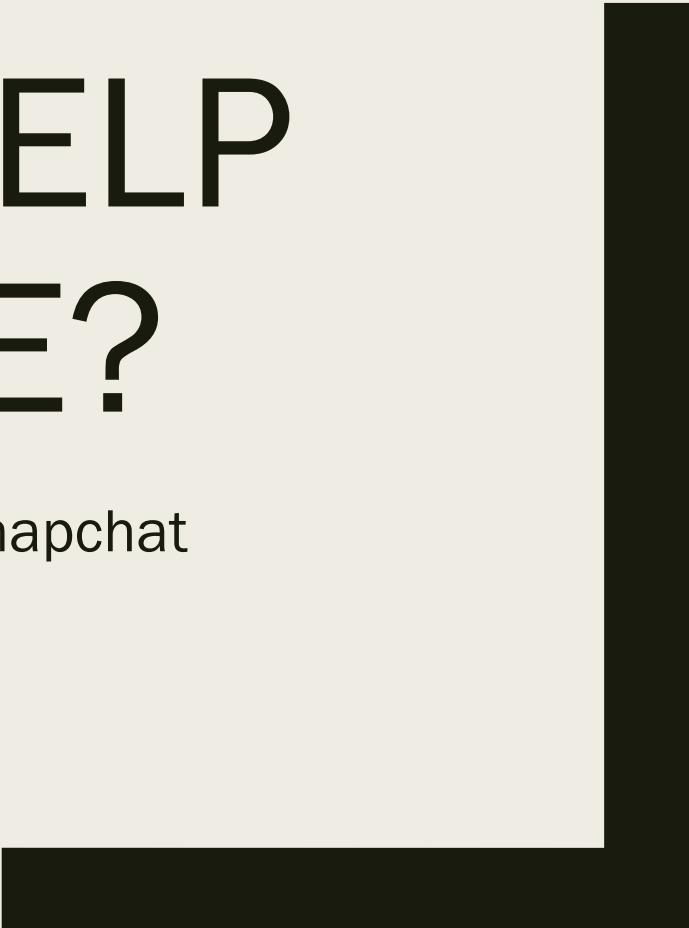




SNAPCHAT: HJELP ELLER PLAGE?

En oppgave om ungdommens bruk av Snapchat



Disposisjon

Valg av oppgave

Beskrivelse av oppgave

Hvordan problemstillingen ble løst

Snapchat

Resultater

Eget arbeid

Videre arbeid

Valg av oppgave

- Egendefinert oppgave
- Tenker meg inn på master, og derfor nyttig med en analyseoppgave
- Bruker mye tid på sosiale medier
- Spennende å se hvordan ungdom fokuserer på disse mediene

Beskrivelse av oppgaven

- Handler om sosiale medier, med et spesielt fokus på Snapchat
- Ungdom bruker mye tid på sosiale medier, hvorfor?
 - *Er dette et bevisst valg eller et resultat av avhengighet?*
 - *Er sosiale medier et behov for å kunne sosialisere seg, eller er det kun ett hjelpemiddel?*
 - *Ville hverdagen vært enklere uten de sosiale mediene?*
- Problemstilling:
Hvordan blir norsk ungdom påvirket av Snapchat?

Hvordan ble
problemstillingen
løst?



UNDERSØKELSE



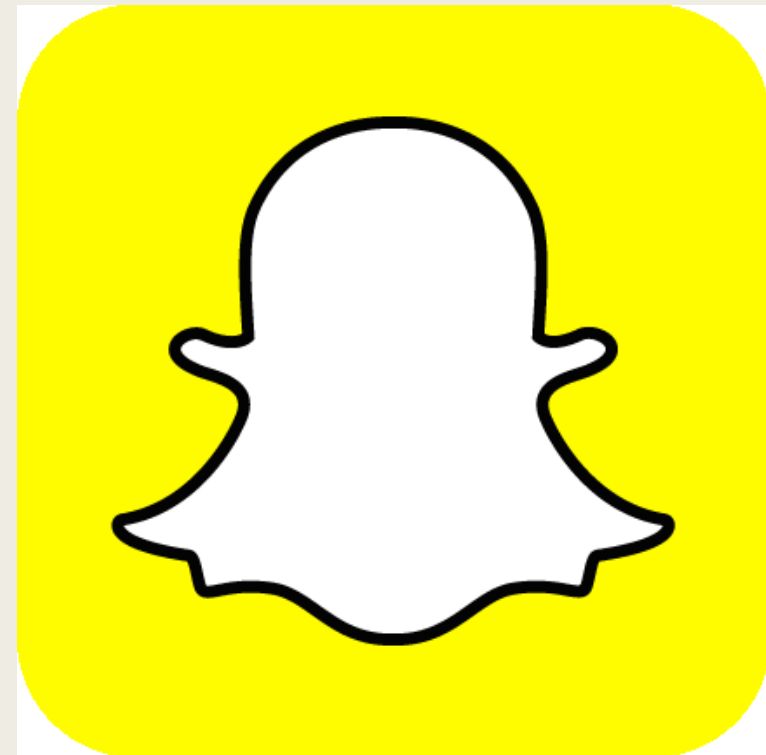
TEORI



DISKUSJON MED
ANDRE

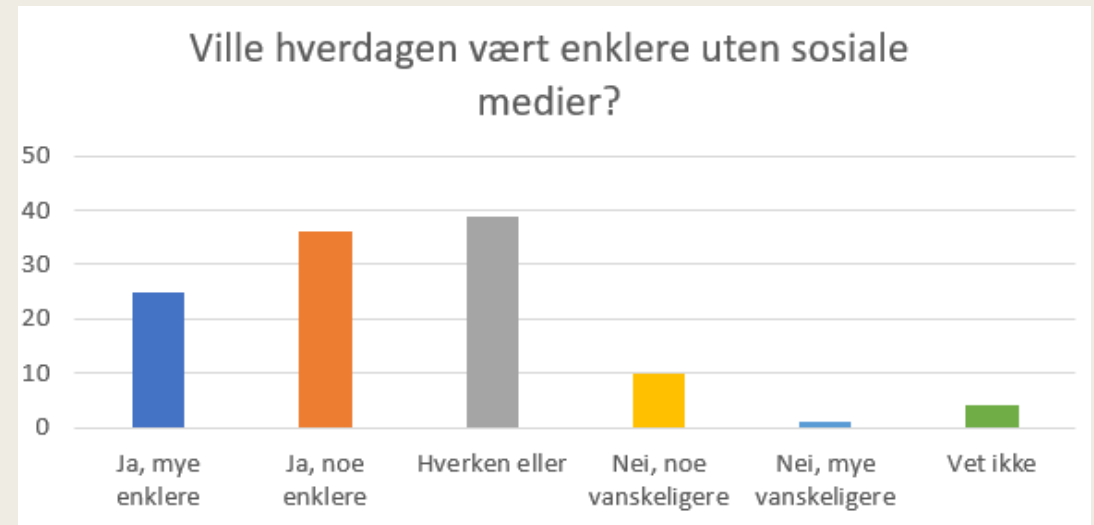
Snapchat

- Bildedelingstjeneste
- Åpner for enkel kommunikasjon til tross for avstander
- Spillifiseringselementer
 - *Streak*
 - *Venne-emojier*
 - *Poengsum*



Resultater

- 1 av 4 ungdommer bruker mer enn 3 timer på sosiale medier (Ungdata)
- Snapchat brukes mye av mange, og 99% av respondentene hadde en brukerprofil på Snapchat.
- 91% sa de åpnet applikasjonen hver dag.
- 1 av 5 gir vekk påloggingsinformasjon til andre
- 21% føler seg stresset dersom timeglasset dukker opp
- 5 personer opplyste at de også tok i bruk Snapchat i en begravelse



Kritisk vurdering av resultater

- Det er i hovedsak venner og venners venner som har svart på undersøkelsen
- De som ikke har noe forhold til undersøkelsen kan ha latt vær å svare
- Ikke representativt utvalg
 - *Bosted*
 - *Alder*
 - *Kjønn*

Eget arbeid

- Har gitt litt mye oppmerksomhet til undersøkelsen i forhold til hva jeg har fått ut av den
- Utsatt selve skrivingen litt lenge
- Brukt litt mye tid på å lese unødvendige artikler
- Også hatt et intervju for å få mer dybde i resultatene.

Videre arbeid

- Hvilke elementer som fører til hva
- Er det bedriften som er ansvarlig for følgene av applikasjonen, eller brukerne?
- Er spillifiseringen gått for langt?
- Hvor går skillet mellom en god forretningside og et avhengighetsdannende program som blir et problem for unge?

Takk for meg