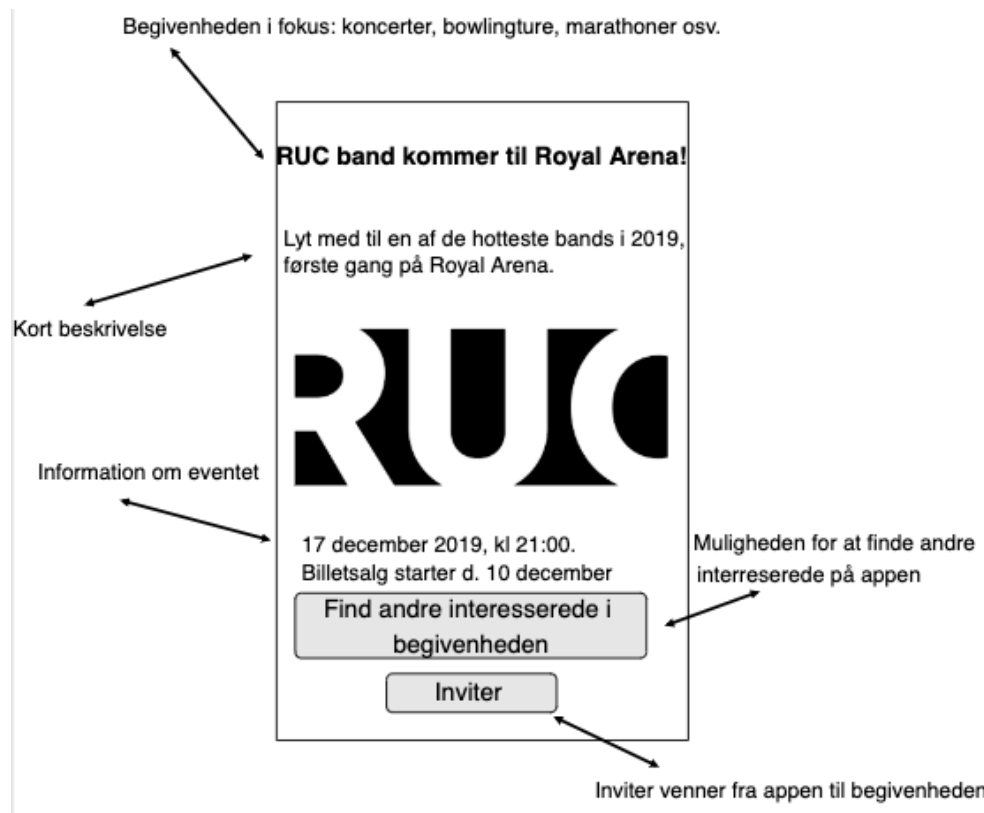
2. Open & Private Chat



Dette billede illustrerer vores applikations chatfunktion. Ved at klikke på Open/åbn knappen, kan man skifte mellem Open og Privat. Der kommer også til at stå navnet på gruppen man er del af. På højre side, er der en søjle, hvor man kan se medlemmernes bitmojis, eller profilbillede. Gruppemedlemmerne kan selvfølgelig erstatte deres profilbillede, med en bitmoji, hvis nu de har lyst til det. Ligesom på Facebook, får ens egen besked en farve, Facebook laver eksempelvis ens egen besked blå og Homie2Goo farver det orange. Dette er mere for, at give et fælles tema for appen. Hvis det ikke er slået til, kommer der til at stå et øgenavn og deres egen bitmoji. Bitmojien bliver lavet, ved at personen uploader deres billede fra telefonens kamera, og ikke fra kamerarullen. Hvis brugeren er usikker om de har lyst til at bruge deres rigtige billede, laver appen en bitmoji som mindes om dem.

Når der skrives privat, skal de begge være enige om at skrive sammen, man skal acceptere hinanden. Vi vil gerne have at Chat & Maps kan fungere sammen. Når man klikker på et medlem i en af ens gruppesamtaler, kommer der en pop-up menu, hvor der står ens lokation (hvis man slår funktionen til), klikker man og det sender brugeren hen til maps.

3. Begivenheder på Homie2Goo



Her ses et eksempel med begivenheder, "RUC band kommer til Royal Arena" står øverst og i fedt. Derefter er der en kort beskrivelse, så man har en ide om hvad begivenheden går ud på. Der står også de vigtige informationer om begivenheden, som hvornår det er osv.

Knappen "Find andre interesserede i begivenheden" skal give en mulighed for at møde nye mennesker. Via vores homie-filter får man kun muligheden for at møde nye mennesker i en 5 års aldersgrænse. Det vil sige at hvis man er 25 år, kan man møde alle mellem 20-30 år.

Knappen “Inviter” er hvis man vil gerne vil spørge ens venner på appen, om de er interesserede i begivenheden. Det giver en mulighed for at have nogle at følges med, netop så at man ikke er alene.

Vi har alle slags begivenheder, såsom koncerter, bowlingture, løbeture osv, men det er kun os administrator der kan publicere begivenheder, det er ikke alle der har muligheden.

Star Wars ude nu!

Er du en kæmpe Star Wars nörd?
eller har du aldrig set en eneste en?
Kom med og se årets film



Fredag d. 20 december 2019! Kl 19

Find andre interesserede i begivenheden

Inviter

Her ses et andet eksempel af de muligheder app'en tilbyder. Begivenhederne er ikke begrænset, der er masser af vælge imellem. Om man er til Star Wars eller til at læse en bog sammen med andre, gør ingen forskel for mulighederne er uendelige.

4. Indstillinger

Settings	
Show Name	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Show Location	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Show Picture	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Show interests	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Show Profile	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Show Friends	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Darkmode	<input checked="" type="radio"/> On/Off
Delete Profile	<input checked="" type="radio"/> On/Off

Her er alle de muligheder, som appen indstillingerne i Homie 2 Goo tillader.

- Man kan vise ens rigtige navn, eller give sig selv et kælenavn, hvis man er mere til det.
- Man har muligheden for, at oplyse ens lokation. Dette er mest brugbar, når det kommer til begivenheds funktionen. Hvis nu man ville “hoste” et event, ville det være praktisk at have en lokations funktion, så ens venner kunne finde en.
- Der er også en indstilling for, at vise enten ens bitmoji, eller et billede man tager, når profilen, bliver oprettet.
- Der er muligheden for, at vise ens interesser. På denne måde, kan man letter kommer ind i grupper med folk, som har de samme interesser.
- Man kan vælge at sætte ens profil til offentlig eller usynlig, baseret på ens egen præferencer.
- Inde på ens profil, har man også muligheden for at gøre sin venneliste usynlig.
- Man kan aktivere Dark Mode. Dette er en funktion, hvilket gør baggrunden af app'en helt mørk. Dette hjælper også telefonen, med at spare på strøm.
- Som det sidste, kan man slette ens profil, hvis man er utilfreds med produktet.

Ovenover har vi indsat alle vores wireframes. Vi har valgt at fokusere på de mest essentielle aspekter, så som vores MAPS funktion, chatrummet, forskellige begivenheders æstetiske udseende

samt indstillinger

Ved at skabe de her wireframes realiserer vi vores ide, vi skaber et fungerende produkt. Udfordringen ved at skabe disse wireframes var ikke umulig, men heller ikke for let.

Konkurrentanalyse

Vi har valgt, at stille vores applikation op imod nogle andre sociale medier. Vi har tænkt os, at bruge de mest populære applikationer, hvilket er Facebook, Snapchat, Tinder og Instagram.



Homie 2 Goo Forside:

Ovenover ses vores Homie2Goo forside på venstre side, på den modsatte side ses facebook login/forside. Vores forside har vores app navn, vores motto samt en loading cirkel. Vores motto er "Never fear a Homie is near", altså "aldrig frygt en ven er nær", mottoet skal være lidt komisk, men samtidig fremvise vores applikationsmuligheder. Man kan via vores applikation altid finde en ny ven, som har nogle fælles interesser som en selv. Homie2Goo består primært af den orange farve, hvilket symboliserer en humoristisk og varm tilgang til brugerne. Det er derfor vi bl.a. har

den lidt mere komiske tilgang, fx med vores motto. Homie2Goo skal være en imødekommende og sjov måde, at få mennesker ud i verdenen og socialisere med hinanden.



<https://www.pinterest.dk/pin/76631631135256921/>

Facebook Forside:

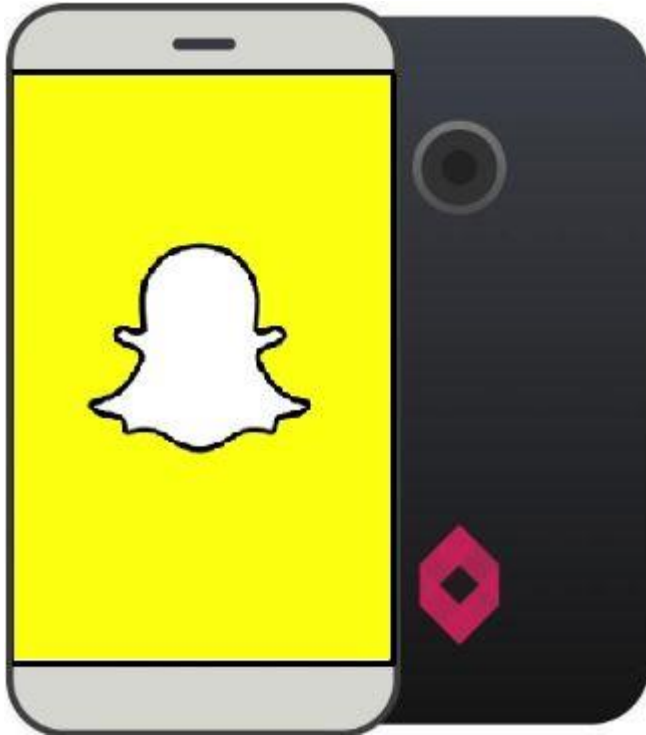
Facebooks forside på højre side er deres login-forside. Man skal skrive ens email og kodeord, hvis man ikke har en bruger kan man selvfølgelig oprette en, derudover kan man også få hjælp. Facebook giver en lidt mere brugervenlig tilgang, men samtidig er facebook's forside også lidt upersonligt, vi har en mere komisk tilgang, bl.a. med vores motto. Facebook består primært af den blå farve, hvilket symboliserer en rolig/kølig og intelligent tilgang til brugerne.



<https://hvordanfungerer.dk/hvordan-fungerer-tinder/>

Tinder Forside:

Ovenover ses appen, Tinder, og det er sådan her applikationens forside ser ud. Tinder har, ligesom Homie2Goo, primært orange, som primær farve. Den orange farve står for varme og nærhed, hvor det lyserøde symboliserer følelser og kærlighed, som er ret idéelt for en dating app. Derudover, har Tinder også en lille flamme til venstre for deres navn, denne flamme symboliserer en gnist der tændes mellem to matches, og hvor “hot” nogle er, da Tinder er en dating app. Tinders forside er meget simpel, der er ikke noget, der ikke er til at forstå. Derudover ses der ikke noget motto, hvilket Homie2Goo har.



<https://www.techcentral.ie/how-to-use-snapchat-on-windows/>

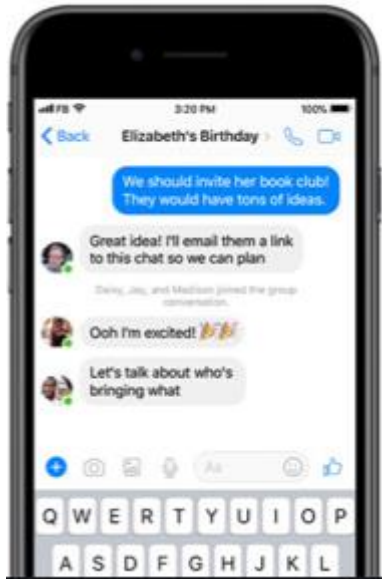
Snapchat Forside:

Her ses Snapchats forside, igen en simpel forside, uden mange komplicerede funktioner. Farven gul symboliserer ungdom og lykke, hvilket passer meget godt til snapchat, da det primært er unge der bruger applikationen. Det, der bliver postet på ens "my story" osv, er ofte lykkelige og gode øjeblikke, man plejer ikke at vise de dårlige øjeblikke.



Homie 2 Goo Chat:

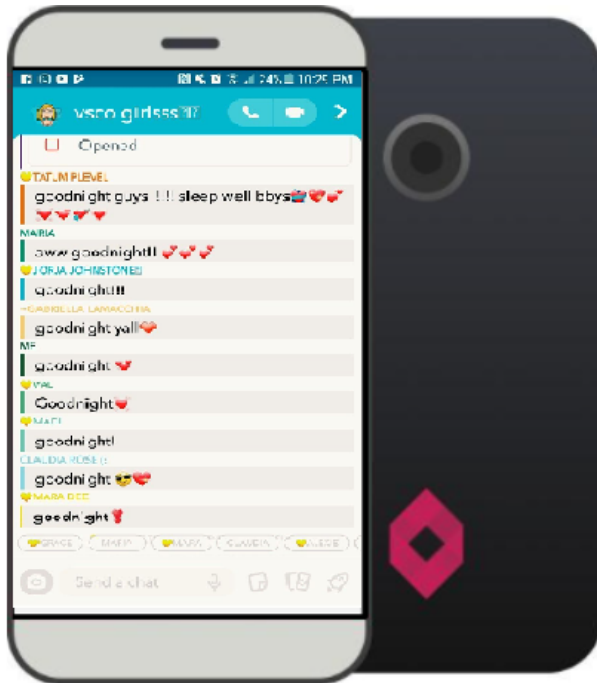
Ovenover ses Homie2Goo's åbne chatrum. Homie2Goo har både åben og privat chat, så der er lidt af hvert til alle. åben chat har et fælles interesseområde, fx en løbeklub, så kan de individuelle brugere skrive til hinanden om deres tanker angående interesseområdet. På højre side ses gruppemedlemmerne i åben chatrummet i form af bitmojis. Man kan rulle op for at se, hvad der tidligere er blevet skrevet, hvis man har misset noget. På billedet ses en chat konversation om en løbetur. Privat chat rum ser nogenlunde ud på samme måde, som åben chatrum, forskellen er blot at privat chat rum er mellem to brugere, i stedet for mange brugere.



<https://about.fb.com/news/2018/03/youre-in-charge-messenger-group-chats-are-now-better-than-ever/>

Facebook Chat:

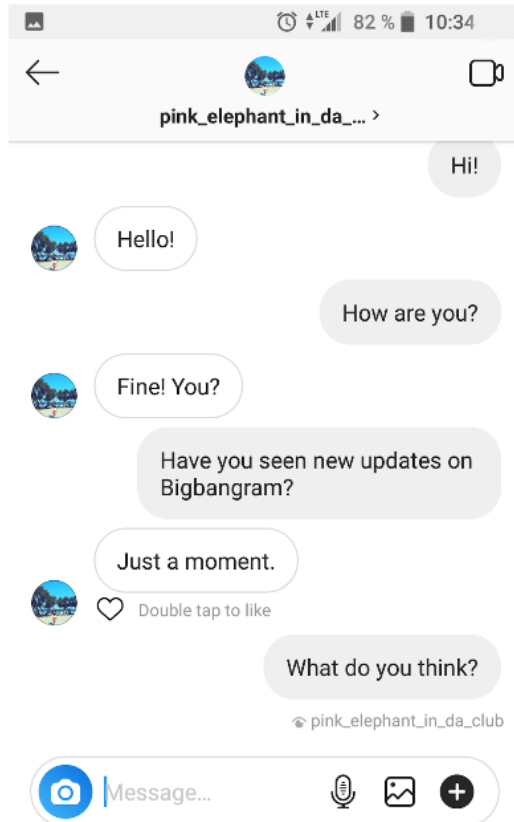
Det ovenstående billede viser et facebook screenshot af en facebook gruppe chat. Vores synsvinkel er beskeden i højre side, den blå besked. Facebook chatten er simpel, men har stadigvæk nødvendige funktioner, som fx gruppeopkald, videochat osv. Derudover kan man i facebook chatgrupper/messenger give hinanden kælenavne. Oven i det kan man desuden også dele hinandens lokationer, via facebook's kortfunktion. Det kan være meget brugbart, hvis man er i et ukendt område og skal finde ens venner. Der er også andre små funktioner, såsom man kan tagge hinanden så der vides at beskeden er tiltænkt en bestemt person i chatten, der er klistermærker og gifs, som du også kan sende. En sidste kæmpe mulighed er, at man kan sende gemte billeder og filer ind i gruppen.



<https://suntrics.com/tech-blogs/longest-snapchat-streak-a-brief-guide/>

Snapchats Chat:

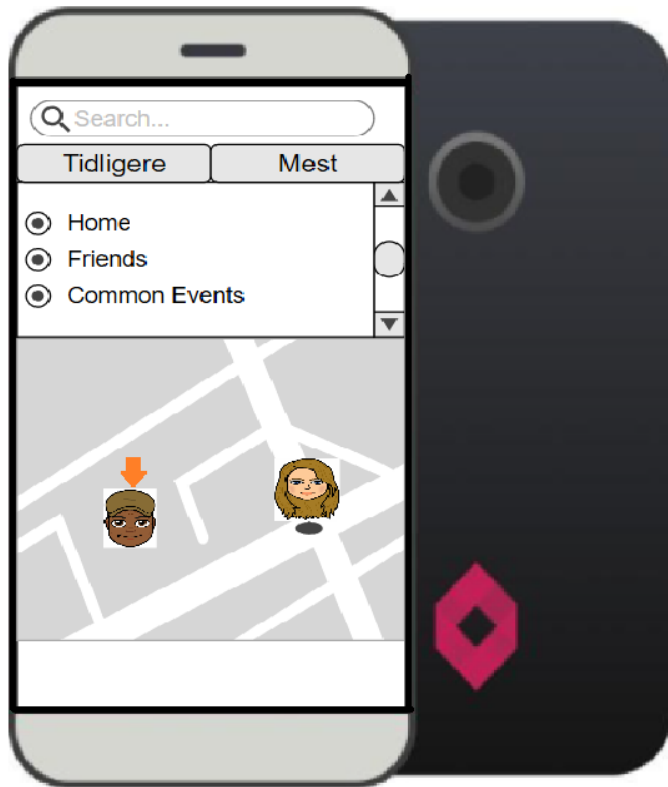
Her ses snapchats gruppechat funktion. Gruppenavnet i top, mens medlemmerne skriver til hinanden. Chatfunktionen i Snapchat sletter automatisk beskeder, medmindre man swiper beskeden til venstre, for at gemme chatten, hvis ikke dette sker er beskeden væk og kan ikke vises igen. På billedet har alle beskederne et gråt omrids, hvilket betyder at alle beskederne bliver gemt. Snapchat bruger ligesom Homie2Goo også bitmojis, hvis man har lyst til det. Ligesom de andre medier, så har man også mulighed for at ringe, samt så er der en video chat funktion. Du kan sende gemte billeder og klistermærker her også.



<https://me.me/i/today-2-53-pm-what-do-you-do-do-you-have-ddd19f2978c14b1d91baa43f87459ad3>

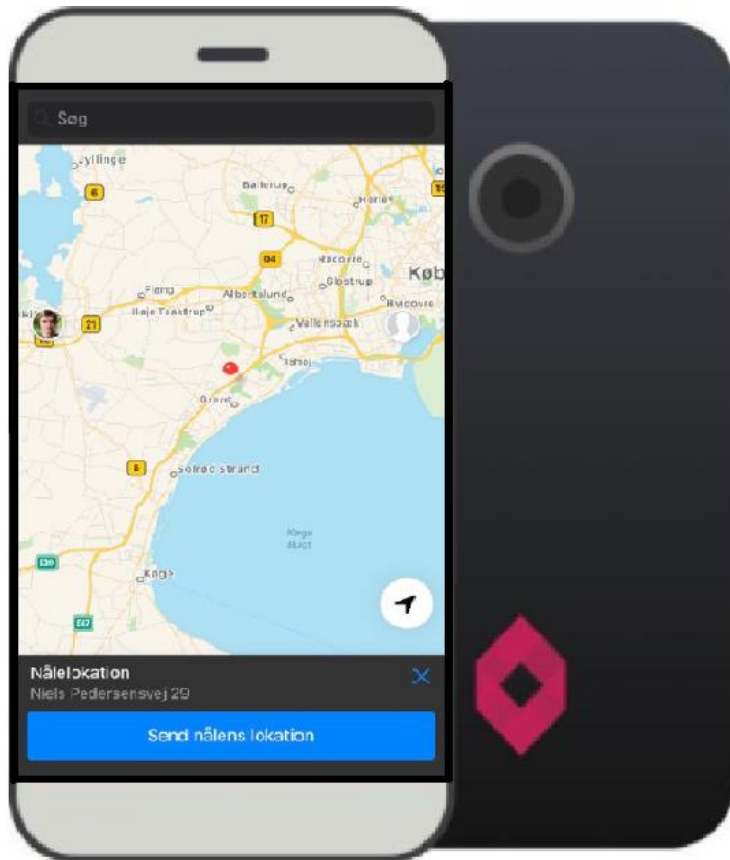
Instagram Chat:

Her ses et eksempel på Instagrams private chat. Modsat Messenger (Facebook) og mange andre sociale medier, farver Instagram ikke ens egne beskeder i en farve. Man kan på Instagram (og Messenger) like hinandens beskeder, derudover kan man videochatte med hinanden, man kan også lave normale opkald. Her er det muligt at sende andre menneskers opslag i privat chatten.



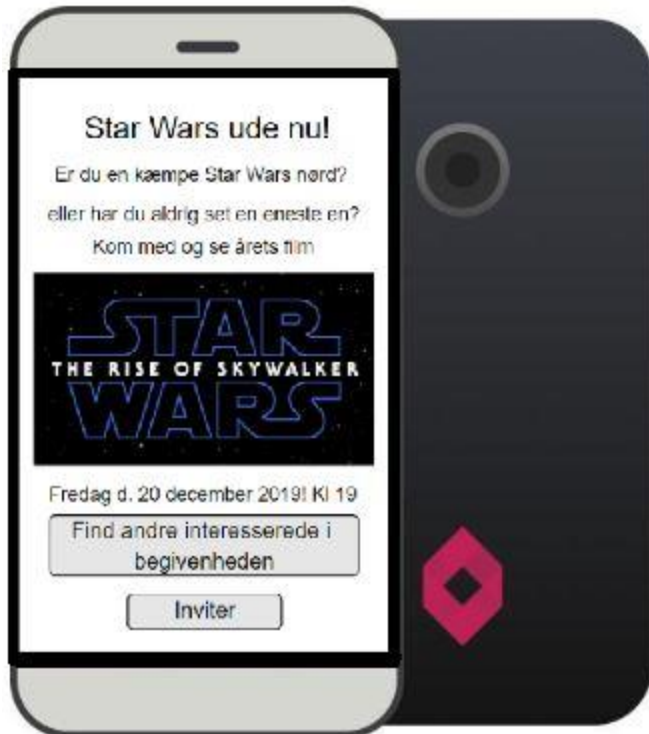
Homie 2 Goo Maps:

På det ovenstående billede ses Homie2Goo's kortfunktion, bitmojierne repræsenterer brugerne på applikationen, man kan kun se ens venner, og vennerne skal først have aktiveret funktionen, del lokation, før det er muligt at se deres lokation. Bitmojien er, som sagt, ikke nødvendig, men man kan også bruge ens eget billede, så længe det er et "live" billede. Facebooks "del lokation" varer i 60 minutter modsat vores funktion, hvilket varer indtil man slår det fra.



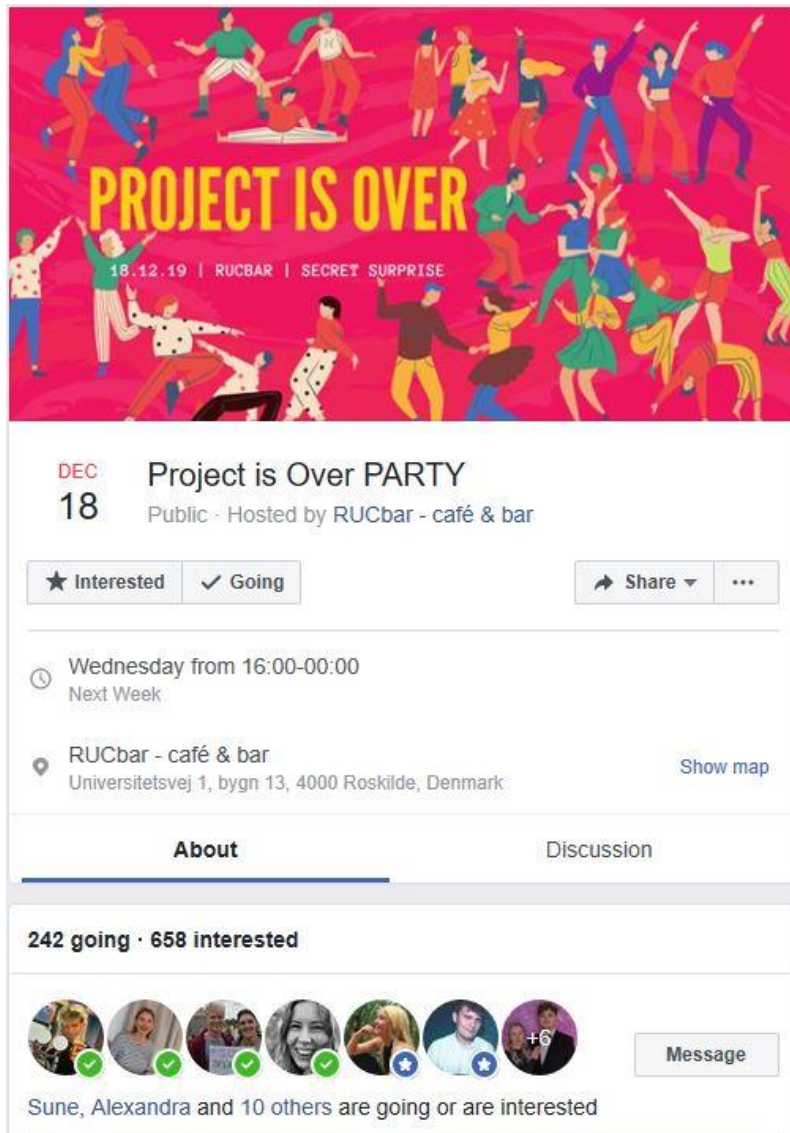
Facebook Maps:

På Facebooks messenger chat, er der en funktion, hvor man kan dele lokation med en anden person. Dette åbnes i en pop-up.



Homie2Goo Events:

Det ovenstående billede viser Homie2Goo's events. Der er mange forskellige events, her ses eksemplet med Star Wars. Som skrevet på billedet, er eventet for alle, det er ikke kun for kæmpe Star Wars fans, men for alle. På billedet er der 2 knapper, "Find andre interesserede i begivenheden" og "inviter", den øverste knap er for at finde nye venner, for at få nye sociale relationer. Den anden knap "inviter" er til at invitere venner på appen, til eventet.



Facebook Event Funktion:

Facebook event funktionen er lidt mere kompleks, i forhold til vores events. Facebook begivenhed funktionen har adressen til eventet, derudover ses der hvor mange der er interesserede i begivenheden, og alle dem der har tænkt sig at møde op. Hvis man trykker på “Debat” knappen kan man skrive til hinanden under eventet. Derudover viser facebook events også hvem der hoster begivenheden.

Regler og politik

Dette er Homie2Goo's originale regelsæt. Hvis vi havde udviklet applikationen, havde vi implementeret disse regler.

1. Man skal være 16+, for at bruge appen.
2. Når man opretter en profil på Homie2Goo, skal man tage et billede, fra appens kamerafunktion.
3. Hvis man ikke er interesseret i at bruge ens billede til ens profil, har man altid muligheden for at bruge "bitmojis" i stedet for.
4. Appen må ikke bruges til sexisme.
5. Hvis man nu alligevel vælger at poste noget "frækt", kan ens profil blive lukket ned.
6. Hvis man er voldelig eller spreder trusler til andre brugere, kan Homie2Goo hvis nødvendigt lukke ens profil ned, og værste tilfælde, politianmeldt.
7. Der bliver indsamlet oplysninger om ens venners profiler på Homie2Goo.
8. Hvis du har givet appen tilgang til dine oplysninger, vil du give os lov til at modtage din GPS-lokation.
9. Homie2Goo kan bruge ens data i forhold til GDPR reguleringen.
10. Der er altid mulighed for at rapportere andre brugere, hvis nogle regler er blevet overtrådt.
11. Man har altid mulighed for at appellere, hvis ens profil bliver lukket ned, hvis man mener, at sagen er blevet håndteret uretfærdigt.
12. Profilen skal være oprettet i mindst en uge, før man kan rapportere andre brugere.
13. Homie2Goo vil altid gennemgå privat chat beskeder hvis brugeren bliver rapporteret. Det vil sige at Homie2Goo har adgang til ens privat- samt gruppebeskeder på ethvert givent tidspunkt.

Konklusion

I dette afsnit, vil vi konkludere på vores problemformulering, samt arbejdsspørgsmålene ledende op til. Ud fra vores problemformulering *“Hvordan hænger unges brug af sociale medier sammen med deres følelse af ensomhed? Og hvordan kan man designe en applikation, der mindsker ensomheden og skaber sociale relationer blandt unge?”*, har vi i vores teoriafsnit, udarbejdet fem arbejdsspørgsmål, som en hjælp til, at kunne besvare vores problemformulering. Vi er kommet frem til, at sociale medier dækker over alle web- samt app-baserede services, der giver os muligheden for, at være sociale online, og brugen af disse sociale medier, kan have konsekvenser i form af ekstra stress i hverdagen, samt mindreværdskomplekser hos nogle, da mange sociale medier måler popularitet i “synes godt om” og antal venner. Ydermere, har vi erfaret, at ensomhed er en subjektiv følelse, da en ensom person kan have samme antal kontakter som en ikke-ensom person, da ensomhedsfølelsen bl.a. afhænger af kvaliteten af disse kontakter, ikke kvantiteten. Ensomhed over en længere periode kan også føre til depression, hvilket igen fører til en eksklusion fra samfundet. I vores undersøgelser af paradokset omhandlende, hvordan det kan være, at sociale medier kan gøre unge mindre sociale, har vi fundet ud af, at i og med, de unge bruger mere og mere af deres tid på sociale medier, glemmer de, at være sociale i den virkelige verden, og kan i de værste tilfælde risikere, ikke at færdigudvikle deres sociale kompetencer. Dog lever vi i en tid, hvor sociale medier er en fast del af samfundet, og derfor er det nødvendigt, at pleje både sine online- og offline-relationer. Vi har ud fra undersøgelser foretaget af Sundhedsstyrelsen, (Sundhedsstyrelsen, 2013) kunne konkludere, at vores målgruppe, altså personer mellem 16-29 år er de mest ensomme. Da vores målgruppe er storforbrugere af sociale medier og online tjenester, har vi truffet det rigtige valg om, at lave en applikation, i forhold til vores løsning af problemet med ensomhed.

Ud fra vores indsamlede empiri via spørgeskemaer og interviews, har vi fået feedback fra vores målgruppe, samt andre unge i samme aldersgruppe, og kan dermed konkludere, at det design, vi har valgt til vores applikation, er noget, som falder i den potentielle brugers smag.

Alt i alt, kan vi, med vores arbejde konkludere, at unges brug af sociale medier hænger sammen med deres følelse af ensomhed på rigtig mange områder, da der er flere faktorer, som spiller ind. Eksempelvis gør kommunikation via sociale medier det mindre tiltrækkende, at være i kontakt med folk i den virkelige verden, da online kommunikation er den lette løsning. En anden faktor

er, at det er nemmere at forfalske oplysninger og billeder online, så det ideal visse unge prøver at leve op til, eksisterer ofte ikke i den virkelige verden, hvilket kan give unge mennesker mindreværdskomplekser. Ud over dette, er det også langt nemmere, at mobbe folk over nettet, da man kan være anonym, og ikke på samme måde kan se, hvordan drilleriet påvirker personen i den anden ende. Dog er vi opmærksomme på, at sociale medier er en dybt integreret del af samfundet, især hos unge mennesker, og dermed er vores applikation det perfekte middel til, at komme i kontakt med vores målgruppe. Vores applikation er ekstra velegnet til vores målgruppe, da vi har taget højde for, at nogle ønsker at være anonyme, og da vores applikation ikke handler om hverken “synes godt om” eller antal venner.

- Digital information world . H.* Hentet fra IN BRIEF:
file:///Users/bruger/Downloads/Michael-Dewing%20(2).pdf
- Due, P. D. (2014). *Børn og unges mentale helbred*. København: Vidensråd for forebyggelse.
- ensomhed, M. (ukendt. ukendt ukendt). *Danmark spiser sammen - om ensomhed*. Hentet fra Mod
ensomhed: <https://modensomhed.dk/#sektion5>
- Eriksen, I. (19. Marts 2019). *Forsker: Vi skal lære de unge at nyde det uperfekte*. Hentet fra
videnskab.dk: <https://videnskab.dk/kultur-samfund/forsker-vi-skal-laere-de-unge-at-nyde-det-uperfekte>
- Forskningsnyt. (ukendt. ukendt ukendt). *"Skjult" depressiv tænkning*. Hentet fra Forskningsnyt:
<http://infolink2003.elbo.dk/PsyNyt/Dokumenter/doc/13294.pdf>
- Friis, M. L. (ukendt. ukendt 2015). *Ensomhed i befolkning - forekomst og metodiske
overvejelser*. Hentet fra
<https://www.maryfonden.dk/files/files/Lasgaard%20&%20Friis%202015.pdf>
- Hackett, D. L. (ukendt. Novemeber 2019). *THE ANNUAL BULLYING SURVEY 2019*. Hentet fra
Ditch the label: <https://www.ditchthelabel.org/wp-content/uploads/2019/11/The-Annual-Bullying-Survey-2019-1.pdf>
- HEADSPACE. (ukendt. ukendt 2013). *ensomhed handler ikke kun om at være alene. man kan
sagtens føle sig ensom, selvom man er omgivet af en masse mennesker*. Hentet fra
Headspace: <https://www.headspace.dk/temaer/ensomhed>
- Hedelund, M. A. N. (ukendr. Februar 2014). *Ensom midt i livet- livshistorier, erfaringer og
mønstre*. Hentet fra Mary Fonden:
<https://www.maryfonden.dk/files/files/Ensommidtilivet2014.pdf>
- Hu, E. (20. August 2013). *Facebook Makes Us Sadder And Less Satisfied, Study Finds*. Hentet
fra plosone: file:///Users/bruger/Downloads/Facebook-Makes-Us-Sadder.pdf
- Hunt, G, M., R. M. (1. Januar 2018). *Ikke mere FOMO: Begrænsning af sociale medier
reducerer ensomhed og depression Read More:*
<https://guilfordjournals.com/doi/10.1521/jscp.2018.37.10.751>. Hentet fra Guilford Press:
<https://guilfordjournals.com/doi/10.1521/jscp.2018.37.10.751>
- Hviidt, A. (17. Oktober 2004). *Internettets indfødte*. Hentet fra Belingske:
<https://www.berlingske.dk/samfund/internettets-indfoedte>

- J., k. (2009). *Mobning - sociale processer på afveje.* . København: Hans Reitzels Forlag.
- Jensen., L., J. T.J. (2018). *Sociale medier.* 1.udg. Samfundslitteratur.
- Kindberg, T. J. (1. Juni 2015). *RELATIONSORIENTERET KOMMUNIKATION PÅ SOCIALE MEDIER.* Hentet fra RELATIONSORIENTERET KOMMUNIKATION PÅ SOCIALE MEDIER: file:///Users/bruger/Downloads/Aalborg.pdf
- Klastrup, L. (2016). *Det samme på en anden måde - forskelle, der ør en negativ forskel.* samfundslitteratur.
- Klastrup, L. (2016). *HVORNÅR BLIVER EN ONLIEGRUPPE TIL ET INTERRESEFÆLLESKAB.* samfunds litteratur.
- Kross, E. P. V. (ukendt. August 2013). *Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults.* Hentet fra plosone: file:///Users/bruger/Downloads/Facebook-Use-Predicts-Declines-in-Subjective-Well-Being-in-Young-Adults.pdf
- Larsen, A. (ukendt. ukendt ukendt). *Digital mobning øger selvskade.* Hentet fra Sundhed: <http://magasinet-sundhed.dk/digital-mobning-oeger-selvskade/>
- Lasgaard, M. (ukendt. ukendt ukendt). *Syg af ensomhed.* Hentet fra psykiatrifonden: <https://www.psykiatrifonden.dk/det-mentale-motionscenter/ensomhed/5-syg-af-ensomhed.aspx>
- Lasgaard. M. K. F. (ukendt. ukendt ukendt). *Enomhed.* Hentet fra dr.dk: <https://www.dr.dk/NR/rdonlyres/9EE02E7A-F9F4-4652-BB54-E2212BA39131/6117652/Fakta.pdf>
- Lieberoth, A. (18. Februar 2019). *Er digitale medier usunde?* Hentet fra videnskab.dk: <https://videnskab.dk/krop-sundhed/er-digitale-medier-usunde>
- Ligetil. (29. April 2013). *Unge får stress af mobilen.* Hentet fra dr.dk: <https://www.dr.dk/ligetil/indland/unge-faar-stress-af-mobilen>
- Nursing, G. P. (ukendt. ukendt ukendt). *Frygt for stigma knyttet til udbredt ensomhed i Storbritannien.* Hentet fra Genereal Practice Nursing: <https://www.journalofpracticenursing.co.uk/news/fear-of-stigma-linked-to-widespread-loneliness-in-britain>
- Penny., A. M., H. D., S. K., M. W., M. (12/11-2019) *Midtvejsevaluering.* Hentet fra Google. side. 5. Drev.<https://drive.google.com/open?id=1SHKeZEEZ2FMP4hp0j2SLsJ8Q-rKKoGybGRe4Uw5cvTul>

- Primack, A. B., A. S (ukendt. ukendt 2017). *Brug af sociale medier og oplevet social isolering blandt unge voksne i USA*. Hentet fra American Journal of Preventive Medicine: [https://www.ajpmonline.org/article/S0749-3797\(17\)30016-8/fulltext](https://www.ajpmonline.org/article/S0749-3797(17)30016-8/fulltext)
- O'Keeffe, S., G. K. C.-P. (22. OKTOBER 2011). *Clinical Report—The Impact of Social Media on Children, Adolescents, and Families*. Hentet fra American Academy of Pediatrics: <file:///Users/bruger/Downloads/The-impact-of-social-media-on-Children-Adolescents-and-families.pdf>
- Ottawa, C. L. (29. November 2012). <file:///Users/bruger/Downloads/Michael-Dewing.pdf>. Hentet fra In Brief: <file:///Users/bruger/Downloads/Michael-Dewing.pdf>
- Pugholm, M. L. (19. September 2019). *Headspace*. Hentet fra sociale medier kan bryde tabuet om ensomhed: <https://www.headspace.dk/nyheder/sociale-medier-kan-bryde-tabuet-om-ensomhed>
- R., B. R. (1995). *The need to belong: Desire for interpersonal attachments as fundamental human motivation*.
- Ritzau. (10. Marts 2018). *Hver femte ung er ensom - især kvinder føler sig udenfor*. Hentet fra Berlingske: <https://www.berlingske.dk/samfund/hver-femte-ung-er-ensom-isaer-kvinder-foeler-sig-udenfor>
- Ritzau. (10. Marts 2018). *Hver tiende ung er ensom - især kvinder føler sig udenfor*. Hentet fra nyheder.dk: <https://nyheder.tv2.dk/samfund/2018-03-10-hver-tiende-ung-er-ensom-isaer-kvinder-foeler-sig-udenfor>
- Savci, M. o. (ukendt. ukendt 2016). *Educational Process: International Journal*. Hentet fra Relationship between Impulsivity, Social Media Usage and Loneliness: <file:///Users/bruger/Downloads/Relationship-between-Impulsivity-Social-Media-Usage-and-Loneliness.pdf>
- Sørensen, T. R. (ukendt. ukendt 2019). *Sociale medier i undervisning og uddannelse*. Hentet fra Tidsskriftet læring og medier: <https://tidsskrift.dk/lom/article/view/112894/162589>
- Schouboe, R. P. (2013). *Med livet i lommen*. Ny nordisk Arnold BUSk.
- Seier, K. (7. Marts 2018). *Unge føler sig ensomme: Svært at finde nogen, man kan snakke med om alt*. Hentet fra dr.dk: <https://www.dr.dk/nyheder/regionale/nordjylland/unge-foeler-sig-ensomme-svaert-finde-nogen-man-kan-snakke-med-om-alt>

Thomsen, J.-P. (ukendt. ukendt 2016). *Unge i Danmark – 18 år og på vej til voksenlivet*. Hentet fra Unge i Danmark – 18 år og på vej til voksenlivet:

<https://www.vive.dk/media/pure/6512/490422>

Ventilen. (ukendt. ukendt ukendt). *Hvad er ensomhed*. Hentet fra Vnetilen:

<https://ventilen.dk/om-ensomhed/>