



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se

Unga och nätverkskulturer

– mellan moralpanik och teknikromantik

UNGDOMSSTYRELSENS
2007:12
SKRIFTER



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se

Unga och nätverkskulturer

– mellan moralpanik och teknikromantik

UNGDOMSSTYRELSENS
2007:12
SKRIFTER

UNGDOMSSTYRELSEN

är en statlig myndighet som verkar för att unga ska få verklig tillgång till makt och välfärd. Det gör vi genom att:

- ta fram och förmedla kunskap om ungas levnadsvillkor.
- följa upp riksdagens och regeringens mål för den nationella ungdomspolitiken och stödja kommunerna i deras ungdomspolitiska arbete.
- fördela bidrag till och stödja metodutveckling inom ungas egen organisering, mångfald och jämställdhet samt inom internationellt ungdomssamarbete.

© Ungdomsstyrelsens skrifter 2007:12

ISSN 1651-2855

ISBN 978-91-89050-98-3

projektledare **Torgny Sandgren**

redaktörer **Simon Lindgren och Torgny Sandgren**

produktionssamordnare **Ingrid Bohlin**

grafisk form **Christián Serrano**

tryck **08 Tryck AB, Taberg Media Group STHLM**

distribution **Ungdomsstyrelsen, Box 17 801, 118 94 Stockholm**

tfn **08-566 219 00**, *fax* **08-566 219 98**

e-post: **info@ungdomsstyrelsen.se**

webbplats: **www.ungdomsstyrelsen.se**

Förord

Ungdomsstyrelsens studier av ungas fritids- och kulturvanor har visat att den nya digitala informations- och kommunikationsteknologin på många sätt förändrat ungas vanor, livsvillkor och möjligheter. Unga har hittat nya sätt att mötas och kommunicera men också nya livsstilar, eller ungdomskulturer, har växt fram kring den nya informationsteknologin, det som vi här benämner *nätverkskulturer*. I denna bok presenteras bidrag från forskare och utredare som ur olika perspektiv har sökt kunskap om dessa nätverkskulturer och vilken betydelse de har för ungas socialisation och identitetsskapande. Författarna ansvarar själva för de resultat och perspektiv som de redovisar.

Mer kunskap om hur ett samhälle i snabb förändring påverkar unga är angeläget. Med mer kunskap om ungas situation och förändrade vanor ökar förutsättningar för kloka beslut och ändamålsenliga åtgärder.

Med *Unga och nätverkskulturer – mellan moralpanik och teknikromantik* hoppas Ungdomsstyrelsen bidra till att stärka kunskapen om ungas situation och att boken kan komma till användning för dem som tar beslut om ungdomsfrågor eller på annat sätt arbetar med unga.

Simon Lindgren (Umeå universitet) och Torgny Sandgren (Ungdomsstyrelsen) har haft delat redaktörskap för skriften.

Per Nilsson
generaldirektör, Ungdomsstyrelsen

Innehåll

- 7 KAPITEL 1 INLEDNING**
MELLAN MORALPANIK OCH TEKNIKROMANTIK
• SIMON LINDGREN
- 15 KAPITEL 2**
SIKTA, SKJUTA, SAMARBETA
OM ATT UTVECKLA KUNSKAP I DATORSPEL
• JANA RAMBUSCH
- 29 KAPITEL 3**
DATORSPELANDE SOM BILDNING OCH KULTUR
• CARIN FALKNER
- 49 KAPITEL 4**
BAKOM SKÄRMEN
EN BESKRIVNING AV VILKA SOM SPELAR DATOR- OCH TEVESPEL
• TORGNÝ SANDGREN
- 61 KAPITEL 5**
E-SPORT, CYBERATLETER OCH PROFESSIONALITET
• PETER JAKOBSSON
- 81 KAPITEL 6**
IDAG ÄR JAG INGENTING ANNAT ÄN EN KROPP
UNGA KVINNORS OCH FLICKORS SYN PÅ KROPPEN I DAGBÖCKER PÅ NÄTET
• ANN-CHARLOTTE PALMGREN
- 101 KAPITEL 7**
UNGA OCH TRO PÅ NÄTET
• MIA LÖVHEIM OCH ANDERS SJÖBORG
- 115 KAPITEL 8**
SHARING IS CARING
FILDENINGSKULTUR, SUBPOLITIK OCH NYA SOCIALA RÖRELSER
• JESSICA LINDE OCH SIMON LINDGREN
- 131 KAPITEL 9**
EXKLUSIV MUSIK, TEKNIK OCH NÄTVERKSKULTUR
PÅVERKAN AV KOMMUNIKATION INOM EN REGGAESCEN
• DAVID CARDELL

KAPITEL I

INLEDNING



Simon Lindgren

Mellan moralpanik och teknikromantik

"Den som studerar medier inser ganska snabbt att "nya medier" – vilka de än må vara – ständigt betraktas med tveksamhet av de människor som har vant sig vid att använda andra – tidigare – medier. Detta kanske kan tyckas vara normalt och till och med önskvärt, i och med att den avvaktande hållningen garanterar en grad av social kontinuitet och beständighet i tider präglade av förändring och innovationer. Men all konservatism i världen har ändå ingen chans mot de nya elektroniska mediernas obevekliga framfart."

(McLuhan 1964/2001,
författarens översättning)

I det ovanstående klassiska citatet, hämtat ur medieteoretikern Marshall McLuhans bok *Understanding media* från 1964, understryks något som är ytterst centralt även för dagens betraktande av "nya medier". McLuhan menar att den som ger sig i kast med att studera sådana, snart kommer att upptäcka att alla sätt att kommunicera och interagera som utgör avvikelser i relation till vad som tidigare har varit känt, tenderar att avfärdas som sekundära och problematiska. Som han ser det finns det en konservativ impuls inneboende i samhället: De som har vuxit upp med endast radio kommer inledningsvis att uppvisa en misstänksamhet gentemot teven. De som har vuxit upp med teven som dominerande medium kommer inte omedelbart att uppfatta datorn som en given

ersättare till den. För individer som har vuxit upp med mobiltelefoner som en självskriven del av tillvaron kommer det att verka ganska naturligt att leva utan fast telefoni. Detta kommer i mindre utsträckning att vara fallet för dem som har gjort sina första telefonerfarenheter med hjälp av en telefon ansluten till Televerkets ledningssystem. Kort sagt, vår förståelse av medier utgår ifrån vad vi har vant oss vid.

McLuhans citat avslutas dock med konstaterandet att inte ens "all konservatism i världen" skulle ha förmågan att bromsa eller motverka de nya elektroniska mediernas framfart. Datorteknik och internet har emellertid – inte minst på grund av att de i stor utsträckning sammankopplats med den yngre generationen – ofta mött precis sådana konservativa reaktioner som McLuhan talar om. För att kunna se bortom sådana kan man, som författaren och debattören Steven Johnson, göra ett tankeexperiment.

"Tänk dig en alternativ värld som är identisk med vår med undantag för en enda teknohistorisk förändring: tevespel uppfanns och blev populära före böckerna. I detta parallella universum har barn och ungdomar spelat tevespel i århundraden – och så plötsligt dyker de textbaserade böckerna upp och blir den nya innegrejen. Vad skulle lärarna, föräldrarna och de kulturella auktoriteterna säga om den här nya läsvågen? Jag misstänker att det skulle låta ungefär så här: Att läsa böcker leder till en

allvarlig understimulering av sinnen. Till skillnad från de etablerade och beprövade tevespelen – som engagerar barnet i en tredimensionell värld full av rörliga bilder och musikaliska landskap, och uppmuntrar till navigering med hjälp av komplexa muskelrörelser – är böckerna inget mer än en torftig ström av ord tryckta på papper. Endast en liten del av hjärnan, som är ägnad åt att bearbeta skrivet språk, aktiveras under läsning, medan tevespelen aktiverar hela spektret av sensoriska och motoriska funktioner. Böcker har också en tragiskt isolerande effekt. Medan spel i många år har engagerat de unga i komplexa sociala relationer med varandra, och i det gemensamma utvecklandet och utforskandet av världar, så tvingar böckerna barnet att stänga in sig på en tyst plats – avskuren från interaktion med andra. Alla dessa nya så kallade bibliotek som har dykt upp på senare år för att underlätta läsningsaktiviteter är en skrämmande syn: dussintals barn och ungdomar, som i vanliga fall är så livfulla och socialt interaktiva, sitter ensamma i bås och läser.”

(Johnson 2005,
författarens översättning)

Johnsons exempel är förstås tillspetsat och humoristiskt. Inte desto mindre illustrerar det de godtyckliga grunder på vilka många fördömande perspektiv på datorspelande vilar. Ännu idag kan vi nämligen inte komma ifrån att en betydande del av forskningen om teve- och datorspelande fokuserar på dess påstått negativa aspekter och effekter. Många forskare har exempelvis pekat på kopplingar mellan spelande och aggressiva och våldsamma tankar,

känslor och beteenden (Carnagey & Anderson 2004, Funk 2005, Sheese & Graziano 2005). I en studie, som inte är alltför gammal, visar exempelvis två amerikanska forskare på signifikanta effekter av spelande på de fem variabelerna aggressivt beteende, aggressiv kognition, aggressiva känslor, egoism och fysisk upphetsning (Anderson & Bushman 2001).

Samtidigt finns också en extensiv och växande litteratur om teve- och datorspelsberoende (Fisher 1994, Greenberg et al. 1999, Tejeiro & Bersabe 2002). Vidare har en stor uppsättning fysiologiska symtom och tillstånd satts i samband med spelande. Forskningsresultat kopplar samman spelande med allt från smärtande handleder, armbågar och nackar (McCowan 1981) till hörselhallucinationer (Spence 1993), sömngäring och anal inkontinens (Corkery 1990, Schink 1991). Det negativa hälsotillstånd som inom forskningen oftast satts i samband med spelande på senare tid är dock övervikt. Man har menat att teve- och datorspelandet förhindrar barn och ungdomar att delta i aktiviteter som innebär rörelse, sport och motion (Caplovitz et al. 2004). Studier från en rad olika länder har i linje med detta visat på en korrelation mellan fetma och ihärdigt datorspelande (Shimai et al. 1993).

Huvuddelen av dessa studier kan ifrågasättas: För det första står det sedan länge klart att vi måste gå bortom den typ av mediepåverkans-tänkande som präglar perspektiven hos många av de ovan refererade forskarna. Teve, filmer och nya medier har vid det här laget beskyllts för alla upptänkliga sociala problem och antisociala beteenden. Samtidigt har medieforskning under de senaste 40 åren vid upprepade tillfällen vederlagt det missvisande tänkandet i termer av stimuli och respons. Stuart Hall argu-

menterade övertygande för detta i *Encoding/Decoding* (1973/1980), John Fiske i *Television Culture* (1987) och David Gauntlett i *Moving Experiences* (2004). För det andra är det ofta uppenbart att s.k. selektionseffekter, eller avsaknaden av möjligheter att kontrollera för sådana, har haft inverkan på resultaten i sådana studier som utmålar datorspelande som "orsak" till olika tillstånd och åkommor. Det finns i största allmänhet en långtgående kausalitetsproblematik i sammanhanget.

Det är därför inte särskilt förvånande att det nu publiceras alltfler studier i vilka man inte har funnit några övertygande samband mellan dator- och tevespelande och vare sig aggression (se t.ex. Williams & Scorio 2005) eller övervikt (se t.ex. Marshall et al. 2004). Dessutom har många forskare inom psykologi och medicin funnit starkt positiva konsekvenser av barns och ungdomars datorspelande (Lager et al. 2005). Spatials förmågor och reaktionstid sägs exempelvis bli förbättrade hos dem som spelar (Gelfond & Saloni-Pasternak 2005). De är snabbare på att lära sig saker och bättre på att läsa av skiftande rumsliga situationer (Gee 2003, Castel et al. 2005). Datorspel har också kommit att användas inom olika psykiatriska och medicinska behandlingar där de tycks ha en betydande terapeutisk och hälsoförbättrande potential (Larose et al. 1989, Gardner 1991, Phillips 1991, Sietsema et al. 1993, Krichevets et al. 1994, Bertolini & Nissim 2002).

Bilden håller alltså onekligen, sedan en tid tillbaka, på att nyanseras. I själva verket framstår ett relativt öppet förhållningssätt till spelandets följder som det mest adekvata (Southwell & Doyle 2004). Teve- och datorspel är förstås, i sig, varken ensidigt av ondo eller av godo.

Huvuddelen av forskningen har dock bedrivits utifrån medicinska eller psykologiska perspektiv samt med fokus på effekter (se t.ex. Federman et al. 1996 för en bibliografisk översikt). Alltmer forskning har dock kommit att orientera sig mot spelandets sociala och kulturella aspekter.

Det tvär- och kulturvetenskapliga forskningsfältet *Game Studies* är på frammarsch internationellt, och forskare ställs nu inför nya utmaningar när det gäller att försöka förstå datorspelen i relation till dimensioner som interaktion, socialt aktörsskap, sociala roller och identiteter (Wolf & Perron 2003, Carr et al. 2004, Castronova 2005, Steinkuehler 2005, Zackariasson 2007). I den här boken ingår en uppsättning texter som kan sägas vara hemmahörande inom detta område.

I kapitel 2, *Sikta, skjuta, samarbeta*, fokuserar Jana Rambusch på hur kunskapsutveckling sker i relation till lagspelet Counter-strike. Hon visar hur ungdomar genom sitt spelande utvecklar en rad komplexa färdigheter. I kapitel 3, *Datorspelande som bildning och kultur*, diskuterar Carin Falkner spelandets bildande, sociala och kulturella innebörder och visar på dess pedagogiska potential. Torgny Sandgren presenterar i kapitel 4, *Bakom skärmen*, resultaten av en omfattande enkätundersökning av unga människors teve- och datorspelande. Spelandet är utbrett, förvisso könsuppdelat, men tycks hänga samman med viktiga aspekter av välbefinnande. I kapitel 5, *E-sport, cyberatleter och professionalism*, återvänder vi till exemplet Counter-strike. Peter Jakobsson riktar här inresset mot e-sport som kulturell företeelse, och diskuterar bland annat den tilltagande professionaliseringen och kommersialiseringen av spelkulturen.

Vid sidan av spelandet är internetanvändning mer generell också en aspekt av unga människors aktiviteter som har uppmärksammats mycket. Denna uppmärksamhet har i stort följt samma mönster som den som riktats mot spelkulturen. Barns och ungdomars närvaro och interaktion i webbcommunities som exempelvis *LunarStorm* och *MySpace* har onekligen startat reaktionsprocesser som vi känner igen. Moralpaniker har onekligen en cyklisk karaktär (Cohen 1972, Goode & Ben-Yehuda 1994, Lindgren 2002). Vare sig det handlar om dansbaneelände, seriemagasin, videovåld, farlig hårdrock, rollspel, ravefester eller dokusåpor så känns mönstren bekanta. Medieforskaren Kirsten Drotner (1992) har skrivit om detta i termer av historisk amnesi: "Every new panic develops as if it were the first time such issues were debated in public, and yet the debates are strikingly similar". Det offentliga samtalet om internetanvändning och webbcommunities har följaktligen även det karaktäriserats av demonisering, överdrifter och förvrängningar (Cohen 1972). I en nyligen publicerad avhandling skriver Elza Dunkels:

"Ungdomars användning av kommunikationskanaler som instant messaging och webbcommunities ökar, och denna ökning är också synlig i medierna: tidningsrubriker, tevedebatter, insändare. En marknad har öppnats för föreläsare som avslöjar den mörka sidan av ungdomars medieanvändning: pedofiler som söker kontakt över internet, tillgång till rasistiskt och sexistiskt material, onlinemobbing, mobiltelefontrakasserier, datorberoende, fetma, barn som publicerar sexuellt laddade självporträtt och delar med sig av personlig information. Ungdomars medieanvändning

kopplas ofta loss från sitt sammanhang och rapporterna saknar ett användarperspektiv. Rapporternas mål tycks snarast vara liktydigt med syftet för 1700- och 1800-talens "freak shows" – målet är att chocka publiken."

(Dunkels 2007,
författarens översättning)

Ett särskilt intressant forskningsresultat inom detta fält är att de särdrag som webbcommunities har – exempelvis avsaknad av ansiktemot-ansikte-möten och faktumet att kommunikationen delvis är icke-samtidig – i själva verket har visat sig uppmuntra snarare än förhindra intimitet (Henderson & Gilding 2004). Kulturanalytikern Howard Rheingold skriver till exempel i boken *The Virtual Community* (1994) att varken den potentiella anonymiteten eller möjligheterna att vara oärlig tycks motverka knytandet av starka vänskapsband över nätet:

"Du kan bli lurad och bedragen av människor i cyberspace, bakom ordens täckmantel. Men det kan hända även om man kommunicerar med hjälp av telefoner eller ansikte mot ansikte; datormedierad kommunikation erbjuder nya sätt att luras, och identitetsbedrägerierna kommer att dö ut först när tillräckligt många användare har utvecklat sin kritiska förmåga i tillfredsställande hög grad. På olika sätt kommer mediet, på grund av dess natur, alltid att framkalla vissa typer av förvillelse. Men samtidigt kommer det också att förbli en plats där människor ofta avslöjar betydligt mer intima saker om sig själva än vad de skulle göra utan bildskärmarnas och pseudonymernas medling."

(Rheingold 1994,
författarens översättning)

I boken *Convergence Culture* (2006) visar vidare medieforskaren Henry Jenkins på hur utvecklingen av internet och andra kommunikationsmedier möjliggör ständigt nya former av samarbete och deltagande. Precis som i fallet med spelandet så har, med andra ord, även diskussionen om internet kommit att bli mer nyanserad. Inom forskningsfältet *Web Studies* (se t.ex. Gauntlett & Horsley 2004) betonas i allt större utsträckning nätets roll för (unga) människors interaktivitet, delaktighet, kulturutövande och identitetsarbete. I den här boken inkluderas också en rad texter som på ett eller annat sätt har sin hemvist inom det här området. I kapitel 6, *Idag är jag ingenting annat än en kropp*, skriver Ann-Charlotte Palmgren om unga kvinnors och flickors identitetskonstruktioner i dagböcker på internet. Särskilt fokus ligger på kroppslighet och ätstörningar. I kapitel 7, *Sökes: Religion*, intresserar sig Mia Lövheim och Anders Sjöborg för hur ungdomar använder internet – som komplement och alternativ – för religiösa ändamål. Jessica Linde och Simon Lindgren skriver i kapitel 8, *Sharing is caring*, om fenomenet fildelning med utgångspunkt i de sociala rörelsernas sociologi. I det avslutande kapitel 9, *Exklusiv musik, teknik och nätverkskultur*, använder David Cardell exemplet reggae för att illustrera hur nya förutsättningar för kommunikation uppstår i och med att sub- och populärkulturella dialoger digitaliseras.

Mot bakgrund av de ovanstående resonemangen, som ju onekligen har tenderat att lyfta fram datorspelands och internetanvändandets mer produktiva och positiva sidor, kanske bokens undertitel verkar missvisande. Borde det inte istället stå: "*från moralpanik till teknikromantik*"? Vi som har arbetat med den här antologin menar att så inte är fallet. Medan

begreppet moralpanik för oss åsyftar de onyanserade och svartmålande förhållningssätt som vi utan tvivel tar avstånd ifrån, står termen teknikromantik för ett lika okritiskt upphöjande av IT som symbol för en väg in i något "nytt", "bättre", "högre stående". Mellan moralpanik och teknikromantik finns, som vi ser det, ett utrymme för vårt bidrag. Vi har velat att det ska representera ett systematiskt, kritiskt, öppet och vetenskapligt grundat betraktande av ungas praktiker i nätverkssamhället.

Referenser

- Anderson, C.A. & Bushman, B.J. (2001). "Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature". *Psychological Science* 12(5), pp.353–359.
- Bertolini, R. & Nissim, S. (2002). "Video games and children's imagination". *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 28(3), pp.305–325.
- Caplovitz, A.G., et al. (2004). "Linking obesity and activity level with children's television and video game use". *Journal of Adolescence* 27(1), pp.71–85.
- Carnagey, N.L. & C.A. Anderson (2004): "Violent video game exposure and aggression: A literature review". *Minerva Psychiatrica* 45(1), pp.1–18.
- Carr, D., et al. (2004). "Doing game studies: A multi-method approach to the study of textuality, interactivity and narrative space". *Media International Australia* 2004(110), pp.19–30.
- Castel, A. D., et al. (2005). "The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search". *Acta Psychologica* 119(2), pp.217–230.
- Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds: The business and culture of online games*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cohen, S. (1972). *Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers*, pp.9, 31–38. London: MacGibbon & Kee.
- Corkery, J.C. (1990). "Nintendo power". *American Journal of Diseases in Children* 144:959.
- Drotner, K. (1992). "Modernity and media panics". In M.Skovmand, & K.Schröder (Eds.), *Media cultures: Reappraising transnational media*, p.52. London; New York: Routledge.
- Dunkels, E. (2007). *Bridging the distance: Children's strategies on the internet*, p.11. Umeå: Umeå universitet.
- Federman, J., et al. (1996). *The social effects of electronic interactive games: An annotated bibliography*. Studio City: Mediascope.
- Fisher, S.E. (1994). "Identifying video game addiction in children and adolescents". *Addictive Behaviors* 19(5), pp.545–553.
- Fiske, J. (1987). *Television culture*. London: Methuen.
- Funk, J.B. (2005). "Children's exposure to violent video games and desensitization to violence". *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* 14(3), pp.387–404.
- Gardner, J.E. (1991). "Can the Mario Bros help? Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children". *Psychotherapy* 28, pp.667–670.
- Gauntlett, D. (2004). *Moving experiences: Media effects and beyond*. Eastleigh: John Libbey.
- Gauntlett, D. & Horsley, R. (2004). *Web.Studies*. London: Arnold.
- Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/St. Martin's.
- Gelfond, H.S. & Saloni-Pasternak, D.E. (2005). "The play's the thing: A clinical-developmental perspective on video games". *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America* 14(3), pp.491–508.
- Goode, E. & Ben-Yehuda, N. (1994). *Moral panics: The social construction of deviance*. Cambridge: Blackwell.
- Greenberg, J.L., et al. (1999). "Overlapping addictions and self-esteem among college men and women". *Addictive Behaviors* 24(4), pp.565–571.
- Hall, S. (1973/1980). "Encoding/decoding". In S. Hall, D. Dobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies, 1972–79*. London: Hutchinson.
- Henderson, S. & Gilding M. (2004). "'I've never clicked this much with anyone in my life': Trust and hyperpersonal communication in online friendships". *New Media & Society* 6(4), pp.487–506.

- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.
- Johnson, S. (2005). *Everything bad is good for you: Why popular culture is making us smarter*, pp.19–20. London: Penguin Books.
- Krichevets, A.N., et al. (1994). "Computer games as a means of movement rehabilitation". *Disability and Rehabilitation: An International Multidisciplinary Journal* 17, pp.100–105.
- Lager, A., et al. (2005). *Hälsoeffekter av TV- och datorspel- ande: En systematisk genomgång av vetenskapliga studier*. Stockholm: Statens folkhälsoinstitut.
- Larose, S., et al. (1989). "Psychology of computers: XIV. Cognitive rehabilitation through computer games". *Perceptual and Motor Skills* 69(3), pp.851–858.
- Lindgren, S. (2002). *Modernitetens markörer: Ungdomsbilder i tid och rum*. Umeå: Umeå universitet.
- Marshall, S.J., et al. (2004). "Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: A meta-analysis". *International Journal of Obesity & Related Metabolic Disorders* 28(10), pp.1 238–1 246.
- McCowan, T.C. (1981). "Space invaders wrist". *New England Journal of Medicine* 304, p.1 368.
- McLuhan, M. (1964/2001). *Understanding media: The extensions of man*, p.216. London: Routledge.
- Phillips, W.R. (1991). "Video game therapy". *New England Journal of Medicine* 325, pp. 1 056–1 057.
- Rheingold, H. (1994). *The virtual community: Finding connection in a computerized world*, p.27. London: Secker & Warburg.
- Schink, J.C. (1991). "Nintendo enuresis". *American Journal of Diseases in Children* 145, p.1 094.
- Sheese, B. E. & Graziano, W. G. (2005). "Deciding to defect: The effects of video-game violence on cooperative behavior". *Psychological Science* 16(5), pp.354–357.
- Shimai, S., et al. (1993). "TV game play and obesity in Japanese school-children". *Perceptual and Motor Skills* 76(3), pp.1 121–1 122.
- Sietsema, J.M., et al. (1993). "The use of a game to promote arm reach in persons with traumatic brain injury". *American Journal of Occupational Therapy* 47(1), pp.19–24.
- Southwell, B.G. & K.O. Doyle (2004). "The good, the bad, or the ugly? A multilevel perspective on electronic game effect". *American Behavioral Scientist* 48(4), pp.391–401.
- Spence, S.A. (1993). "Nintendo hallucinations: A new phenomenological entity". *Irish Journal of Psychological Medicine* 10(2), pp.98–99.
- Steinkuehler, C.A. (2005). *Cognition and learning in massively multiplayer online games: A critical approach*. Wisconsin: University of Wisconsin.
- Tejero, R.A. & Bersabe R.M. (2002). "Measuring problem video game playing in adolescents". *Addiction* 97(12), pp.1 601–1 606.
- Williams, D. & Scorio M. (2005). "Internet fantasy violence: A test of aggression in an online game". *Communication Monographs* 72(2), pp.217–233.
- Wolf, M.J.P. & Perron, B. (2003). *The video game theory reader*. London: Routledge.
- Zackariasson, P. (2007). *World builders: A study on the development of a massively multiplayer online role-playing game*. Umeå: Umeå School of Business.

KAPITEL 2



Jana Rambusch

Sikta, skjuta och samarbeta

Om att utveckla kunskap i datorspel

Datorspelens image i medielandskapet är ofta färgad av okunskap, fördomar och/eller desinformation. Allt för många gånger ritas det en väldigt negativ bild av datorspelandet som fritidssysselsättning och många journalister verkar vara lyckligt omedvetna om att datorspel(andet) inklusive våldsamma spel omfattar så mycket mer än "shooting" och "killing". Konstigt nog, kan tilläggas. Datorspel har funnits i över 30 år och ändå verkar samhället inte ha hunnit ikapp, med konsekvensen att datorspel i stor utsträckning fortfarande betraktas som ett nytt, oroväckande samhällsfenomen. Forskningsvärlden är dock inte helt utan skuld med tanke på bristen av detaljerade, vetenskapliga studier om ungdomars och vuxnas spelaktiviteter, något som redan kritiserats för några år sedan:

"What's missing from contemporary debate on gaming and culture is any naturalistic study of what game-playing experiences are like, how gaming fits into people's lives, and the kinds of practices people are engaged in while gaming. Few, if any researchers have studied how and why people play games, and what gaming environments are like."

(Squire 2002)

De senaste åren har man dock kunnat se många och mångfaldiga försök att vända trenden. Forskning på datorspel har ökat närmast explosionsartat och aktuell forskning inom detta område visar en mycket mer nyanserad bild av spel och spelandet (bl.a. Prensky 2004, Salen & Zimmerman 2004, Bryce & Rutter 2005). På grund av den fascination spel skapar hos barn och vuxna i alla åldersgrupper kan vi också se ett ökat intresse att använda datorspel som läromedel och träningsverktyg, ett intresse som återspeglas i nya fält som "Digital game-based learning" (DGBL) och "Serious games". Allt fler forskare inom områden som psykologi, pedagogik och sociologi har börjat uppmärksamma nyttan med spelandet och försöker nu ta fasta på datorspelens potential (Gee 2004).

Men för att kunna använda datorspel som till exempel läromedel eller träningsverktyg behöver vi ha både grundläggande och fördjupad kunskap om vad som egentligen sker rent mentalt när barn, ungdomar och vuxna spelar spel, vad de lär sig och hur de lär sig och, viktigast av allt, vilka slutsatser vi kan dra av detta. Det är inte tillräckligt att om och om igen påpeka nyttan med (dator)spelandet utan att ha en bra empirisk grund för sin forskning, något som nyligen också skarpt kritiserats av John Kirriemuir (2007) i en starkt polemisk artikel riktad mot området DGBL. Trots det enorma intres-

set för spel och spelandet de senaste åren fortsätter studier med den faktiska spelaktiviteten i fokus att lysa med sin frånvaro. Det finns lyckligtvis undantag, men dessa är få jämfört med till exempel formalistiska studier av spel eller psykologiska (experimentella) studier där det studeras om och i så fall hur spel har en positiv respektive negativ effekt på en spelares kognitiva färdigheter. Psykologers, pedagogers och sociologers intresse för datorspel som sådant verkar också vara rätt sval. Hur kan man annars förklara varför så få forskare valt att rikta sin uppmärksamhet på att studera och förstå spelarnas handlingar och meningsskapande i deras dagliga spelande. Hur ska vi kunna få en ökad förståelse för dessa aspekter, på vilket sätt ska vi kunna uttala oss om *hur* och *i vilken utsträckning* spel kan användas i undervisningssyfte, om vi inte ger oss ut i (dator)spelvärlden och studerar datorspelare på deras hemmaplan? Att studera spelare på deras egna villkor kan avslöja mycket om lärandeprocesser och kunskapsutveckling i spel, vilket i framtiden inte bara kan hjälpa oss att integrera datorspel i undervisningen på ett naturligt och självklart sätt utan också kan ge oss insikter om hur "the digital natives"¹ skapar förståelse och delaktighet i en allt mer digitaliserad värld.

I det här kapitlet ligger fokus, som titeln antyder, på *kunskapsutveckling i datorspel*. Syftet är att ge en inblick i hur (kunskaps)utvecklingen sker hos spelare i ett lagspel som *Counter-strike* (CS), och vilka slutsatser vi kan dra utifrån det presenterade materialet. Counter-strike är ett av de mest populära spelen i världen, även sju år efter det släpptes år 2000, vilket är en lång tid för ett datorspel. Det måste vara mer än det klyschiga "döda andra" som tilltalar spelare världen över, även om just denna aspekt utgör

ett centralt inslag i spelet. Det finns goda skäl att tro att spelet som tävlings sport och dess ökade professionalisering är viktiga faktorer i detta sammanhang. Counter-strike har blivit en del av e-sportscenen som egentligen inte skiljer sig mycket från andra idrotts grenar. Spelare, eller cyberatleter som de brukar kallas inom e-sporten, deltar i lokala, nationella och internationella turneringar och för många spelare är den största drömmen att bli en av de bästa spelarna i världen och att kunna försörja sig på att spela CS. Betraktar vi spelets ökade professionalisering utifrån ett kunskaps perspektiv inställer sig frågan vilka färdigheter en bra CS-spelare behöver utveckla och vilken träning som krävs för att en spelare ska kunna nå toppen. Syftet här är att ge en inblick i den tävlingsinriktade CS-scenen och redogöra för hur spelares utveckling från nybörjare till professionella spelare ser ut. Diskussionen bygger till stora delar på en undersökning som genomfördes på *World Cyber Games 2006* (WCG) i Monza, Italien. World Cyber Games, ägd av en koreansk organisation, är ett av världens största e-sportevenemang med deltagare från många olika länder och stora prispengar (bild 2.1).

Vi intervjuade lagmedlemmar från nio länder, bland annat från Australien, Asien och Europa; sammanlagt intervjuades 34 CS-spelare i åldern 19–25 år. Utöver intervjuerna spelades också delar av kvartsfinalmatchen mellan det svenska laget *NiP* (Ninjas in Pyjamas) och det finska laget *Hoorai*.² Det är värt att nämna att spelarna som intervjuades tillhör de bästa i sina länder, men CS-scenerna är väldigt olika i de olika länderna, med konsekvensen att spelarna hade väldigt olika förhoppningar på tävlingens utgång.



Bild 2.1 Intryck från WCG 2006.

Beskrivningen av (professionella) spelares utveckling i CS i nästa avsnitt börjar med en introduktion till spelet i sig, vilken är en följd av en både teoretisk och metodologisk diskussion av hur vi kan närma oss spelaktiviteter i CS. Efter det beskrivs och diskuteras hur de intervjuades väg som CS-spelare såg ut med fokus på lärande i CS, vad som krävs för ett fungerande lagspel inom e-sporten samt spelarnas/lagens inställning till träning och färdighetsutveckling. I slutet av kapitlet diskuteras vilka erfarenheter och lärdomar vi kan ta med oss, varför vi ska bry oss om att titta på spel som CS i samband med lärandeaspekter i datorspel.

Spelaktiviteter i Counter-strike

Counter-strike, ett First-Person-Shooter-spel, är en modifikation av spelet *Half-Life*. Counter-strike är ett lagspel där två lag spelar mot varandra i lag om fem, ett lag utgörs av terrorister, det andra laget av insatsstyrkor (engelska: counter-terrorists). Ett lag brukar kallas för klan, från engelska "clan", och består vanligtvis av fem till sex medlemmar. Målet är först och främst att fullfölja olika uppdrag, beroende på vilken bana som spelas. Om terroristerna lyckats placera ut en bomb på den aktuella spelbanan ska insatsstyrkan lokalisera och desarmera bomben inom vanligtvis 35 sekunder. En klan kan



Bild 2.2 Counter-strike, ett First-Person-Shooter som spelas i lag om fem.

dock också vinna ett spel om de eliminerar det motsatta laget, oavsett om de lyckas fullfölja sitt uppdrag eller inte. Samtliga spelare börjar spelet med en viss mängd pengar och ammunition, en kniv och en pistol. Innan en ny match börjar kan spelarna köpa vapen och annan utrustning. För varje eliminerad motståndare eller lyckat uppdrag får spelarna pengar som de kan spendera på diverse utrustning. Spelet kontrolleras med mus, tangentbord och ett par hörlurar och spelas över ett nätverk. Kommunikationen mellan klanmedlemmarna sker vanligtvis via TeamSpeak, ett program för röstchat som tillåter spelarna i en klan att prata med varandra (bild 2.2).

Utifrån ett metodologiskt perspektiv finns det två sätt som spelet i CS och andra spel kan studeras på. Å ena sidan har vi själva spelaktiviteten, det vill säga spelarnas handhavande av spelet, deras faktiska (fysiska och motoriska) handlingar i spelet. Å andra sidan finns det spelarnas meningsskapande i spelet, det vill säga hur de förstår och tolkar sin egen roll i spelet och i förhållande till andra spelare och hur spelet ska spelas. De två aspekterna går hand i hand då själva spelaktiviteten även har effekt på en spelares förståelse och tolkning av spelet och vice versa. Vår studie visade till exempel att CS-spelare när de blev bättre på att hantera spelet började ta sina spelaktiviteter mer på allvar, vilket i sin tur ledde till intensivare, mer frekventa träningspass och därmed även till ökade färdigheter.

Synen på datorspelandet som en integrerad process av handhavande och meningsskapande får betydande stöd från teorier inom kognitionsvetenskapen. Kognitionsvetenskap är ett område som inkluderar forskning från så olika fält som datavetenskap, psykologi, lingvistik, neurovetenskap och antropologi. Forskning

inom detta område avser att studera och beskriva det mänskliga tankesättets natur. Nya utmanande teorier föreslår att människans motoriska handlingar ligger till grund för hennes tänkande och att tänkandet även är ett resultat av hennes interaktion med den materiella och sociala omgivningen (se Hutchins 1995, Clark 1997). Detta synsätt tillämpat på datorspel innebär att handhavande och meningsskapande är två processer som ömsesidigt påverkar varandra och kan beskrivas i termer av sociokulturella processer som omfattar hjärnan, kroppen och spelvärlden. Spelandet fördelas och koordineras, med andra ord mellan spelare, spelets gränssnitt (t.ex. tangentbord, skärm) och den virtuella spelvärlden.

De senaste åren har allt fler (spel)forskare börjat påtala behovet av att se datorspelandet som en komplex och pågående process som influeras av gällande sociala och kulturella värderingar och normer. Den förändrade synen på spel och spelet har sina rötter i situerat lärande (Lave & Wenger, 1991).³ Kännetecknande för den här ansatsen är att lärandet betraktas som en sociokulturell process (jämför – där människan utvecklar kunskaper och färdigheter genom att delta i ett samhälles/ett samfunds/en grupp:s dagliga aktiviteter och handlingar). Det är just det informella lärandet som betonas i den här ansatsen, det vill säga lärande och kunskapsutveckling ses inte som ett resultat av formella instruktioner utan de anses ske i samspelet med den sociala och materiella omgivningen. Lärande är med andra ord en aktiv process där människan inte bara tar emot befintlig kunskap och internaliserar den, utan det är en process där människan i sin interaktion med omgivningen skapar kontext, mening och sammanhang.

Det situerade synsättet har fått en stark förankring framförallt i områden med fokus på lärospel och andra interaktiva verktyg. Forskare har uppmärksammat att det ofta finns ett stort glapp mellan det som barn och ungdomar ska lära sig i skolan och det som de faktiskt lär sig. Gee (2004) exempelvis visade hur barn som ofta har svårigheter att lära sig de 44 olika fonemen som kännetecknar det engelska språket inte alls har några problem att lära sig samtliga Pokémonfigurer och deras egenskaper. Pokémon (från engelska pocket monsters) finns bland annat som video- eller kortspel och sammanlagt finns det över 150 Pokémon som är kopplade till 16 olika kampstilar, två former som en figur kan förvandla sig till och åtta färdigheter en Pokémon kan ha. Följaktligen argumenteras det för i områden som DGBL att spel som utvecklas i undervisnings-/lärandesyfte "should be more like the school corridors, where kids experiment, interact, create and share what they create with others, outside the rigid structures that contemporary games impose" (Squire & Jenkins 2003). De strikta formella instruktionerna som ofta kännetecknar dagens lärospel anses vara en av huvudanledningarna till att dessa spel inte är så populära bland barn och ungdomar. Genom att studera informella lärandeprocesser som kännetecknar barns, ungdomars och vuxnas spelaktiviteter på olika sätt och i olika omfång förväntar sig forskare att lära sig mer om de mekanismer som ligger till grund för lärande och kunskapsutveckling i digitaliserade miljöer.

Arnseth (2006) kritiserar dock att spelet och spelaktiviteten fortfarande brukar betraktas som två skilda delar av många spelforskare, vilket givetvis påverkar hur spel och spelaktiviteter studeras. För att kunna förstå spelandet behövs det enligt Arnseth en ansats som tar hänsyn till

samspelet som sker mellan spelare och spel. Det är inte bara spelet i sig som påverkar spelarens meningsbyggande. Även spelarens tidigare erfarenheter samt hennes interaktion med den sociala omgivningen påverkar hur ett spel spelas och hur det tolkas och upplevs av spelaren. En viktig aspekt i detta samband är vilka olika typer av verktyg som används i ett datorspel, det vill säga hur och under vilka förutsättningar spelare använder sig av externa och virtuella hjälpmedel (Rambusch 2006). Dessa hjälpmedel kan inkludera allt från materiella (fysiska) till psykologiska (mentala) hjälpmedel. Inom kognitionsvetenskapen har artefakternas och andra verktygs roll för vårt tänkande fått allt större uppmärksamhet och Susi (2006) menar att även människans förmåga att ta hjälp av andras kunskaper och färdigheter kan betraktas som ett slags (socialt) verktygsbruk. I nästa avsnitt framgår det tydligt att kunskapsutveckling i *Counter-strike* kan beskrivas i termer av situerat lärande i vilket framförallt kunskapsutbytet mellan spelare och lag har visat sig vara av central betydelse.

Från "newbies" till idrottsmän

Counter-strike börjar för de flesta professionella spelare som en hobby. Spelet spelas för skojs skull, men efter ett tag börjar man ta sina spelaktiviteter mycket mer på allvar och så småningom blir lagspel allt viktigare. I början ligger spelarnas fokus och intresse mer på individuella färdigheter som att sikta och skjuta och att navigera på banorna vilket också är ett resultat av att spelet är väldigt tävlingsinriktat, något som gör att färdigheter som bra hand-ögon-koordination och skickligt handhavande av mus och tangentbord belönas i spelet. Som en av spelarna sa "CS var det första spelet som jag spelade och spelets tävlingsinriktade design höll mig kvar".⁴

Utvecklingen av färdigheter relaterade till handhavande påverkar också spelarnas självbild som CS-spelare, det vill säga bättre manuella färdigheter leder till att en spelare tar spelet mycket mer på allvar, vilket resulterar i längre och fler träningspass. Det intressanta är att spelarnas ändrade självbild oftast sammanfaller med att de går med i en klan, vilket är ett beslut som kräver allt mer mångsidiga och sofistikerade färdigheter av spelarna. Innan dess är spelet inte särskilt avancerat eftersom spelare som spelar på "public servers" mestadels blir slumpmässigt tilldelade ett CS-lag. Detta medför att kommunikationen mellan lagmedlemmar är ytterst begränsad och strategierna som används rätt enkla.

Efter anslutningen till en klan ligger betoningen på lagspel, vilket fordrar goda kommunikativa färdigheter, en mer djupgående förståelse av spelet samt förmågan att anpassa sig både till förändringar i lagets uppställning och det motsatta lagets strategier och handlingar i spelet. Spelarna måste exempelvis kunna bannorna, hur de ser ut, vilka väggar man kan skjuta igenom och vilka regler som gäller under en match. Transformeringsfrån individuell spelare till lagspelare skapar också en högre medvetenhet bland spelarna om deras egen roll i laget. De vet att allt de gör kan påverka de andra spelarna i klanen och på så sätt också en matchs resultat. Deltagandet i olika lokala turneringar är ytterligare en faktor som bidrar till utvecklingen av en allt mer professionell identitet hos spelarna vilket också har blivit tydligt i en spelares kommentar: *"När vi vann tyckte vi att vi kunde bli ännu bättre, så vi började spela ännu mer"*. I samband med att en spelare går med i en klan börjar han också inse att hans spelstil måste matcha klanens spelstil som sådan. Detta innebär att alla i klanen har olika roller, beroende

på vilka strategier man har kommit överens om. Att kunna strategierna är av central betydelse för framgångsrikt spel i CS, spelarna måste fatta sina beslut i ständigt växlande förhållanden, vilket kräver att de kan strategierna utantill och har förmågan att ändra strategi snabbt ifall en vald strategi inte fungerar längre.

Man kan ändå lätt få intrycket av att handhavandet i CS mycket bygger på individuella färdigheter som att sikta och skjuta, men intervjuerna med spelarna på WCG visar en något annorlunda bild. Den största och viktigaste kunskapskällan för nya, oerfarna spelare i CS är andra, mer erfarna spelare. Genom att börja spela på "public servers" får nybörjare, i spelarkretsar också kallade "newbies" eller "noobs", chansen att spela mot mer erfarna och kunnigare spelare, spelare som redan har en del kunskaper och färdigheter. Man skulle också kunna säga att "public servers" för många nya spelare tillhandahåller inträdesbiljetten till CS-världen och den tillhörande scenen vilket kan uttrycka sig i form av att oerfarna spelare ser på mer erfarna spelares och lags matcher. Inspelade matcher visar tydligt för nya spelare vad som är möjligt och omöjligt i CS och vad som kan betraktas i lugn och ro och i flera omgångar. Anslutningen till en klan i sin tur resulterar i att lärandet börjar bli mer strukturerat. Att gå med i ett lag medför grundläggande förändringar i spelförhållandena eftersom lagspel kräver andra och mer nyanserade kunskaper och färdigheter och vissa av dessa färdigheter kan bara utvecklas i interaktionen med de andra spelarna i klanen. Samarbete hänger exempelvis mycket på en fungerande kommunikation och det är därför viktigt att spelare lär sig betydelsen av CS-specifika uttryck (se Wright, Boria & Breidenbach 2002). Tid för funderingar eller frågor finns inte. Counter-strike är ett spel som spelas under ex-

trem tidspress och spelets design medför att kommunikation är ett av de viktigaste verktygen under en match. Spelarna måste ha all sin uppmärksamhet på det som händer på skärmen, både sin egen skärm och sin grannes skärm. Det betyder att en central färdighet CS-spelare behöver utveckla är att hantera den snabbt växlande informationen samt att kommunicera en del av denna information till sina lagkamrater – snabbt, tydligt, utan tvekan och med självförtroende.

Förutom den sociala interaktionen inom laget har utbytet *mellan* lag också en betydelsefull roll i spelares kunskapsutveckling. E-sportevenemang som WCG ses exempelvis som ett bra tillfälle att utbyta erfarenheter med mer rutinerade spelare. En av spelarna sade i detta samband också att ett lags strategier till stora delar beror på vilka lag man brukar spela mot. Det tyder på en väldigt tajt lärande relation mellan spelarna där det som man lär sig som spelare till en stor del beror på vem man spelar mot. Viktigt här är också att påpeka att spelare i CS är *både* lärare *och* elever vilket medför att de ständigt skiftar mellan dessa roller. I motsats till traditionella lärandesituationer där lärare och elever vanligtvis har olika och/eller motsatta mål strävar spelarna i CS mot samma mål – att utveckla både manuella och intellektuella färdigheter som är nödvändiga för att vinna (viktiga) turneringar. Det ömsesidiga lärandet som sker i CS kan sägas vara nyckeln till framgångsrikt spel och goda prestationer.⁵ Det är dock viktigt att poängtera att professionella spelare, trots att lagspel är centralt för framgångsrikt spel, måste behålla en viss självständighet, det vill säga förmågan att handla och tänka själva under en match. Det framgick också i en spelares kommentar: *Du måste kunna spela självständigt, du kan inte gå och fråga de andra hela tiden.* Det

intressanta i detta sammanhang är att spelare verkar utveckla denna förmåga först när de spelat i en klan ett tag, vilket tyder på att den sociala interaktionen med andra spelare och utbytet mellan spelare och lag är nödvändiga för att en spelare ska nå den typen av självständighet. Tyvärr är dock inte allt frid och fröjd i CS-landet eftersom den nära relationen som ofta existerar mellan spelare i en klan kan vara källan till känsloladdade konflikter. Spelare som har högre ambitioner än sina lagkamrater eller som spelar mycket bättre än de andra är ibland tvungna att byta till ett bättre lag även om de ser de andra i laget som sina vänner.

Med tanke på den ökande professionaliseringen av CS-scenen är det lätt att tro att lag som tävlar på e-sportevenemang lägger mycket tid på träning och färdighetsutveckling. Så är dock inte fallet, bortsett från de få lag som tror sig ha en rimlig chans att vinna prispengarna. De flesta lag som vi pratade med berättade för oss att de inte tränar mer än vad som krävs för att kvalificera sig till något av de stora e-sportevenemangen. Ibland händer det också att det bara finns ett bra CS-lag i ett land vilket leder till att man inte alls lägger ner tid på att träna. Om de tränar föredrar de flesta lagen att träffas personligen eftersom det då blir mycket lättare för dem att diskutera och analysera olika strategier. Lag vars medlemmar är fördelade över hela landet och inte kan finansiera resekostnaderna kan i stort sett bara träna online. Hur ett lag tränar är också relaterat till ett lands infrastruktur. Bra ping, det vill säga bra överföringshastighet i ett nätverk, är centralt i CS och lag från länder med dålig uppkoppling mot internet är väldigt begränsade i sina val av potentiella motståndare eftersom det vanligtvis innebär att de bara kan spela mot lag som är lokaliserade i närheten. Detta påverkar ett lags utveckling eftersom

lag som inte får chansen att spela (träna) mot bra kända lag vanligtvis utvecklas mycket långsammare. Även detta visar tydligt den nära, ömsesidiga lärandrelationen som existerar både inom och mellan lag. Kan ett lag inte spela mot bra framgångsrika lag har de sällan samma chans som lag i länder med bättre infrastruktur för internet – hur bra laget i teorin än skulle vara.

Vilka slutsatser kan vi dra?

Genom att spela *Counter-strike* utvecklar ungdomar utan tvivel en del komplexa färdigheter, färdigheter som vid första anblicken inte verkar överrensstämma med gällande läroplan eller samhällets världsbild och visioner. Tittar man dock på vilka krav som till exempel högskolelagen har på utexaminerade studenter inser man att det faktiskt finns vissa likheter mellan kraven för professionella spelare och kraven på högskolestudenter. Enligt lagen (1992:1434) ska den grundläggande högskoleutbildningen ge studenterna

"[...] förmåga att göra självständiga och kritiska bedömningar, förmåga att självständigt urskilja, formulera och lösa problem, samt beredskap att möta förändringar i arbetslivet. Inom det område som utbildningen avser skall studenterna, utöver kunskaper och färdigheter, utveckla förmåga att söka och värdera kunskap på vetenskaplig nivå, följa kunskapsutvecklingen, och utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper inom området."

Bra CS-spelare behöver definitivt ha utvecklat förmågan att göra självständiga och kritiska bedömningar. Trots lagspel måste de veta vad de gör och hur det kan påverka de andra spelar-

na i klanen. Professionella CS-spelare måste också kunna urskilja, formulera och lösa problem samt ha beredskapen att möta förändringar i arbetslivet. Spelandet i CS ändras kontinuerligt både under en match och i CS som sådant vilket givetvis ställer krav på spelarna att följa kunskapsutvecklingen i scenen, vilket också blev tydligt i en kommentar av en spelare som varit med i flera år: *Har du inte spelat ett tag och du börja spela igen inser du rätt snabbt att spelstilarna ändrats fullständigt. Man kommer på nya sätt att spela CS hela tiden.* Det ömsesidiga lärandet som kännetecknar CS visar också att CS-spelare brukar vara väldigt bra på att utbyta kunskaper även med personer utan specialkunskaper (det vill säga oerfarna spelare) inom området.

Det kan visserligen diskuteras om och i så fall hur spelaktiviteterna i CS kan jämföras med en mångårig högskoleutbildning, men vi kan inte bortse ifrån att CS inte bara handlar om att "döda andra" med avstängd hjärna. Spelandet i CS är en komplex social process som bygger på både mångsidiga och sofistikerade kunskaper och färdigheter. Vilka slutsatser kan vi dra utifrån det presenterade materialet? Vi kan definitivt inte dra slutsatsen, som någon kanske fått intrycket av ovan, att CS hjälper oss att göra självständiga, kritiska bedömningar i alla situationer vi någonsin kommer att vara med om. Frågan som inställer sig är vad en CS-spelare faktiskt lärt sig, det vill säga i vilken utsträckning han eller hon kan generalisera och använda sina färdigheter i situationer som inte är relaterade till CS. Liknande frågor ställer sig också många gymnasieelever och högskolestudenter, vilket kanske förtydligar problematiken med vår önskan att kunna identifiera och lära ut specifika men samtidigt generella kunskaper och färdigheter. Det som ofta förbises är att

våra kunskaper utvecklas i samspelet med den sociokulturella omgivningen – vilket gör det så otroligt svårt för forskare att hitta och förstå de processer som ligger till grund för lärande och därmed för människans förmåga att möta förändringar i livet.

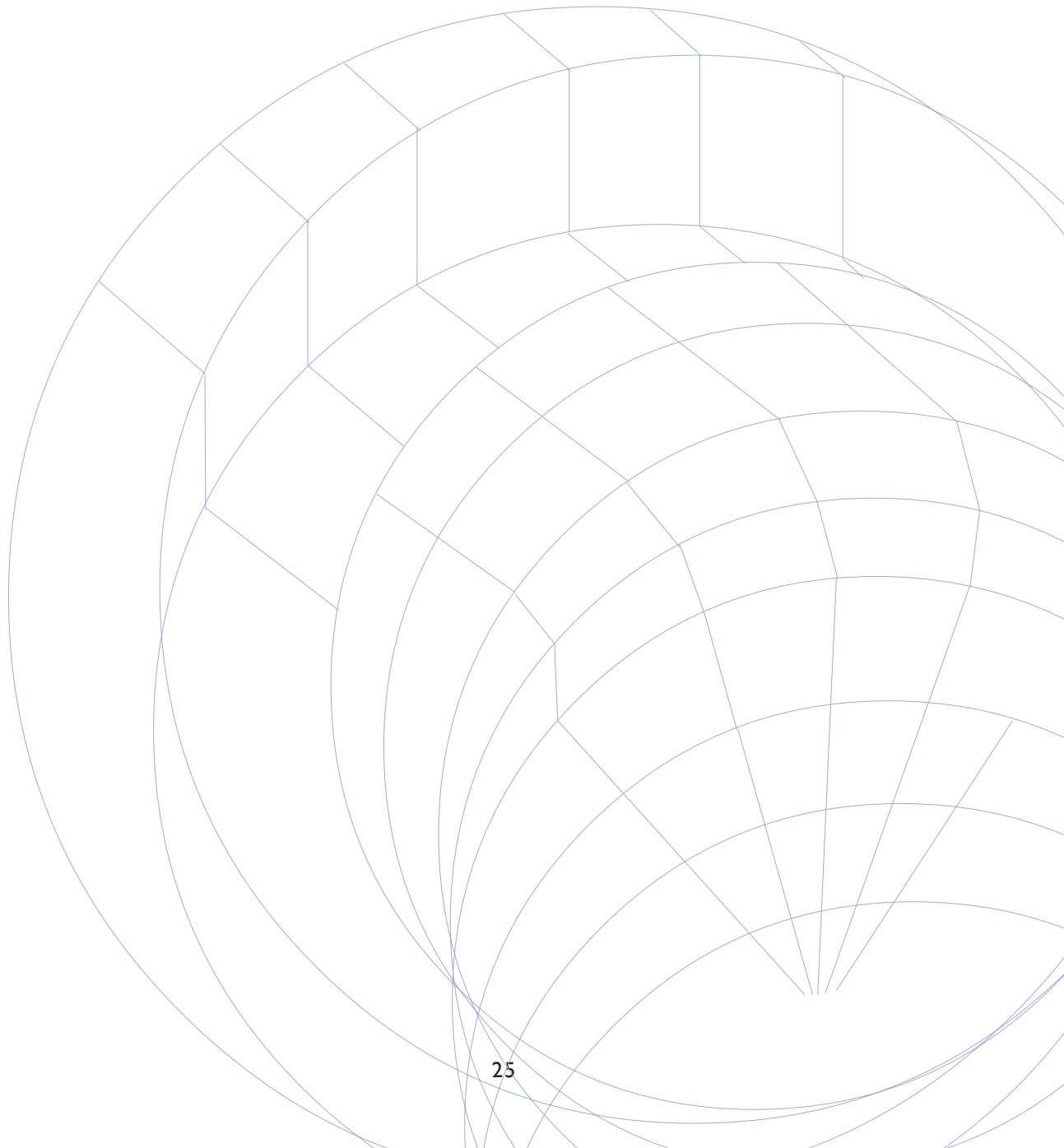
En intressant aspekt i detta sammanhang är att lärande i CS till sin karaktär är mest likt ett slags lärlingsskap. I motsats till traditionell undervisning med sina fasta regler och klara, (uppifrån definierade) mål kan lärande i CS sägas ha vänt tillbaka till rötterna. Lärlingsskapet, det vill säga lärande som en integrerad del av människors vardagliga handlingar och situationer och som kännetecknade lärandeprocesser i många århundraden tills det avlöstes till förmån för formell lärarledd undervisning, har blivit populärt igen – i den virtuella världen (se Pargman 2004, Steinkuehler 2004). Läromål kommer inte uppifrån från någon osynlig/okänd källa utan uppstår och förhandlas i interaktionen med andra i vad Lave and Wenger (1991) definierade som "communities of practice". CS-scenen är en sådan "community" i vilken spelarna i interaktion med varandra och den materiella omgivningen skapar kontext, mening och innebörd för sina handlingar. Just denna aspekt förklarar också varför de CS-spelare vi pratat med inte alls betonat de våldsamma aspekterna i spelet. Det är inte "att döda" som står i fokus utan tävlandet med andra lag: möjligheten att kunna tävla mot andra lag med hjälp av genomtänkta strategier och effektivt lagspel. Läromålen i CS skapas gemensamt – både inom och mellan lag – och är därmed styrda av *medlemmarna* i CS-scenen. Argumenten att "shooter games" som CS används inom militären som träningsverktyg och därmed tyd-

ligt visar att våldsamt beteende lärs ut i dessa spel verkar inte hålla längre vilket också stöds av citatet nedan:

"When games are used in the military, they are not used in isolation from other learning activities [...] Learning is guided by more experienced members of the military community, and the meaning of these activities is negotiated through social interactions [...] None of these factors apply when games are played at the arcade or in our living rooms."

(Squire & Jenkins 2003)

Avslutningsvis kan konstateras att lärandet i datorspel i många avseenden är en väldigt social process, vilket leder till att lärospel och digitala träningsverktyg bara kan fungera om de integreras i barns, ungdomars och vuxnas dagliga handlingar och värderingar och de får chansen att utnyttja andra som kunskapskällor, *samarbetspartner* och inspiratör. Sedan är dock frågan återigen vilka färdigheter och kunskaper man tar med sig från dessa spel. Vi har bara skrapat på ytan när det kommer till lärandeprocesser i digitaliserade miljöer. Studien som presenterats här har visat *att* komplexa lärandeprocesser sker i datorspel, även i "våldsamma" spel som *Counter-strike*, den har visat *hur* dessa lärandeprocesser kan se ut och *hur spelarna själva* resonerar kring sitt spelande utifrån ett kunskaps- och färdighetsperspektiv. Det kan ses som ett värdefullt bidrag till spelforskningen som helhet, men många obesvarade frågor återstår – frågor som vi förhoppningsvis får svar på i framtida studier av "the digital natives" spelaktiviteter.



Referenser

- Arnseth, H. C. (2006). Learning to play or playing to learn – a critical account of the models of communication informing educational research on computer gameplay. *Game studies: The International Journal of Computer Game Research*, 6 (1).
- Bryce, J. & Rutter, J. (2005). Gendered gaming in gendered space. In J. Raessens & Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge: MIT Press.
- Clark, A. (1997). *Being there. Putting brain, body, and world together again*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Counter-strike. (2000). Valve Software.
- Gee, J.P. (2004). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- HalfLife 2. (2005). Valve Software.
- Hutchins, E. (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kirriemuir, J. (2007). *Groundhog day for games in learning*. DiGRA, Hard core colums. (<http://www.digra.org/hardcore/hc13/>)
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated Learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Pargman, D. (2004). Virtual community management as socialization and learning. In P. Van den Besselar, G. De Michelis, J. Preece, & C. Simone (Eds.), *Proceedings of the 2nd international conference on communities and technologies*. Springer Verlag.
- PoKéMoN. (1995). (Satoshi Tajiri) Nintendo.
- Prensky, M. (2004). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Rambusch, J. (2006). The embodied and situated nature of computer game play. *Workshop on the Cognitive Science of Games and Game Play*, Vancouver 2006 [Oral presentation].
- Rogoff, B. (2003). *The cultural nature of human development*. New York: Oxford University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Squire, K. (2002). Cultural framing of computer/video games. *The international journal of computer game research*, 2 (1). (<http://www.gamestudies.org/0102/squire/>)
- Squire, K. & Jenkins, H. (2003). Harnessing the power of games in education. *Insight*, 3 (1), pp.5–33.
- Steinkuehler, C. (2004). Learning in massively multiplayer online games. *Paper presented at the International Conference of the Learning Sciences (ICLS)*, Los Angeles, CA.
- Susi, T. (2006). *The puzzle of social activity: The significance of tools in cognition and cooperation*. Doct. diss.: University of Linköping, University of Skövde, Sweden.
- van Eck, R. (2006). Digital game-based learning. It's not just the digital natives who are restless. *EDUCAUSEreview*, pp.17–30.
- Wright, T., Boria, E. & Breidenbach, P. (2002). Creative player actions in FPS online video games: Playing counter-strike. *Game studies: The International Journal of Computer Game Research*, 2 (2). (<http://www.gamestudies.org/0202/wright/>).

Noter

¹ Begreppet syftar på personer som växt upp med datorspel och andra (interaktiva) medier (van Eck, 2006).

² Intervjuerna och videoinspelningarna ingick i ett större forskningsprojekt i vilket två av mina kollegor, Peter Jakobsson och Daniel Pargman, också deltog.

³ Det är värt att notera att det inte finns ett enda stort perspektiv på situerat lärande. Hur forskare ser på och beskriver lärande är starkt kopplat till forskarnas intressen inom sina områden. Rogoff (2003) till exempel är utvecklingspsykolog och framförallt intresserad av hur barn lär sig och utvecklas i sociala sammanhang. Lave and Wenger (1991), å andra sidan, är antropologer och är intresserade av hur människan lär sig i olika kulturer och vad som kännetecknar lärandet i allmänhet. De gjorde många etnografiska studier, till exempel studerade de skräddare i Västafrika och hur deras kunskap överförs från en generation till nästa. Situerat lärande är inte heller en metodansats för att göra bättre undervisning, det är framförallt ett ramverk som försöker beskriva och förklara lärandets natur och de underliggande processerna utifrån ett tvärvetenskapligt perspektiv.

⁴ Efter långa rader av förlorade matcher är spelarna dock ofta inte lika tävlingslystna längre.

⁵ Innebörden av att tillhöra de bästa spelarna/lagen kan dock variera mellan spelare och lag, en spelare/ett lag nöjer sig med att vara bland de bästa på nationell nivå, men på världsnivån kan de ligga längst ner på rankingslistan.

KAPITEL 3



Datorspelände som bildning och kultur

Inledning

Att spela datorspel har kommit att bli en av de mest omtyckta sysselsättningarna bland barn och unga, men också bland många vuxna. Det lär vara fler som spelar datorspel än det sammantagna antal som ägnar sig åt fotboll och ishockey. En populär sysselsättning för många hängivna datorspelare är att träffas på så kallade lan eller lanpartyn. Lan står för Local Area Network och är egentligen en term för att datorer är sammankopplade i ett lokalt nätverk. I datorspelssammanhang innebär ett lan att datorspelare träffas för att koppla ihop sina datorer i nätverk för att sedan spela tillsammans, ofta i några dygn.

Datorspelsbranschen är oerhört kill- och mansdominerad, även spelandet. Bland 13–15-åringar är det 87 procent av pojkarna som är högaktiva spelare, att jämföra med tjejernas 13 procent (Ungdomsstyrelsen 2006).

Datorspel kan delas in i olika genrer, men många spel har inslag av flera genrer. De huvudgenrer som man brukar tala om är action-, strategi-, äventyrs-, roll-, sport-, simulator-, pussel-, bräd- samt lek- och lärspele. Spelen kan spelas antingen som singleplayer, det vill säga en ensam spelare möter datorn, eller som multiplayer vilket innebär spel tillsammans med andra antingen via nätverk eller över internet. Spelarna i den här undersökningen spelar främst multiplayer. Att spela multiplayer är i grunden socialt, det handlar om att göra något tillsammans med andra människor.

En dominerande vardagsuppfattning om datorspelände, som ofta kommer till uttryck i massmedierna, är att spelände är något som bland annat orsakar social isolering, beroende, våldsamt beteende och övervikt. I den avhandling som jag har skrivit har ambitionen varit att gå bakom denna vardagsuppfattning och istället försöka förstå datorspelände utifrån dess egna förutsättningar och vad spelandet betyder för spelarna själva. Avhandlingen har titeln *Datorspelände som bildning och kultur. En hermeneutisk studie av datorspelände*. Själva avhandlingens problem rör vilken mening som går att utläsa ur datorspelände som social aktivitet? Den empiriska undersökningen består dels av att jag har varit med vid olika lan, men också av intervjuer med ett tjugotal datorspelare i 18-årsåldern. Frågor som jag har sökt svar på är vilken mening ungdomar skapar kring spelandet och sig själva som spelare. Vilken är datorspeländets sociala mening? Hur kan datorspelände förstås ur ett ungdomskulturellt perspektiv? Avsikten med avhandlingen och förstås även med den här texten är att bidra till förståelse av hur bildning kan se ut i informella sammanhang, utanför de institutioner, genrer och aktiviteter som av tradition står för bildning.

Hermeneutik och bildning

Vi människor är meningssökande varelser, ständigt upptagna med att försöka förstå det som vi ännu inte har koll på. Till vår hjälp har vi vårt språk, vilket är grunden för vårt lärande och vår

förståelse. Det är genom dialogen som vi får kunskap. Vi för samtal med andra människor men också med kulturprodukter producerade av andra människor. Det kan röra sig om texter och olika typer av konstverk men det kan också vara produkter av mer populärkulturell art som film, rockmusik och datorspel. I dialogen med en annan människa eller med exempelvis ett datorspel tolkar vi det vi möter. Vi försöker förstå det i mötet som är oklart för oss. Ur vårt tolkande växer en förståelse fram. När vi tolkar är vår utgångspunkt alltid de erfarenheter och den förståelse vi har sedan tidigare. Tolkningar är på det viset personliga i och med att var och en i mötet utgår från sin erfarenhet och sin förståelse. Mötet med det som är främmande börjar därför alltid i det som är bekant för oss, det vill säga i var och ens förståelse av sig själv och sin omvärld. Men just det som är välbekant för oss, vårt sätt att se på oss själva i världen, måste vi bortse från i den stund då vi tolkar eftersom tolkningen kräver öppenhet i mötet med det som är obekant. Vår öppenhet inför det som är främmande och förmågan att ta med den nya erfarenheten när vi återigen möter vårt tidigare sätt att se på oss själva och verkligheten är den möjlighet vi har att förstå något på ett förnyat och annorlunda sätt. Mötet med det obekanta får oss att se på det som är bekant med nya ögon. Det bildar utgångspunkt för den förändrade och annorlunda mening vi i och med det skedda skapar om oss själva och vår verklighet. Mötet med det som är främmande i en annan människa eller i en kulturprodukt som till exempel ett datorspel bär på möjligheten till förnyad förståelse och också till insikt. Denna process kan beskrivas med ett enda ord – *bildning*.

Varje tolkning är som ovan nämnts personlig men det finns samtidigt mycket i vårt sätt att tolka och förstå som vi delar med andra i den kultur, den tradition eller den gemenskap som vi ingår i. Datorspelande är en sorts tolkningsgemenskap men samtidigt en del av den stora gemenskapen, det vill säga vårt samhälle och vår kultur, vilkas rötter går bakåt i tiden och kan förstås som tradition. Att vara datorspelare och ingå i datorspelsgemenskapen är, sett ur ett bildningsperspektiv, en väg att i mötet med andra komma till insikt om vem jag är och vill vara men också att värna om gemenskapen och det som är gott för denna.

Om människans sökande och skapande av mening har vår tids stora hermeneutiska filosofer, Hans-Georg Gadamer och Paul Ricoeur, tänkt och skrivit. Deras verk handlar kort sagt om hur människan blir människa. Om bildning med en hermeneutisk utgångspunkt har Bernt Gustavsson (1996) skrivit bland annat i boken "*Bildning i vår tid*". Med detta som grund vill jag med den här texten liksom med min avhandling visa att datorspelande är ett exempel på bildning i vår tid.

Det görs genom att jag tolkar och förstår datorspelande, det vill säga det som datorspelarna uttrycker under intervjuerna och det som jag iakttagit på lanen, ur tre perspektiv som har rubrikerna datorspelandets bildande mening, datorspelandets sociala mening och datorspelandets kulturella mening. Det inledande perspektivet utgår från individen för att i det andra perspektivet vidgas till den omgivande gemenskapen och till sist till kulturen. I det första perspektivet är *lek* ett centralt begrepp, i det andra är det *vänskap* och *gemenskap* som står i fokus och i det tredje är begreppet *stil* i centrum.

Datorspelandets bildande mening

För Gadamer (2004) är leken en metafor för bildning. Lekandet och spelandet uppfattas som människans väg till förståelse och meningskapande. (Både lek och spel ryms i det tyska ordet *Spiel* vilket är det begrepp som Gadamer använder sig av.) Leken förmår oss att se bortom oss själva och öppna oss för det främmande vi möter i leken. Vi tolkar och skapar mening utifrån det vi möter. Att tolka är helt enkelt att leka. Leken får oss att se på det som är bekant med nya ögon. Den gör att vi kommer till insikt.

För att beskriva samma process, det vill säga den som får oss att se på världen på nytt sätt, använder sig Ricoeur (1984) av begreppet *mimesis*. (Den ursprungliga grekiska betydelsen av *mimesis* är efterbildning.) Innebörden i både leken och mimesisprocessen är människans ständiga strävan efter att tolka och förstå det som är främmande för henne. Denna strävan är det sätt som står till buds för att bättre förstå sig själv och sin verklighet och processen kan beskrivas som en bildningsresa.

Lek och spel

Vi leker och vi spelar för att distansera oss från vardagen. Lek och spel är inte på allvar och det är just av den anledningen som vi leker och spelar. Samtidigt finns där ett allvar i lekandet och spelandet och den som spelar måste bortse från världens allvar för att istället leva sig in i spelets. För datorspelarna i undersökningen fungerar datorspelande just som ett sätt att distansera sig från vardagens krav som läxor, prov eller andra förväntningar från omgivningen. Datorspelandet beskrivs som avkoppling och som tidsfördriv.

Spelarna påpekar vikten av att alla spelare lever sig in i spelet, med andra ord tar spelet på

allvar. Allvaret tar sig uttryck som att man gärna spelar med spelare som man känner sedan tidigare, som man vet behärskar spelet och som betecknas som pålitliga, det vill säga som tar det på allvar och inte fuskar eller förstör.

De regler som förekommer på lan är också ett uttryck för det allvar som finns i spelandet. En regel säger att alkohol och andra droger inte är tillåtna. En annan regel att musik ska spelas på en sådan volym att spelandet inte störs. Reglerna har kommit till som ett stöd för spelarnas koncentrations- och inlevelseförmåga. Att reglerna finns och efterlevs lyfts av spelarna fram som både positivt och viktigt.

I datorspelande finns inget allvarligt eller utifrån ställt mål. Att spela innebär istället en stunds frihet, frihet från att ta beslut. De beslut som trots allt måste tas i spelet medför ingen risk utanför spelandet. Det är i detta som avkopplingen finns för spelaren. Spelet lockar med det på samma gång som en annan dragningskraft är risken att bli utspelad. Lockelsen är att hålla sig kvar i spelet så länge som möjligt. Makten finns på det sättet hos spelandet, inte hos spelaren, och allt spelande innebär att man spelas. Det är ytterligare en del i den dragningskraft som spelandet har. Viktigare än att uppnå ett bestämt mål som att vinna, är att hålla igång spelandet.

Exempel på när spelet inte är möjligt att hålla igång är när spelare som spelar mot datorn blir skickligare än datorn. Samma sak kan inträffa om det är väldigt stora skillnader i skicklighet mellan olika spelare. Spelet tappar helt enkelt sin funktion som spel i dessa lägen. För att spelets rörelse ska rulla på ett bra sätt föredrar i stort sett alla spelarna i undersökningen verkliga motspelare. Det är en anledning till att de spelar över nätet och på lan.

Datorspel har stark dragningskraft och en del i det är risken att bli utspelad. I actionspelen där varje spelomgång är förhållandevis kort är dragningskraften att nästa gång klara sig lite längre. I rollspelen ligger dragningskraften snarare i att ännu en liten stund vara kvar för att påverka handlingen och sin situation, annars gör någon annan det. En annan dragningskraft är den att bli en duktigare spelare eller en mer framgångsrik klan. Samtidigt är det tydligt att spelandet egentligen inte har något allvarligt mål. Spelare spelar för att det är kul och det som är viktigt är den match som just pågår. Samtidigt finns en önskan om att göra en bra insats och att få prova hur långt de kan nå som spelare.

Att makten finns hos spelandet är helt uppenbart. Speltimmarna flyger iväg utan att spelarna är riktigt medvetna om det. Spelandet beskrivs som oerhört positivt samtidigt som spelarna upplever att de fastnar framför datorn på bekostnad av annat som de gärna hade velat eller känner krav på att de borde hinna med.

Lek och spel tar plats. Många gånger krävs att platsen är ett alldeles speciellt rum, ett rum som är märkt för lek. Att gå över tröskeln och in i detta rum markerar både en fysisk och mental gräns mot kraven i tillvaron utanför leken. Lanet kan beskrivas som ett sådant rum som är märkt för lek.

Hos vissa spelare finns ett motstånd mot att kliva över tröskeln till detta rum. Skälet kan vara att man inte känner sig tillräcklig duktig på de spel som spelas men också en rädsla för att inte kunna koppla in sin dator och få igång den för spel.

På lan spelar en och samme spelare ofta olika sorters spel och spelaren väljer spel utifrån om han eller hon för stunden är pigg eller trött.

Efter en lång speldag passar det bättre med ett spel som inte kräver så mycket koncentration och snabba reaktioner, till exempel ett rollspel.

Att tröttna på ett visst spel framstår som ett uttryck för att det inte längre finns någon spänning i själva spelrörelsen utan att det har gått för mycket rutin i den. Ibland återfår ett spel sin spänning efter ett uppehåll i spelandet. En annan variant är att skaffa ett nytt spel med ett annorlunda spelrum.

Att vara datorspelare och spela datorspel är ett sätt att framställa sig själv på. En av spelarna i undersökningen är landeltagare, men ibland även lanarrangör. Som landeltagare tycker han att det är tråkigt om nätverket krånglar medan han som lanarrangör upplever det tvärtom. Han gillar utmaningen i att få igång tekniken och berättar om den fantastiska känsla som följer när salen med landeltagare reser sig och applåderar när han löst problemet. Lanet erbjuder honom en självbild som killen som klarar tekniken. Av samma anledning väljer några av de intervjuade spelarna att inte delta i lan. De känner sig osäkra på tekniken och på att de är tillräckligt duktiga på att spela. De är rädda för att deras självbild blir killarna som inte kan. En av de spelande tjejerna berättar att hon fick låna med sig sin pappas mycket fina dator till sitt första lan. Det väckte viss uppmärksamhet på lanet och hennes självbild blev tjejen med den häftiga datorn.

Datorspelare menar att de dricker mindre alkohol än andra ungdomar, det vill säga att datorspelares självbild är den nyktre spelaren. Spelandet upplevs som så meningsfullt att de väljer bort sammanhang med alkohol. En annan skillnad som nämns av spelarna är att de bryr sig mindre om mode och klädmärken än de som inte spelar datorspel. En av spelarna beskriver att spelandet gett hans liv mening och

att han tack vare det valt att lämna ett liv som bråkmakare bakom sig. Det spelarna ger uttryck för är att de har nått en insikt som handlar om att de föredrar den gemenskap och den mening som spelandet är bärare av framför festande, moderiktighet och bråkande.

Att tolka handlar om att sätta sig själv på spel, det vill säga att öppna sig för nya erfarenheter och sätta dem i relation till tidigare uppfattningar och därigenom förstå sig själv och verkligheten på ett nytt sätt. Johan, som är en av de intervjuade spelarna, beskriver vad det innebär för honom att vara på lan:

"När jag är på ett lan då är jag inte Johan längre, den personen existerar inte förrän jag går och köper mat på affären kanske och träffar någon klasskompis eller någonting, men det är knappt då heller utan då bara rusar man iväg för man vill liksom tillbaka till datorn för att se om filmen man laddar hem är färdig. Man skapar liksom ett eget jag, man skapar ett eget samhälle där inne, det är liksom total lycka."

Den känsla av lycka som Johan ger uttryck för är känslan av att ha fått med sig något mer om sig själv och sin verklighet än han inledningsvis besatt. Han har kommit till insikt om något. Johan jämför den känsla han får när han är på ett lan med filmen Matrix. Han berättar att huvudpersonen i filmen upptäcker att han och alla andra lever i en datorgenererad värld – Matrix. Huvudpersonen kan röra sig mellan det datorgenererade systemet och den verkliga världen utanför. I Matrix har huvudpersonen ett hackernamn och detta namn använder han sig av också när han är i verkligheten.

"Johan: För det är hans personlighet [---] och det är det enda som han känner sig själv som. Och det är likadant, tror jag nog det är när man är där (på lanet, min kommentar), det är en egen värld, man skapar sin egen personlighet, man föds på nytt på något sätt, man skapar verkligen sig själv. Det är liksom ingenting som fanns där förut."

Johans inlevelse i lanet är tydlig, han uttrycker det som att han inte ens existerar längre som Johan och han beskriver det som händer med honom som total lycka. Den förändring eller den insikt som det är frågan om här är det nya sätt som Johan förstår sig själv och sitt liv i relation till världen på. Det är i detta som bildningspotentialen finns. I Johans fall handlar det om att förstå sig själv som spelare och vara stolt över det. Att Johan står för att vara datorspelare framkommer när han berättar att han på grund av sitt spelande betraktas som nörd i sin klass, men trots det nöjt konstaterar:

"Det är den jag är!"

Datorspelandets sociala mening

Både Gadamer och Ricoeur har intresserat sig för det vänskapsbegrepp som under antiken utvecklades av Aristoteles och var och en av dem har tagit begreppet vidare. Aristoteles (2004) beskriver vänskapen som oerhört betydelsefull för både individ och samhälle eftersom vänskap förenar människor i ett samhälle och upprätthåller rättvisa.

För Gadamer (2004) vilar gemenskapen på en inställning som rör sig om att kunna bedöma en situation på ett rimligt sätt och därefter ha förmågan att bortse från de egna intressena till förmån för det som gynnar gemenskap-

ens bästa. Vänskap är att kunna ta den andres perspektiv, att se sig själv och situationen så som den andre ser det. Den insikt som ryms i detta leder dels till att tolkningen av en situation blir rimlig, dels till tålmod och överseende menar Gadamer.

Ricoeur (1992) utvecklar Aristoteles vänskapsbegrepp vidare genom att lägga särskild vikt vid den etiska dimension som finns i sann vänskap. Han tecknar tre led för vänskap som självets identitet tolkas genom. Utgångspunkten är att människan är fri och vill ta ansvar men för att ha förmågan att göra detta krävs självaktning och den utvecklas i dialog med den andre. Också omsorgen om den andre, led två, bygger på dialog och ömsesidighet i relationen mellan självet och den andre. Det är självaktningen i första ledet som gör det möjligt att visa respekt och omsorg om den andre eftersom vänskap förutsätter att man är sin egen vän. Självaktning är att ha förmågan att visa omsorg men också förmågan att ta emot omsorg, att inse att självet blir ett eget själv, ett jag, tillsammans med andra. Det är inte möjligt att besitta självaktning med mindre än att akta andra som mig själv. Ömsesidighet leder till jämlikhet och det gör att vänskap kan sättas i relation till rättvisa.

Att spela datorspel innebär att dela en gemenskap med andra spelare. Mot bakgrund av att det är genom dialog som vi får mening, förståelse och också vårt eget själv är det lätt att förstå den betydelse som datorspelarens gemenskap har för spelare. Jag tänker mig att datorspelet, spelandet, medspelarna och lanet kan fungera som den andre, det vill säga den eller det som vi för en dialog med. Svaret på varför ungdomar spelar datorspel och går på lan finns att söka i lockelsen i att umgås och att i mötet med andra eller i relation till ett datorspel sätta sig själva på spel.

Redan det att uppfatta sig själv som datorspelare tycks ge tillit i relationerna mellan spelare. Det skapar en grundinställning av god vilja i kommunikationen mellan spelarna. Ett vanligt sätt för spelarna att kommunicera på är via chatt som MIRC, en typ av chatt som nämns av flera spelare. MIRC kallas för kanalen och spelarna talar om denna kommunikation som att "hänga på kanalen". Att hänga på kanalen handlar om att umgås. Det pratas spel men ännu mer om annat i livet. Spelare delar en förståelse av spelandet och sig själva som spelare och det skapar en gemenskap dem emellan.

Några av spelarna brukar vara med och arrangera lan. Under vårt samtal betonar de att alla människor oavsett hudfärg, politisk åskådning eller liknande är välkomna på deras lan. Medan vi pratar om detta kommer en av killarna på att vid ett tillfälle var det någon som var nazist som kom till ett av deras lan. Killarna diskuterar huruvida nazister verkligen är välkomna. Till slut kommer de fram till att de är välkomna under förutsättning att de inte sprider sina nazistiska åsikter. I samtalet poängteras att alla människor har lika värde och därför kan det inte tolereras att en nazist framför sina åsikter eftersom dessa är kränkande för andra.

Lanet kan mot bakgrund av diskussionen ovan förstås som gemenskap och som bärare av en tradition i form av olika kulturella uttryck. Lanarrangörernas diskussion om huruvida nazister är välkomna och det ställningstagande som de till slut kommer fram till tolkar jag som uttryck för en mening som finns starkt i vår tradition och som förmedlas bland annat via olika kulturella uttryck. Den uppfattning som de här killarna ger uttryck för förstår jag som ett exempel på hur traditionen talar till oss och hur identitetsskapande över tid är möjligt. Det förhållningssätt som killarna väljer till eventuella

framtida landeltagare med nazistiska åsikter tolkar jag som en förmåga hos dem att med öppenhet och god vilja möta den andre.

Grunden för en gemenskap är förmågan hos medlemmarna att bedöma en situation på ett rimligt sätt och att kunna sätta gemenskapens bästa före de egna intressena. För en vän rör det sig om att se utifrån den andres perspektiv, att se sig själv och situationen med den andres ögon. I exemplet med nazisten uppfattar jag killarnas ställningstagande som ett uttryck för denna förmåga. Trots att de själva förkastar nazistiska åsikter är de öppna för att det är möjligt att förstå den här personen som datospelare. Det enklaste skulle vara att stänga ute nazisten, men då har killarna inte handlat på något annat sätt än vad nazisten gör. Istället väljer de att välkomna honom, men markerar att hans nazistiska åsikter inte är okey. Att de hälsar honom välkommen in i spelgemenskapen ser jag som att de har en känsla för vad som är bäst för gemenskapen i stort.

Tillsammans delar landeltagare minnen och erfarenheter från spelandet, de delar en *spelarens gemenskaps historia*. Lanet och spelarna är bärare av dessa gemensamma berättelser om matcher och annat som hör lanet till. För dem som ännu inte har besökt ett lite större lan kan det faktum att de inte delar den här gemenskapens historia framstå som ett hinder för att delta. Några av spelarna som ännu inte har besökt något större lan säger att de ska starta sin lan-karriär med att besöka Dreamhack. Det får mig att tro att det kan vara lättare att delta i Dreamhack eftersom det är möjligt att vara mer anonym där än på ett mindre lan. Dreamhack är så pass stort att det knappast kan ha en lika stark gemensam historia som ett mindre lan kan.

För datorspelande ungdomar är datorspelarens gemenskap ett sammanhang där de ska

par och utvecklar sin identitet. Datorspelet, de datorspelande vännerna eller lanet i sig kan fungera som den andre genom vars ögon spelarna ser sig själva. Men också världen utanför spelgemenskapen till exempel föräldrar, lärare, icke-spelande vänner, skola och massmedier fungerar som den andre. Bland de senare finns ofta en negativ inställning till och en oro för spelandet.

Arbetet med att skapa en identitet pågår parallellt i de olika gemenskaper som vi alla ingår i och för flera av datorspelarna i undersökningen är datorspelsgemenskapen oerhört viktig i det här sammanhanget medan det för några få spelare är av mindre betydelse. För de riktigt hängivna datorspelarna i undersökningen har spelet, spelandet, de spelande vännerna och lanet som den andre stor betydelse för deras identitetsskapande medan för de som spelar i ringa utsträckning och som jag har valt att kalla för hobbyspelarna finns de betydelsefulla andra snarare i världen utanför spelandet.

De hängivna spelarna lägger ned mycket tid på spelande och på umgänge och kommunikation med andra spelare. De uttrycker också en stark lust inför och en stolthet över sitt spelande. Detta medan hobbyspelarna anstränger sig för att inte spela alltför många timmar, undviker att prata om datorspel med klasskamrater och gör skillnad på sådana som de spelar med och sådana som de chattar med om de chattar. Samtidigt finns en ambivalens hos i stort sett alla spelare. De hängivna spelarna ger uttryck för att spelandet kanske tar lite väl mycket tid ibland och att det blir för lite tid som läggs på läxor, motion, frisk luft, umgänge med familj, vänner och flick- och pojkvänner. De låter ändå detta ske eftersom de upplever spelandet som oerhört meningsfullt på andra sätt. Hobbyspelarna däremot låter inte spelandet ta tid från an-

nat och är noga med att det inte får göra det. För ett par av hobbyspelarna är detta ett dilemma. Deras ambivalens rör sig om att de egentligen finner spelandet väldigt lustfyllt men utkämpar en kamp mot lusten att spela eftersom de är rädda för att annat kan komma att bli eftersatt. Jag tolkar det förhållningssätt till spelandet som spelarna ger uttryck för som ett uttryck för vad eller vilket som har haft den starkaste rollen som den andre när det rör deras identitetsskapande i förhållande till spelandet.

För de hängivna datorspelarna har datorspelsgemenskapen varit den starkaste andre men de ser samtidigt på sitt spelande och sig själva som spelare med de oroligas och negativas ögon. För hobbyspelarna tycks tvärtom den andre som någon som är negativ och orolig ha varit den starkaste andre. Den här skillnaden kan naturligtvis också ha att göra med hur lustfyllt man finner datorspelande men faktum kvarstår att ett par av hobbyspelarna ger uttryck för en stark lust att spela.

Spelarna talar i intervjuerna mycket om hur andra ser på deras spelande. I flera av samtalen återkommer spelarna till att det rent allmänt finns en uppfattning om datorspel och spelare som töntigt och töntiga framför allt bland sådana som inte spelar. Annars är det främst föräldrars attityd som framkommer i intervjuerna. Föräldrarna vill dels att deras ungdomar ska spela mindre för att de ska hjälpa till mer hemma, dels är de oroliga för att spelandet gör att ungdomarna missköter skola, motion, sömn, utevistelse och socialt umgänge. Några föräldrar oroar sig också för att spelandet ska ge fysiska skador på ögonen. Från icke-spelande vänner eller från sådana som spelar i mindre utsträckning än de som jag har talat med förekommer klander för att spelarna prioriterar spel framför att umgås med dem. Några spelare tar

även upp lärares attityder. Dessa spelare har haft svårt att få ledigt från skolan för att åka på Dreamhack. Deras uppfattning är att det är just för att det handlar om datorspel som de har fått strida för sin ledighet medan elever som ägnar sig åt fysiska aktiviteter i form av idrott med lätthet fått ledigt för liknande evenemang. Att datorspelande har lägre status än idrottande är något som flera spelare i undersökningen tar upp.

Datorspelarnas egen attityd till sitt spelande är kluven. Samtidigt som de flesta av de intervjuade till största delen lyfter fram det positiva med spelandet tycks de ändå osäkra på värdet och nyttigheten i att spela. I ena andetaget berättar någon om alla vänner som han får genom spelandet och i nästa andetag kan samma person säga att spelandet inte är socialt. Många av spelarna, till och med de mest hängivna som talar om den stora glädjen i att spela och om hur meningsfullt spelandet är, ger samtidigt uttryck för att spelandet är onyttigt på olika sätt. Mest kanske för att de upplever att det tar tid från annat som anses nyttigare. Flera spelare säger att om de spelade mindre skulle de hinna träna mer och då är det ändå så att flera av dem som säger detta redan ägnar sig åt fysisk träning flera gånger i veckan.

Det spelarna berättar vittnar om en utbredd inställning till datorspelande som handlar om att datorspelande är något som är onyttigt och därmed är bortkastat eller kanske till och med skadligt. Av det spelarna säger framgår tydligt att de tar till sig omgivningens attityd och känner sig osäkra på om datorspelande verkligen är något som det är klokt att ägna sig åt. Detta trots att spelarna vid andra tillfällen under intervjuerna uttrycker stor lust och tillfredsställelse över att spela. Min tolkning av den ambivalens som spelarna ger uttryck för är att när

omgivningen starkt förkastar det som är deras stora intresse och som fyller deras liv med mening blir det svårt för spelarna att utveckla självaktning. Känslan av att "jag kan" och "jag har ett värde" som är viktig för självaktningen blir svårare för spelarna att utveckla i relation till dem som dömer ut deras sysselsättning. Avsaknaden av ömsesidighet är uppenbar. Därmed inte sagt att spelarna inte kan ha denna dialog och ömsesidighet med till exempel sina föräldrar i andra sammanhang, men de flesta tycks inte ha det kring det som är deras stora intresse – datorspelet. En spelare, Linus, berättar om sin pappa som följde med honom på ett lan och som därefter fick en mer positiv inställning till Linus spelande. Som förklaring säger Linus att det också kan bero på att han numera sköter skolarbetet bättre. En annan tolkning skulle kunna vara att när Linus och hans pappa möttes kring spelet och Linus faktiskt fick aktning från pappan för sitt intresse fick det följden att de också i ömsesidighet kunde mötas kring hur Linus ska sköta sitt skolarbete.

Tack vare vänskapen som finns mellan spelare och den gemenskap som datorspelet utgör finns, trots allt, rika tillfällen för spelarna att i dialog och ömsesidighet med andra få uppleva och utöva både självaktning och aktning om andra. I datorspelegemenskapen finns möjlighet för spelare att känna både jag kan och jag har ett värde. Enligt Ricoeur leder självaktning till respekt och omsorg om den andre och det finns många exempel på detta i intervjuerna med datorspelarna. Datorspelare hjälper varandra med datorer och spel både över nätet och på lan och de delar med sig av både saker och kunskaper. Bland spelare finns en respekt för spelet och den visar sig i att man inte stör spelet genom att till exempel fuska, spela hög musik eller dricka alkohol. Det förekommer

inte våld på lan och det finns en tyst överenskommelse om att man inte stjälar från varandra. Diskussionen angående nazisters närvaro på lan som refererats till ovan och spelarnas uppfattning om att alla människor har lika värde och därför är välkomna till lan kan förstås som ett uttryck för omsorg om den andre, men också som ett uttryck för det sista av de tre leden i Ricoeurs beskrivning av vänskap. Det tredje led som gäller jämlikhet och rättvisa och vars förutsättning är självaktning och omsorg.

Datorspelets kulturella mening

I det här tredje perspektivet där datorspelets kulturella mening tolkas är *stil* det begrepp som står i centrum. I vardagligt tal handlar stil i stor utsträckning om yttre stil och ofta om mer utpräglade stilar. Här är det frågan om stil i ett kulturstudieperspektiv och främst den sociala sidan av stil, den som handlar om utseende, vilken musik som föredras, hur man uttrycker sig språkligt men också om beteende. Alla människor har stil även om vissa grupper eller individers är mer utstuderade än andras (Fornäs 1993). En stil är personlig men den blir till genom dialog med och tolkning av andra stilar. Stil är social på det viset att den skapas i kommunikation med andra och för ungdomars del utgörs den yttre ramen av ungdomskulturen i stort. Genom sin stil visar man sin identitet, sin smak och vilken grupp man tillhör (Bjurström 2005).

Kultur och kommunikation är oupplösligt förenade i det att deras grund är de praktiker där mening skapas (Fornäs 1997). Kommunikationens innebörd är att skapa gemenskap och kultur. Vi kommunicerar för att ge uttryck för åsikter, fantasier och för vår identitet. I sällskap med andra blir dessa uttryck något som tolkas och skapas mening kring gemensamt (Bjurström et al. 2000). Etymologiskt kan kultur här-

ledas från det latinska ordet *cultura* som betyder odling. Att odla sin själ, *cultura animi*, innebär att forma sig själv och det i sin tur för samman kultur med begreppet bildning (Fornäs 1993).

Datorspelares stil

Den yttre sidan av datorspelares stil kan beskrivas som ganska avslappnad. Det är jeans och tröja som gäller. Snittet är modernt men inte av något uppseendeväckande slag. Samma sak gäller för frisyrena som är tidsenliga men inte i ögonfallande. Själva säger datorspelarna att de är mindre intresserade av kläder och mode än vad andra ungdomar är. Att stil är något som skapas i kommunikation med andra blir tydligt i de samtal där spelare berättar hur de förändrar stil beroende på vilken gemenskap de för stunden ingår i. Med fotbollskompisarna eller bandmedlemmarna klär man sig på ett sätt men med datorspelarna på ett annat. För några är detta mer viktigt än för andra. Att datorspelsstilen är så pass anonym kan ha flera skäl. Ett skäl kan vara att spelandet ofta sker i en mörklagd lokal där man syns dåligt och där fokus är riktat mot datorskärmarna, ett annat att de flesta ungdomar ingår i flera olika gemenskaper och kanske har sin stil gemensam med någon av dessa andra. En mycket stor andel unga spelar datorspel vilket innebär att det lockar ungdomar med diverse olika stilar och mitt intryck är att dessa stilar tonas ned i datorspels-sammanhang.

På lan tilldelas varje spelare en begränsad bordsyta och även denna används för att uttrycka stil. Här finns omlackerade och på annat sätt utsmyckade datorer, diverse elektronik, flaggor, gosedjur, ljusslingor och mycket annat pynt. Det som äts och dricks på ett lan är också

en del av stilen. Populärt är cola på grund av koffeinhalten, snacks, godis och olika sorters snabbmat. Snabbmaten kanske mer för att det är det som går att få tag på under dygnets alla timmar. Något som spelare och lanarrangörer däremot tar avstånd ifrån är alkohol och andra droger.

Det är på liknande sätt med datorspelarnas musiksmak som med kläderna. Ingen musikgenre framträder med större tydlighet än någon annan. Däremot berättar en av crewmedlemmarna på Dreamhack att det finns en viss dragning åt musik som är rolig, som antingen har roliga texter eller som låter rolig och han nämner som exempel smurfhits på tyska eller norska. Just den här musiken har ytterligare en funktion. Eftersom det är allmänt känt bland datorspelare att den är svår att ladda ner från internet är innehavet av den en tydlig signal till omgivningen att man kan sin sak.

Datorspelares språk kryddas med termer, ofta på engelska, hämtade från spelens och datorernas värld. Med hjälp av klädsel, frisyra, beteende, musiksmak och språk skapas och uttrycks den sociala sidan av datorspelares stil. Den som omfattas av stilen har med hjälp av dessa verktyg möjlighet att uttrycka stil med utgångspunkt i sig själv. Det är den individuella delen av stil. Samtidigt står innehållet i datorspelarnas stil i relation till den omgivande verkligheten som utgörs av ungdomskulturen. Genom sin stil visar datorspelare sin identitet. Exempelvis är de en grupp där många prioriterar spel före mode och festande och där de delar med sig av sina saker men är noga med att inte stjäla av varandra. Genom stilen uttrycks också smak och att man tillhör gruppen datorspelare.

Datorspelares beteende – ett uttryck för stil

Datorspelande är något som spelare ägnar sig åt för att koppla av och för att ha roligt. Det är något som man gör för att fördriva tiden samtidigt som det gör den tid man fördriver meningsfull. Spelandet är på allvar för dem som spelar och de förväntar sig att de som de spelar tillsammans med tar spelandet på lika stort allvar som de själva gör. Allvaret för med sig att spelare väljer bort alkohol eftersom det inte är möjligt att gå in för spelandet med alkohol i kroppen. Spelare visar andra spelare och spelandet hänsyn genom att leva sig in i spelet, genom att inte dricka alkohol och genom att inte spela musik på ett störande sätt. Respektlöshet mot spelets allvar är mycket impopulärt bland de spelare som jag talat med.

Datorspelande är något som tar mycket tid i många hängivna datorspelares liv och skuld-känslor över detta är ett utmärkande drag hos flera av spelarna. Samtidigt tycks hängivna datorspelare vara särskilt aktiva personer eftersom flertalet av dem utöver spelandet hinner med fysisk träning flera gånger i veckan. Hos flera av spelarna finns parallellt med det dåliga samvetet en egensinnig stolthet över att vara just datorspelare. En stolthet som kommer sig ur den stora tillfredsställelse som spelandet ger.

Datorspelande är för hängivna spelare en längtan efter gemenskap. Umgänge och vänskap tycks ibland till och med mer lockande än själva spelandet. Att dela ett intresse och att vara en bland andra som uppfattar sig som datorspelare skapar tillit och öppnar för kommunikation. Att vara medlem av datorspelsgemenskapen är ett sätt att få en självbild som spelare och samtidigt att bli till det i andra spelares ögon. Att dela datorspelandets gemenskap under en tid ger spelaren förståelse för hur han eller hon

förväntas bete sig. Bortom den gemenskap som datorspelandet bildar finns traditionen som en mer övergripande gemenskap. Att dela datorspelandets gemenskap är därför också ett sätt att få förståelse för hur man förväntas bete sig i den större gemenskapen, det vill säga vårt samhälle.

Datorspelare lockas av den andre, av det främmande som spel, spelande och andra spelare står för. Att ingå i en gemenskap öppnar för möjligheten att få ett själv, att bli någon inför andra. Tack vare mötet med det främmande upplever spelarna mening och i det ryms möjligheten till bildning.

Den mening som datorspelarna i den här undersökningen ger uttryck för handlar bland annat om att genom spelandet känna en meningsfullhet som gör att de i stor utsträckning väljer bort alkohol, modehets och att vara ute på stan och stöka. Att inte använda alkohol och droger är också ett sätt att ta hänsyn till spelandet och dess gemenskap, liksom att inte spela musik på hög volym eller på annat sätt störa. I datorspelandets mening ligger också att dela med sig av sina kunskaper men också sina saker. Detta samtidigt som man respekterar andra spelares ägodelar. Meningen med att vara datorspelare är att vara vän med andra spelare, att välkomna alla, oavsett etnicitet, kön eller politisk uppfattning i datorspelandets gemenskap. I det ryms en uppfattning om alla människors lika värde.

Bildning är att komma till insikt om vem jag vill vara och hur jag vill leva men på ett sätt som uppfattas som rimligt av andra i den gemenskap där jag ingår. Uttryckt med andra ord är bildning att omfatta och omfattas av en gemenskapens idé om vad som är ett gott liv både för gemenskapen och för var och en av dess medlemmar.

Avslutande tolkning av datorspeländets bildande, sociala och kulturella mening

Makten finns hos speländet och allt spelände innebär att man spelas, säger Gadamer (2004). Datorspelarna beskriver hur tiden flyger iväg medan de spelar utan att de riktigt är medvetna om det.

Kanske är det så att den interaktivitet som är så central i datorspelände skiljer det här speländet från andra typer av spel och lekar? Att det tar makten över spelaren på ett djupare sätt? Enligt Dovey & Kennedy (2006) är interaktiviteten ett nyckelbegrepp för diskussionen om vad som är nytt med digitala medier och de uppfattar interaktiviteten som en grundläggande kvalitet i datorspelen som inte nog kan överskattas. I jämförelse med läsningen av en bok ger datorspelände väldigt stark känslomässig effekt i och med att spelaren via sin avatar (den figur som spelaren styr på skärmen, det vill säga spelarjaget) är inbegripen i det som händer. I speländet ryms utmaning, spänning och hot. Det gäller att förbättra sin avatars färdigheter och med det följer känslomässiga upplevelser, både fysiska och psykiska och ofta adrenalinbetingade, som är förknippade med att till exempel utkämpa en strid eller behöva fly. Interaktiviteten skapar en fördjupad uppmärksamhet hos spelaren vilken kan beskrivas som ett uppgående i speländet på bekostnad av tid, rum och det egna självet.

Datorspelände tar tid och kräver inlevelse. Ofta förväntas dessutom den som spelar i klan träna vissa pass och den som spelar rollspel i gille förväntas också delta i spelet under vissa tider. För att klanen ska bli bättre och gillet flytta fram sina positioner behöver de inblandade vara närvarande samtidigt. Speländet kräver

samarbete och närvaro precis som så många andra aktiviteter som vi ägnar oss åt tillsammans med andra, men med den skillnaden att här sker det ofta över nätet.

Debatten om datorspelände har på senare tid till stora delar handlat om att många som spelar datorspel gör detta väldigt mycket och det talas om datorspelsberoende. Datorspelsforskarna Griffiths & Davies (2005) frågar sig vad beroende är, om datorspelsberoende finns och vad det i så fall är som man är beroende av. Hur ser processen ut? Författarna nämner sex vedertagna kriterier för beroende, ursprungligen använda för att fastställa beroende av alkohol och droger. Dessa sätts i relation till datorspelände och för att kunna tala om ett beroende ska alla sex kriterierna vara uppfyllda. Kriterierna är markant användande, förändrat känsloläge, tolerans, tillbakadragenhet, konflikt och återfall. Griffiths säger att han tror att det finns något som med utgångspunkt i kriterierna kan kallas för datorspelsberoende men att det endast drabbar en mycket liten minoritet av spelarna. Nästa fråga som måste besvaras är vad det i så fall är som datorspelare är beroende av. Mycket litet forskning har gjorts för att direkt undersöka datorspelände och beroende. Dessutom åldras även denna forskning i takt med att spelen förändras. Till exempel anses datorspelen idag ge mer psykologiska belöningar vilket kan ha betydelse i det här sammanhanget. Griffiths som tillsammans med olika forskare försökt undersöka datorspelsberoende säger själv att det finns en mängd problem förknippade med denna typ av forskning. De huvudsakliga problemen med att ställa upp kriterier för den här typen av icke-kemiskt beroende rör bristande mätinstrument, avsaknad av tidsdimension, en överskattning av problemets utbredning och att ingen hänsyn tas till de omgi-

vande sammanhang där datorspelade sker. För att kunna tala om beroende på ett annat sätt än som en metafor krävs liknande kliniska kriterier som de som ställts upp för sådant beroende som är kemiskt. Dessutom har de studier som gjorts problem med urvalet av undersökningsgrupp.

"As a consequence, none of the surveys to date conclusively show that video game addiction exists or is problematic to anyone but a small minority."

(Griffiths & Davies 2005)

Många barn och ungdomar lägger oerhört mycket tid på att spela datorspel. Naturligtvis påverkar det dem och deras situation på olika sätt. Griffiths & Davies (2005) menar att kanske är inte det mest angelägna att diskutera och fastställa eventuellt beroende utan istället fokusera på vad ett omfattande spelande kan få för konsekvenser på längre sikt för skolarbete, utbildning och social utveckling.

Statens Folkhälsoinstitut har börjat en inventering av de problem som finns kring datorspelande. Anders Stymne som leder projektet säger:

"Det är precis samma sak som gör datorspelen roliga, fascinerande och spännande som också gör att man kan fastna i dem. Forskningen som finns kring datorspelade visar endast på positiva effekter och vi vill på inget sätt avråda spelande."

(Öhman 2006)

Datorspelsberoende tycks tills vidare inte vara en riktig benämning på fenomenet omfattande spelande. Dessutom utelämnar den de ungdomar som spelar väldigt mycket men som trots

det inte kan klassas som missbrukare. Det finns problem förknippat med datorspelade för vissa spelare och mer riktigt vore att tala om denna problematik. Ett av problemen med spelandet är naturligtvis tiden det tar och hur man som spelare hanterar detta. Några av spelarna i den här studien uppskattar att deras föräldrar begränsar deras spelande. Andra gör det inte utan tycker att de hanterar detta på ett bra sätt på egen hand.

Bland de spelare som ingår i den här studien varierar den uppgivna speltiden från en halvtimme till 7 timmar om dagen. Flera spelare har svårt att uppskatta själva speltiden eftersom de även är inne och chattar under den tid som de tillbringar framför datorn. Jag har aldrig känt någon oro för någon av dessa ungdomar på grund av den tid de lägger ned på eller den inställning de har till sitt spelande men, och det är viktigt att påpeka i sammanhanget, jag har ingen fullständig bild av deras situation. Min uppfattning bygger på mitt intryck av dem, på det som framkommer i samtalen och det som jag sett på lanen. För mig är dessa spelare ungdomar som råkar dela ett intresse för datorspelade och min övertygelse är att jag hade kunnat möta samma typ av ungdomar någon annanstans kring någon helt annan fritidssystemställning.

Av det som spelarna i den här studien berättar om sitt spelande handlar en hel del om andras, framför allt föräldrars, attityd till deras spelande. Föräldrarna oroar sig, vissa mer än andra om man får tro spelarnas utsagor, för sina barns spelande och för att det bland annat medför att de försummar annat som skolarbete, ansvar hemma, utevistelse, umgänge och fysisk aktivitet. Den bild som spelarna målar upp stämmer överens med resultatet i en rapport från Medierådet och en gallupundersökning som Fair Play låtit göra (Medierådet 2006, Fair Play 2005).

I Medierådets rapport *Unga & Medier 2006* får 2 000 föräldrar till 9–16-åringar komma till tals om sina barns och ungas medievanor. Föräldrarna får bland annat ta ställning till ett antal påståenden om datorspelning och i vilken grad de instämmer med vart och ett av dessa. Påståendena är följande:

Datorspelning

- är beroendeframkallande
- är roligt och avkopplande för barnet
- gör att barnet lär sig saker
- leder till ohälsa
- är slöseri med tid
- gör barnet passivt
- stimulerar barnets fantasi
- är ett sätt att umgås

Bland dessa påståenden är det alternativet *roligt och avkopplande för barnet* som fått störst andel instämmande svar följt av *att barnen lär sig saker* och att datorspelning är *beroendeframkallande*. Ungefär lika stor andel som instämt att spelning är beroendeframkallande instämmer helt eller delvis i påståendena att datorspelning *stimulerar fantasin, leder till ohälsa, att det är slöseri med tid* och att det är *passiviserande*. Det påstående som fått störst andel svar där de inte instämmer alls är att datorspelning är *ett sätt att umgås*. Av de svarande föräldrarna anser 41 procent att datorspelning inte är ett sätt att umgås. Rapporten säger också att strax över hälften av de unga har regler för hur länge de får spela och knappt hälften för vilka spel de får spela (Medierådet 2006).

Fair Play lät hösten 2005 göra en gallupundersökning med 1 000 föräldrar till barn och unga mellan 11 och 18 år. Där framkommer det att 44 procent upplever att spelning är ett

problem. Av dessa anser merparten att problemet är begränsade men 6 procent upplever dem som stora eller mycket stora. Över hälften av dem som upplever problem med sina barns spelning menar att datorspelning står i konflikt med andra aktiviteter. En stor andel, 73 procent, upplever att barnen blivit rastlösa eller irriterade då de tvingats avbryta spelning. Endast 21 procent svarar att de spelat datorspel med sina barn mer än någon enstaka gång, 33 procent har aldrig spelat. Skillnaderna mellan mammor och pappor är inte särskilt stora här (Fair Play 2005).

Utifrån den studie jag själv genomfört framstår datorspelning framför allt annat som ett sätt att umgås. Det kan sättas i relation till att det är det sista föräldrar till spelning barn och unga uppfattar det som enligt Medierådets rapport. En inte allt för djärv gissning är att svaret på varför föräldrar har den här uppfattningen är att de faktiskt inte deltagit med sina barn i spelning. Något hårddraget visar Fair Plays undersökning att så många som 79 procent av föräldrarna i princip aldrig engagerat sig tillsammans med sina barn i deras spelning.

De spelare som jag har samtalat med gör flera gånger jämförelser mellan datorspelning och andra aktiviteter som till exempel fotboll och ridning och menar att föräldrarnas inställning förmodligen hade varit mycket mer positiv och tillåtande om de ägnat sig åt den typen av aktiviteter istället för datorspelning. Jag har svårt att tänka mig andra fritidsaktiviteter för barn och unga där föräldrarnas engagemang är så lågt som det är för datorspelning. Varför skulle datorspelning vara en aktivitet som inte kräver föräldrars delaktighet på annat sätt än som regelsättare och förbudsivrare? Föräldrar tycks ha missat spelning som ett sätt att umgås, både

för egen del och i synen på sina barns spelande. Naturligtvis måste föräldrar engagera sig i det här intresset precis som i andra intressen barn och unga har och kanske ännu mer i datorspelande eftersom det uppenbarligen är obekant för många vad det handlar om. Förklaringen till att datorspelande, den fritidsaktivitet som förmodligen har flest utövare av alla idag, kan vara så okänt till sitt innehåll har förmodligen med att göra att det är något som många gånger sker på det egna rummet, kanske med dörren stängd, i relativ tystnad och med några figurer som flimrar förbi på skärmen som det enda synliga. Några av dem som jag intervjuat är inne på det:

"Min morsa brukar bli arg ibland: 'Hur kan du sitta så länge framför skärmen utan att göra någonting?' De förstår inte hur kul det är, liksom, de förstår inte det genom att titta på oss när vi sitter här."

(Timo)

"Nej, det ser ju lite idiotiskt ut kanske!"

(Fabian)

Inte heller behöver barnen skjutas någonstans om det inte gäller lan och inte kräver aktiviteten att föräldrarna engagerar sig genom att till exempel sälja lotter, stå i servering eller vara funktionärer på tävlingar. Nej, datorspelandet rullar på även utan föräldrars engagemang.

Föräldrars oro kommer förmodligen ur okunskap om spelandet och ur det faktum att medierna länge lagt tyngdpunkten på beroende och våld när man tar upp datorspelande. Timo är i citatet ovan inne på något som jag tror är en belastning för datorspelandet och det är att vid spelande är det inget synligt som produceras. I

mångas ögon, inte minst vuxnas, är datorspelande detsamma som att sitta framför en skärm och inte göra någonting, det är med andra ord slöseri med tid.

Att ingenting produceras vid datorspelande stämmer inte. Den som ger sig hän åt spelandet producerar mening, mening i form av en utvidgad förståelse av det egna självet och världen omkring.

Att omgivningen föraktar datorspelande leder till osäkerhet hos spelarna. En relevant fråga är vad som händer med möjligheten att utveckla självaktning, den som är en förutsättning för ömsesidighet, jämlikhet, omsorg och rättvisa, när den sysselsättning och den gemenskap som är så viktig för en förkastas av omgivningen?

Öppenhet är en förutsättning för alla upplevelser och bildning utmärks just av ett öppet sinne för det som är obekant (Gadamer 2004). Rimligtvis borde föräldrar vara lika öppna inför sina barn, och det barnen har erfarenhet av, som barnen förväntas vara gentemot dem. Fostran in i den gemenskap som vi delar kan mycket väl ta vägen över datorspelen. Att spela datorspel är ett sätt att umgås och borde kunna vara det även för barn och deras föräldrar.

Många spelare berättar att föräldrarna sätter gränser för deras spelande och flera av dem uppskattar detta trots att de är 18 år eller i närheten därav. Ovan finns exemplet med Linus och hans pappa som möttes kring Linus spelande. Självt har jag upplevt mig mycket välkommen bland spelarna på lanen och från de flesta känt uppskattning för att jag som vuxen intresserar mig för deras verksamhet. Jag tror att många spelare skulle välkomna om deras föräldrar med öppenhet intresserade sig för deras datorspelande. I bästa fall skulle det kunna leda till att föräldrarna får förståelse för vad datorspelande är och

därmed en minskad rädsla för fenomenet, att föräldrar och barn får en gemensam grund där de med respekt för varandra tillsammans kan sätta upp eventuella regler för spelet, att spelarna känner självaktning inför sig själva som spelare och sist men inte minst att föräldrar och barn får möjlighet att dela spelarens gemenskap.

Jag föreställer mig att ett samhälle som gynnar mindre gemenskaper, gemenskaper där det finns en grogrund för vänskap och samtidigt gynnar rättvisan och samhället i stort. Att dela datorspelarens gemenskap och få tillfälle att utveckla förmågan att vara en vän skulle på så vis kunna sägas vara gynnsamt även för den större gemenskapen – vårt samhälle.

Avslutning

Bildning i vår tid

Bildning kan historiskt sett sägas bestå av en subjektiv och en objektiv sida. Den *subjektiva sidan* står för bildning som en fri och oändlig process. Innebörden i det är att var och en utifrån sina intressen och sin drivkraft skaffar sig kunskaper och att kunskap i den bemärkelsen är något personligt. Överfört till pedagogiska sammanhang blir lärande något som måste utgå från var och ens erfarenhet. Den *objektiva sidan* står för bildning som ett utstakat mål. Längre tillbaka i tiden var det Gud som var det förebildliga målet. Senare kom det att bli det upplyfta geniet, till exempel en kulturpersonlighet som Goethe. I ett pedagogiskt sammanhang visar sig den objektiva sidan som en syn på lärande som ett bestämt gods som ska läras in. Ett i samtiden gångbart bildningsbegrepp skulle kunna ta sin utgångspunkt i både den subjektiva och den objektiva sidan och på det sättet överskrida de båda polerna genom att istället uppfatta dem som två steg i en bildningsprocess. Det första steget blir då att lärande och utveckling börjar i den egna erfarenheten, i det som är bekant. Nästa steg är att öppna sig för det som är främmande och tolka det för att göra det till sitt eget (Gustavsson 1996).

I boken *Verdensborgeren som pedagogisk ideal* vill Kemp (2005) lyfta fram världsmedborgaren som ett ideal att sträva mot i sammanhang som handlar om bildning och utbildning. Utmärkande för en världsmedborgare är förmågan att se bortom sig själv och sina egna intressen och istället ta ett globalt perspektiv. Svårigheten som Kemp ser det är att problem och frågeställningar som rör hela mänskligheten lyser med sin frånvaro i skolan men också i livet utanför. Han uppfattar barn och ungas umgänge, lekande och

datorspelande som instängt och världsfrånvänt och menar att det är skolans uppgift att föra in dem i en värld utanför detta och läraren uppfattas i det arbetet som en viktig förebild för eleven att efterlikna. I artikeln *Teknokulturell danning* är Lars Lövlie (2007) inne på samma område som Kemp, det vill säga vad bildning kan tänkas vara här och nu, och även han sätter sitt resonemang i relation till skolans sätt att arbeta på. En väsentlig skillnad är dock att Lövlie lyfter fram just informations- och kommunikationsteknologin (IKT) som en förutsättning för att tala om bildning i vår tid, den tid som han kallar för internetåldern. Om bildningsskulturen tidigare kunnat beskrivas som boklig kan den nu beskrivas som digital och Lövlie talar om en bildad cyborg som en metafor för bildning i internetåldern.

Precis som Kemp vill Lövlie skissa på en pedagogik för vår tid. För Lövlie har läraren i och med internet förlorat sin roll som den som besitter kunskapen och har därmed tappat sin auktoritet. Läroböckerna har också tappat sin roll nu när elever arbetar på bred front med olika typer av texter, ofta hämtade på nätet. Det arbetsätt som förespråkas av Lövlie i en teknokulturell bildningsanda är mer i projektform där eleverna arbetar tillsammans i olika gruppkonstellationer.

Om Kemp vill betona bildningens objektiva sida med läraren som en förebild att efterlikna kan Lövlie sägas betona den subjektiva sidan i det att han förespråkar ett fritt kunskapssökande i gruppkonstellationer som ständigt förändras och där läraren definitivt inte har rollen som någon som ska efterliknas.

För mig framstår det som självklart att datorspelande är bildning men de erfarenheter och de insikter som datorspelande kan ge har ingen

plats vare sig i Kemps eller i Lövlies visioner om bildning i vår tid. De berör inte den bildning som sker utanför institutionen skolan. Egentligen vill jag inte skilja på bildning i skola och på fritiden. Hela min poäng är att de hänger ihop. Barns och ungas fritidserfarenheter bör ses som en förutsättning i talet om bildning och lärare och skola bör ta tillvara och utgå från de erfarenheter som barn och unga har med sig till skolan, till exempel erfarenheter av datorspelande.

I datorspelandet ser jag ett groende frö till det som skulle kunna bli en världsmedborgare, eller en bildad cyborg, men för att få det fröet att fortsätta växa krävs ett pedagogiskt sammanhang som beaktar både bildningens subjektiva och bildningens objektiva sida och som överskrider dessa båda genom att i ett första steg ta tillvara de datorspelandes erfarenhet och i nästa steg utmana denna erfarenhet med det som är främmande. Att som lärare och elev i ömsesidighet öppna sig för det som är främmande i mig själv och hos den andre och genom det få möjligheten att tolka och nå en ökad förståelse. Att bortse från eller till och med förkasta datorspelande är att kväva detta groende frö.

Referenser

- Aristoteles (2004). *Den Nichomakiska etiken*. Göteborg: Daidalos.
- Bjurström, E., Fornäs, J. & Ganetz, H. (2000). *Det kommunikativa handlandet. Kulturella perspektiv på medier och konsumtion*. Nora: Nya Doxa.
- Bjurström, E. (2005). *Ungdomskultur, stil och smak*. Umeå: Boréa Bokförlag.
- Dovey, J. & Kennedy, H.W. (2006). *Game Cultures. Computergames as New Media*. Maidenhead: Open University Press.
- Fair Play (2005). *Sammanfattning av Fair Plays Gallupundersökning av föräldrar till barn i åldern 11–18 år, hösten 2005*. Hämtad 21 februari 2007, från <http://www.fair-play.se/show.php/48433.html>
- Fornäs, J. (1993). Navigationer på kulturlöden. Stilskapande som kommunikativ praxis. I J. Fornäs, U. Bo'thius, H. Ganetz, & B. Reimer, (Red.), *Unga stilar och uttrycksformer*, s.11–162. Stockholm: Symposion.
- Fornäs, J. (1997). Kulturstudiernas korsvägar. *Zenit* (1–2) s.49–57.
- Gadamer, H-G. (2004). *Truth and Method*. London: Continuum.
- Griffiths, M. & Davies, M.N.O. (2005). Does video game addiction exist? In J. Raessens, & J. Goldstein (Eds). *Handbook of Computer Game Studies*, pp.359–369. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Gustavsson, B. (1996). *Bildning i vår tid*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Kemp, P. (2005). *Verdensborgeren som pædagogisk ideal*. Köpenhamn: Hans Reitzels Forlag.
- Lövlie, L. (2007). Teknokulturell danning. I B. Gustavsson (Red.). *Bildningens färvandlingar*. Göteborg: Daidalos.
- Medierådet (2006). *Unga & Medier 2006. Fakta om barns och ungas användning och upplevelser av medier*. Hämtad 20 februari 2007, från http://www.medieradet.se/templates/products____1035.aspx
- Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative. Volume 1*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ricoeur, P. (1992). *Oneself As Another*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ungdomsstyrelsen (2006). *New Game. Om unga och datorspel*. Stockholm: Ungdomsstyrelsen.
- Öhman, Y. (2006-12-27). När datorspelet blir verklighet. *Jönköpings Posten*, s.18.

KAPITEL 4



Torgny Sandgren

Bakom skärmen

En beskrivning av vilka som spelar dator- och tevespel

Fritidens betydelse och förändrade fritidsvanor

Våra vanor, våra sätt att umgås, mötas och kommunicera har genom åren förändrats och påverkats av den tekniska utvecklingen. Med tåg, bussar, bilar och flyg möjliggjordes tätare kontakter och utbyten mellan människor på olika orter. Möjligheten att nå många snabbt växte stort när radion och teven blev ett standardinslag i hushållen för drygt tre decennier sedan. På samma sätt har den nya digitala kommunikationsteknologin kommit att få en betydande roll i vår vardag, inte minst för unga människor. Kanske är Facebook, Apberget eller Lunarstorm mötesplatser av samma dignitet som korvkiosken, fritidsgården eller caféet har haft under de senaste decennierna. Och kanske är det så att World of Warcraft, The Sims eller Halo kommer att ge framtidens vuxna lika nostalgiska känslor som Röda och vita rosen, Fia med knuff eller ångmaskiner ger dagens vuxna?

Helt klart är att den digitala kommunikationsteknologin på flera områden förändrat våra sätt att leva och kommunicera. Dessa förändringar har också föranlett en oro och debatt om möjliga negativa effekter, exempelvis kring övervikt och asocialt beteende. Ett syfte med denna bok är att närmare beskriva unga och de kulturer och aktiviteter som den digitala kommunikationsteknologin möjliggör. Detta bidrag har dock ett mer avgränsat fokus, här granskas dator- och tevespel med syfte att försöka beskriva vilka det är som spelar och vilken betydelse spe-

landet får för unga. Utgångspunkten för diskussionen är en enkätundersökning som genomfördes 2006–2007 och gick ut till 6 000 unga mellan 16 och 25 år.¹ I enkäten fick de svara på bland annat vad de gör på fritiden och hur de ser på sin hälsa, på skolan och framtiden. Statistiska beräkningar har gjorts av Jonas Månsson, Växjö universitet.

I rapporten *New game – om unga och datorspel* som Ungdomsstyrelsen publicerade 2006 fanns en analys av gruppen 13–20 år och deras dator- och tevespelande. I detta kapitel beskriver vi gruppen 16–25 år. Artikeln försöker svara på vilka som spelar mycket och vilka som spelar mindre, hur fördelningen ser ut mellan könen och vilken betydelse föräldrarnas arbetsmarknadssituation har. Här diskuteras även vilken betydelse dator- och tevespelandet har för ungas sociala situation, hälsa, motion, skola och framtidsplaner. Ambitionen är att ta fram ny kunskap som kan ge en djupare och rikare kännedom om ungas situation och vanor som kan vara av betydelse för dem som arbetar med unga eller andra som är intresserade.

Ungdomsstyrelsen har under de senaste åren följt ungas vanor och attityder.² I det stora har förändringarna av vanor och aktiviteter inte varit så dramatiska; musik, teve, kompisar, idrott har genom åren varit de vanligaste aktiviteterna. En viktig förändring skedde i slutet av 1990-talet då den nya informationsteknologin genom datorer, internet och mobiltelefoner fick en bredare spridning vilket också kom att påverka ungas fritidssituation och aktiviteter.

Nya mötesplatser som lan, gamingcenter eller internetkafé finns idag på flera orter i landet.³ Förändringar påverkar även föreningslivets aktiviteter och mötesformer. En växande kommers kring spel och internet tar plats och blir betydande näringar. Aktiviteter relaterade till den nya kommunikationsteknologin värderas också allt högre bland ungdomar. Detta konstateras i Ungdomsstyrelsens skrift Arenor för alla (2005). Skriften visar att 1996 tyckte endast 6 procent att datorrelaterade sysselsättningar var särskilt viktiga, sex år senare hade siffran ökat till 15 procent.

De vanligaste fritidsaktiviteterna

I Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät från 2006 ställs frågor om vad 16–25-åringar gör på sin fritid.

Olika fritidsvanestudier ställer olika frågor och ger olika svarsalternativ. Det är därför viktigt att se aktiviteterna i tabell 4.1 i relation till ett begränsat antal svarsalternativ (enkäten hade 29 alternativ). Knappt en tredjedel, 31 procent, uppger att de spelar dator- eller tevespel någon gång i veckan eller oftare. Datorspelet är därigenom en vanligare aktivitet jämfört med exempelvis att sjunga, spela ett instrument eller skapa musik (tabell 4.1).

Tabell 4.1 De femton vanligaste fritidsaktiviteterna unga gör någon gång i veckan eller oftare 2006, 16–25 år. Procent

Aktivitet	Någon gång i veckan eller oftare
Umgås med kompisar	88
Surfar eller chattar på internet	85
Hjälper till hemma med mat, städning med mera	81
Läser	60
Idrottar eller motionerar men inte i klubb eller förening	58
Skriver	48
Idrottar eller motionerar i klubb eller förening	35
Går runt på stan med kompisar	33
Är ute i naturen	31
Spelar datorspel eller tevespel	31
Sjunger, spelar instrument, skapar musik	25
Går på restaurang, pub, bar	24
Går på café	20
Går på fest	19
Deltar i föreningsverksamhet	18

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Hur ofta unga spelar dator- och tevespel

I ungdomsenkäten från 2006 finns frågor om de spelar varje dag, varje vecka, varje månad, varje år eller aldrig.

Sju av tio unga i åldern 16–25 år spelar dator- och tevespel, 31 procent spelar varje vecka eller mer. Denna grupp (de som uppger att de spelar varje dag eller varje vecka) kommer vi i följande avsnitt att benämna *högaktiva spelare*. De som spelar varje månad eller någon gång varje år utgör 37 procent och benämns i följande avsnitt som *sällan spelare*. Slutligen uppger 33 procent att de aldrig spelar (tabell 4.2).

Tabell 4.2. Andel unga som uppger att de spelar dator- eller tevespel 2006, 16–25 år. Procent⁴

	2006
Varje dag	12
Varje vecka	19
Varje månad	17
Varje år	20
Aldrig	33

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Vilka är det som spelar dator- och tevespel?

Resultaten från ungdomsenkäten har visat att dator- och tevespel är en populär fritidsaktivitet bland unga. Men vilka är det som spelar? Finns det skillnader mellan mäns och kvinnors spelande? Hur fördelar sig spelandet i olika åldersgrupper? I detta avsnitt ser vi på skillnader i spelande utifrån åldersgrupper och kön samt föräldrarnas arbetsmarknadssituation.

Spelande och skillnader mellan kön

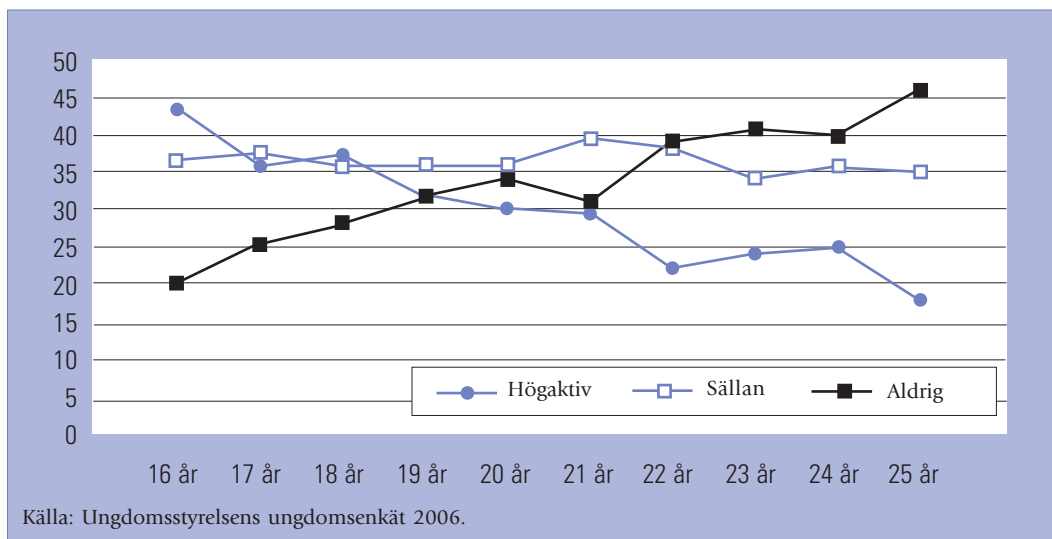
Tidigare studier har visat att de mest frekventa spelarna är män. Resultat från enkäten som genomfördes 2006 bekräftar detta.

Störst skillnad mellan könen är det bland dem som uppger att de spelar varje dag. Endast 3 procent av kvinnorna uppger att de spelar varje dag jämfört med 24 procent bland männen. Det är således en åtta gånger så stor andel av männen som spelar varje dag. Bland män är det ovanligt att aldrig spela. Endast en av tio uppger att de aldrig spelar dator- eller tevespel. Bland dem som aldrig spelar är andelen kvinnor fyra gånger så stor som bland än männen. Datorspel kan dock betraktas som en relativt vanlig företeelse bland kvinnor då mer än en fjärdedel av dem spelar minst en gång i månaden (tabell 4.3).

Tabell 4.3. Andel unga män respektive kvinnor som uppger att de spelar dator- eller tevespel 2006, 16–25 år. Procent

	Män	Kvinnor
Varje dag	24	3
Varje vecka	31	9
Varje månad	20	14
Varje år	13	26
Aldrig	12	48
Totalt	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.



Figur 4.1 Ungas spelande i olika åldrar 2006, 16–25 år. Procent.

Spelande i olika åldersgrupper

Spelas det lika mycket i de olika åldersgrupperna? Är det bland de yngre eller äldre som det spelas mest? I Ungdomsstyrelsens rapport *New Game – om unga och datorspel* (2006) konstaterades att bland 13–20-åringar var det gruppen 13–15 år som hade störst andel högaktiva spelare (de som spelar varje dag/nästan varje dag). Hur ser det då ut i åldersgruppen 16–25 år i enkäten från 2006?

Enkätens resultat visar att de mest högaktiva spelarna finns bland de yngre, i gruppen 16–19 år. Spelandets frekvens minskar med åren. Bland 16-åringarna uppger 21 procent att de spelar varje dag, vilket kan jämföras med 4 procent av 25-åringarna. Det är mer än dubbelt så vanligt att en 25-åring aldrig spelar jämfört med en 16-åring. Även om spelandet är vanligare bland de yngre så är spelandet utbrett bland 25-åringarna, tre av tio spelar dator- eller tevespel varje månad eller mer (figur 4.1).

Ungas spelande och föräldrarnas arbetsmarknadssituation

Har föräldrarnas arbetsmarknadssituation betydelse för hur mycket unga spelar? Tabell 4.4 visar ungdomars spelande i förhållande till faderns och moderns situation på arbetsmarknaden. Arbetsmarknadssituationen är definierad i enlighet SCB:s indelning.

Tabell 4.4 Ungas spelande och föräldrarnas arbetsmarknadssituation 2006, 16–25 år. Procent

	Ej arbete		Arbetare		Tjänsteman		Egenföretagare	
	Fader	Moder	Fader	Moder	Fader	Moder	Fader	Moder
Spelar varje dag	14	12	12	13	12	12	8	6
Spelar varje vecka	21	19	19	18	18	19	18	19
Spelar varje månad	17	19	16	16	17	16	18	18
Spelar varje år	16	19	21	18	21	22	19	21
Spelar aldrig	32	33	32	34	33	31	37	37
Total	100	100	100	100	100	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Hur ofta unga spelar tycks inte, i någon större utsträckning, kunna relateras till föräldrarnas arbetsmarknadssituation. Om vi jämför andelen mellan de som spelar varje dag och de som aldrig spelar ser vi dock en avvikelse bland unga med föräldrar som är företagare. I den gruppen är det en något mindre andel som spelar varje dag och en något större andel som aldrig spelar jämfört med i de övriga grupperna.

Betydelsen av födelseland

Har det faktum att vara född utanför Sverige någon betydelse för dator- och tevespelande?

Ungdomarnas svar i enkäten visar inte på någon större skillnad mellan ungdomar födda utomlands jämfört med dem som är födda i Sverige. Andelen ungdomar som är födda utomlands är dock något överrepresenterade bland dem som uppger att de aldrig spelar (tabell 4.5).

Tabell 4.5 Ungas spelande relaterat till födelseland 2006, 16–25 år. Procent

Unga födda	Spelar varje dag	Spelar varje vecka	Spelar varje månad	Spelar varje år	Spelar aldrig	Total
i Sverige	12	18	17	21	32	100
utomlands	12	20	13	13	42	100
Total	12	19	17	20	33	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Datorspelandets betydelse för ungas sociala situation och hälsa

Under de senaste åren har datorspelandets konsekvenser för hälsa diskuterats och debatterats. En oro från såväl politiker, professionella ungdomsledare och föräldrar har kunnat iakttagas. Oron har ofta rört spelandets konsekvenser för övervikt, spelberoende samt moraliska betänkligheter kring våldsamma spel.

I detta avsnitt behandlas spelandets sociala konsekvenser och betydelse för upplevd hälsa. Har spelandet betydelse för samhällsengagemanget? Finns det skillnader i attityder till utbildning och förhoppningar inför framtiden? Hur är det med hälsa och motionsvanor?

Politik och samhällsengagemang

I enkäten finns frågor om politiskt intresse och samhällsengagemang. Skiljer sig de som spelar ofta från de som aldrig spelar i intresset för politik?

Resultatet från enkäten visar på att det inte finns några större skillnader mellan de båda grupperna. Det betyder att intresset för politik är lika stort/litet bland högaktiva spelare som det är bland andra ungdomar (tabell 4.6).

Hur mår de som spelar ofta?

Enkätundersökningen från 2006 ställer frågor om hälsa och hur unga mår. Hur upplever de högaktiva spelarna att de mår? Finns det skillnader utifrån hur ofta man spelar?

Resultatet från enkäten uppvisar inga större skillnader för sjukdomssymtom relaterat till hur ofta man spelar. De som spelar ofta uppger sig dock i mindre utsträckning vara stressade än de övriga. En dubbelt så stor andel av dem som aldrig spelar känner sig stressade varje dag jämfört med de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna är det 7 procent som uppger att de upplever sig stressade jämfört med 14 procent bland dem som aldrig spelar (tabell 4.7).

Tabell 4.6 Spelfrekvens och intresse för politik 2006, 16–25 år, 2006. Procent

	Högaktiv	Aldrig	Total
Mycket intresserad	8	7	8
Ganska intresserad	29	32	30
Inte särskilt intresserad	37	37	39
Inte alls intresserad	26	23	23
Total	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.7 Förekomsten av sjukdomssymtom 2006, 16–25 år. Procent

	Högaktiv	Sällan	Aldrig	Total
Huvudvärk				
Varje dag	1	3	2	2
Flera gånger i veckan	12	13	15	13
En gång i veckan	16	16	18	17
Någon gång i månaden	39	40	37	38
Mer sällan eller aldrig	32	29	29	30
Ont i magen				
Varje dag	1	2	3	2
Flera gånger i veckan	10	10	11	10
En gång i veckan	12	13	15	13
Någon gång i månaden	37	44	42	41
Mer sällan eller aldrig	40	31	29	33
Svårt att somna				
Varje dag	5	5	7	6
Flera gånger i veckan	18	18	16	17
En gång i veckan	17	15	16	16
Någon gång i månaden	29	28	27	28
Mer sällan eller aldrig	31	34	34	33
Känt dig stressad				
Varje dag	7	12	14	11
Flera gånger i veckan	25	28	33	29
En gång i veckan	17	21	20	19
Någon gång i månaden	32	29	25	28
Mer sällan eller aldrig	18	11	8	12
Trött under dagarna				
Varje dag	15	17	21	18
Flera gånger i veckan	39	38	36	38
En gång i veckan	21	23	19	21
Någon gång i månaden	18	17	17	18
Mer sällan eller aldrig	7	5	7	6
Sovit dåligt på natten				
Varje dag	5	5	8	6
Flera gånger i veckan	20	21	20	20
En gång i veckan	18	19	15	18
Någon gång i månaden	28	30	27	28
Mer sällan eller aldrig	29	26	30	28

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Spelade och alkoholkonsumtion

Rapporten New Game (2006) visade att de som spelade ofta, uppger att de drack mindre alkohol. En tänkbar förklaring är att det var unga 13–15 år som spelade mest och denna grupp dricker mindre ofta än de äldre. Hur ser det ut i gruppen 16–25 år?

Enkäten från 2006 visar inga större skillnader mellan de som spelar ofta och de som spelar lite utifrån drogvänor. Det tycks dock finnas en större andel icke brukare bland de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna uppger 24 procent att de aldrig dricker alkohol, vilket kan jämföras 19 procent bland dem som aldrig spelar dator- och tevespel (tabell 4.8).

Datorspel och fysisk aktivitet

De senaste åren har frågor kring övervikt och passivitet i ungdomsgruppen blivit uppmärksam i olika sammanhang. Hur ser det ut för dem som spelar ofta, tränar de lika mycket som andra?

Resultatet från enkäten visar att unga som spelar ofta inte uppger att de tränar mindre frekvent jämfört med dem som spelar mindre ofta. Bland de högaktiva spelarna uppger 8 procent att de tränar varje dag, bland dem som aldrig spelar är det 7 procent. Ingen större skillnad finns inte heller bland dem som uppger att de tränar mer sällan eller aldrig. I den högaktiva gruppen uppger 17 procent att de tränar mer sällan eller aldrig vilket kan jämföras med 18 procent bland dem som aldrig spelar (tabell 4.9).

Tabell 4.8 Berusningsfrekvens bland unga 2006, 16–25 år. Procent

	Högaktiv	Sällan	Aldrig	Total
1 Aldrig	24	17	19	20
2 En gång om året eller mera sällan	9	7	10	9
3 Några gånger per år	19	22	21	21
4 Någon gång i månaden	24	26	25	25
5 Ett par gånger i månaden	15	17	17	16
6 Någon gång i veckan	9	11	8	9
Total	100	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.9 Träningsvolym bland unga 2006, 16–25 år. Procent

	Högaktiv	Sällan	Aldrig	Total
1 Varje dag	8	7	7	7
2 Flera gånger i veckan	41	44	39	41
3 En gång i veckan	19	20	19	19
4 Någon gång i månaden	15	17	17	16
5 Mer sällan eller aldrig	17	13	18	16
Total	100	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Framtida utbildningsplaner

Ungdomsstyrelsen har i ungdomsenkäten från 2006 ställt frågor om vilka utbildningsplaner unga mellan 16 och 25 har. Finns det skillnader mellan dem som spelar mycket och de som spelar mer sällan kring deras utbildningsplaner?

Bland de högaktiva spelarna uppger 16 procent att de avser att gå gymnasium med praktisk inriktning vilket kan jämföras med 5 procent bland dem som uppger att de aldrig spelar dator- eller tevespel. Enkätens resultat visar också att de som aldrig spelar i större utsträckning uppger att de avser att gå en utbildning på högskola eller universitet. Bland de högaktiva spelarna uppger 44 procent att de planerar att

gå på universitet eller högskola, bland dem som aldrig spelar är det 58 procent (tabell 4.10).

Framtidsutsikter

Enkäten från 2006 rymmer frågor om hur unga ser på framtiden. En fråga rör huruvida de är pessimistiska eller optimistiska när det gäller framtidsutsikterna för världen i allmänhet. Kan vi se några skillnader mellan dem som spelar ofta och dem som spelar mer sällan i frågan om framtidsutsikter?

Enkäten från 2006 visar inga större skillnader mellan de som spelar ofta, de som spelar lite och de som uppger att de aldrig spelar utifrån i frågan om framtidsutsikter (tabell 4.11).

Tabell 4.10 Utbildningsplaner bland unga 2006, 16–25 år. Procent

	Högaktiv	Sällan	Aldrig	Total
Grundskola (eller motsvarande)	0	0	0	0
Gymnasium med praktisk inriktning	16	8	5	10
Gymnasium med teoretisk inriktning	3	2	2	3
Yrkesutbildning utanför gymnasiet	8	8	8	8
Högskola/universitet mindre än tre år	9	11	8	9
Högskola/universitet tre år eller mer	44	52	58	51
Vet ej	19	18	19	19
Total	100	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Tabell 4.11 Framtidsutsikter för världen i allmänhet bland de högaktiva spelarna 2006, 16–25 år. Procent

5-gradig skala	Högaktiv	Sällan	Aldrig
1	12	9	10
2	23	24	24
3	44	45	44
4	16	18	17
5	5	4	5
Total	100	100	100

Källa: Ungdomsstyrelsens ungdomsenkät 2006.

Kommentar: På en 5-gradig skala där 1 är pessimistisk och 5 är mycket optimistisk.

Sammanfattning och diskussion

Vanlig aktivitet

Enkätens resultat visar att datorspelare och andra datorrelaterade aktiviteter är en bland de vanligaste förekommande aktiviteterna bland unga. Sju av tio unga mellan 16 och 25 år spelar dator- och tevespel, 31 procent spelar varje vecka eller mer.

De unga männen spelar mest

Det är männen som spelar i störst utsträckning. Störst skillnad mellan könen är det bland dem som uppger att de spelar varje dag. Endast 3 procent av kvinnorna uppger att de spelar varje dag jämfört med 24 procent bland männen. Datorspel kan dock betraktas som en relativt vanlig företeelse bland kvinnor då mer än en fjärdedel av dem spelar minst en gång i månaden. Enkätens resultat visar att de mest högaktiva spelarna finns bland de yngre, i gruppen 16–19 år. Det är mer än dubbelt så vanligt att en 25-åring aldrig spelar jämfört med en 16-åring. Andelen ungdomar med föräldrar som är födda utomlands är något överrepresenterade bland dem som uppger att de aldrig spelar.

Betydelse för ungas sociala situation och hälsa

De som spelar ofta uppger sig var mindre stressade än de övriga. Det är två gånger så vanligt att de som aldrig spelar känner sig stressade varje dag jämfört med de högaktiva spelarna. Bland de högaktiva spelarna uppger 24 procent att de aldrig dricker alkohol, vilket kan jämföras 19 procent bland dem som aldrig spelar dator- och tevespel.

Resultatet från enkäten visar att unga som spelar ofta inte uppger att de tränar mindre frekvent jämfört med de som spelar mindre ofta. Intresset för politik och synen på framtidsutsikter skiljer sig inte heller i någon större utsträckning mellan de som spelar ofta och de som spelar mindre ofta.

Enkätens resultat visar också att de som aldrig spelar i högre grad uppger att de avser att gå en utbildning på högskola eller universitet. Bland de högaktiva spelarna uppger 44 procent att de planerar att gå på universitet eller högskola, bland dem som aldrig spelar är det 58 procent.

Spelandets effekter

Resultaten från Ungdomsstyrelsens enkät pekar på att de som spelar dator- och tevespel inte tycks skilja sig i någon större utsträckning från dem som spelar mindre ofta. Det är dock viktigt att konstatera att några resultat från forskning om effekter av datorspelare hittills inte har publicerats i Sverige, kunskapen är därigenom bristfällig. Statens folkhälsoinstitut genomförde 2005 en analys av 30 vetenskapliga studier kring effekter av tv- och datorspelare bland barn och unga. Sammantaget visar dessa studier ett starkt stöd för att spelare ger positiva effekter på spatiala förmågor och reaktionstid. Den visar heller inte på samband mellan spelare och övervikt.⁵ Eftersom någon forskning kring effekter av datorspelare inte har gjorts i Sverige är det svårt att dra några säkra slutsatser vare sig från Ungdomsstyrelsens studie eller från andra internationella studier. Oavsett datorspelarens eventuella effekter är spelare en betydelsefull aktivitet och kulturform för många unga.

Referenser

Statens folkhälsoinstitut (2005). *Hälsoeffekter av tv- och datorspel-
ande. En systematisk genomgång av
vetenskapliga studier*. Stockholm:
Statens folkhälsoinstitut.

Ungdomsstyrelsen (1998). *Fritid i
skilda världar*. Stockholm:
Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2003). *De
kallar oss unga – Ungdomsstyrelsens
Attityd- och värderingsstudie*.
Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2005). *Arenor
för alla – en studie om ungas kultur-
och fritidsvanor*. Stockholm:
Ungdomsstyrelsen.

Ungdomsstyrelsen (2006). *New
Game. Om unga och datorspel*.
Stockholm: Ungdomsstyrelsen.

Noter

¹ Undersökningen genomfördes av
SCB som en postenkät med tre
påminnelser under perioden
november 2006 till januari 2007.
Populationen utgjordes av Sveriges
befolkning i åldern 16–25 år.

Totalt var det 2 867 personer som
besvarade frågeblanketten, vilket är
48,2 procent av urvalet på 6 000
personer.

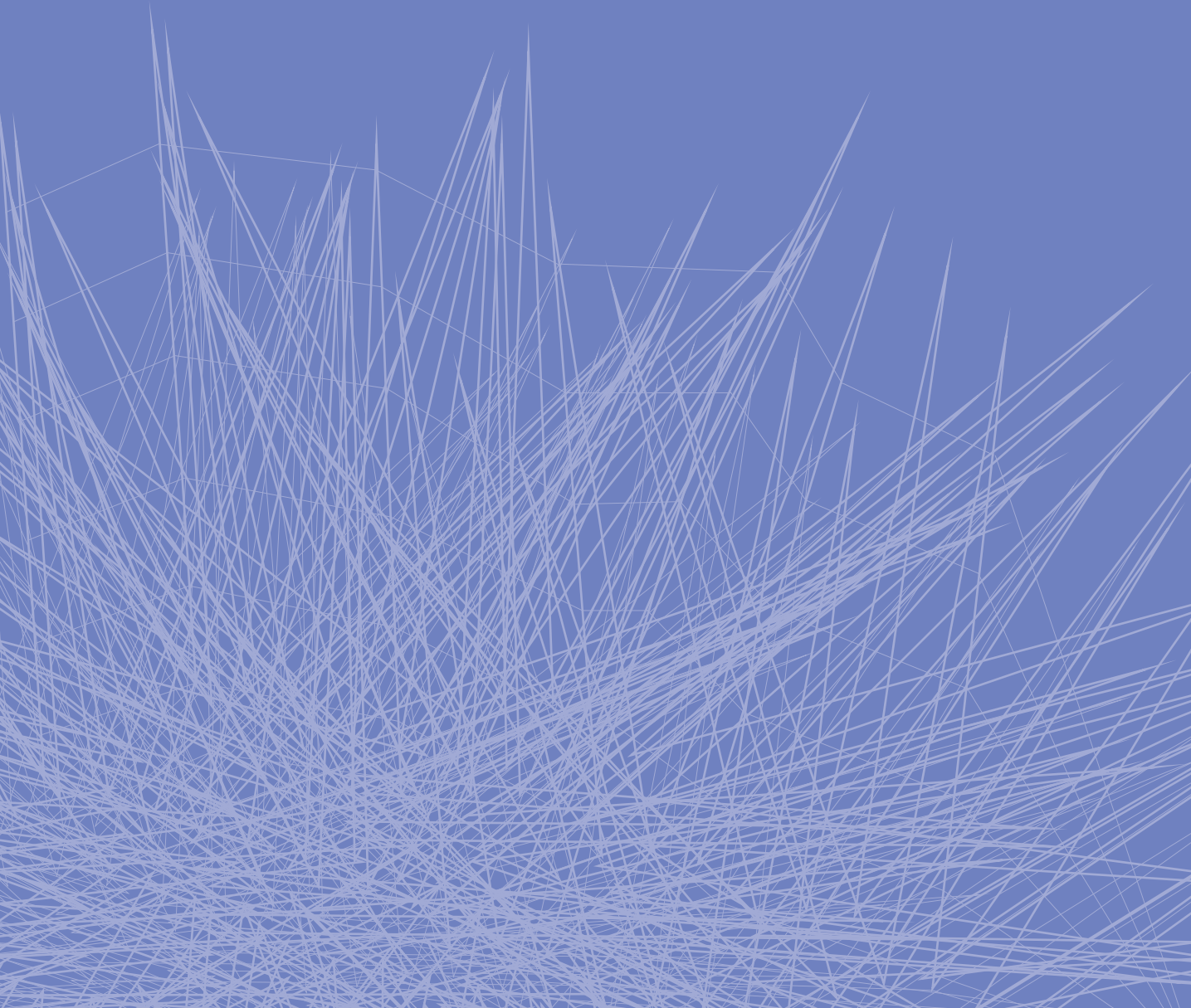
² Bland annat Fritid i skilda världar
(1998), Arenor för alla – en studie
om ungas kultur- och fritidsvanor
(2005) och De kallar oss unga
(2003).

³ En beskrivning av olika mötes-
platser finns i Ungdomsstyrelsens
skrift New Game – om unga och
datorspel (2006).

⁴ I vissa tabeller summerar
procenttalen till 101. Detta beror
på avrundning då vi valt att
presentera procenttalen i heltal.

⁵ Statens folkhälsoinstitut (2005).
Hälsoeffekter av tv- och datorspel-
ande. En systematisk genomgång
av vetenskapliga studier.

KAPITEL 5



Peter Jakobsson

E-sport, cyberatleter och professionalitet

”En kompis pappa har sagt att han vill anställa oss som börsmäklare när vi slutar spela Counter-strike. Datorspel och trading liknar varandra. Man sitter framför en skärm och måste hantera väldigt mycket information hela tiden.”

Det är inte utan viss stolthet som den unga datorspelaren pratar om de alternativa karriärvägar som han förutser att hans datorspelande har öppnat för honom. I samma lokal sitter hundratals ungdomar och spelar ett datorbaserat lagspel som porträtterar en blodig konflikt mellan terrorister och antiterrorister. Det är fredag kväll och Counter-striketurnering på ett av Stockholms internetcaféer.

Spelstudier (eng. game studies) är ett akademiskt fält dedikerat åt studiet av spel i olika former. Fältet rymmer såväl formalistiska angreppssätt (egentligen narratologi) som sociokulturella perspektiv som tenderar att behandla spelstudier som en underavdelning till medie- och kommunikationsvetenskap eller kulturstudier. Detta kapitel ligger närmare det senare perspektivet.

Ämnet som ska diskuteras är en så kallad *First Person Shooter* (FPS) – ett actionspel som spelas i förstapersonsperspektiv med realistisk grafik och våldsamma konfrontationer. Spelet heter *Counter-strike* (Valve 2000) och är ett av de mest populära spelen genom tiderna. Men det är inte så mycket spelet i sig som ska diskuteras. Kapitellet är framförallt en undersökning av en sär-

skild spelform, den sorts spelande som går under beteckningen *e-sport* och vars utövare bland annat kallas *cyberatleter*. Denna form av spelande är ett tävlingsinriktat spelande som i mångt och mycket liknar traditionell lagidrott. Man spelar med fem spelare i varje lag och matcherna spelas i rundor och set. Idag finns det flera internationella turneringar i Counter-strike, allt fler sponsorer ser tävlingarna som ett sätt att nå ut till sina målgrupper och prissummorna i turneringarna stiger. För ett litet fåtal innebär e-sporten ett sätt att försörja sig och att få åka världen runt för att delta i stora tävlingsarrangemang.

Syftet är att på ett generellt plan redogöra för e-sportscenen. Var kommer den ifrån, vart är den på väg och vilka eventuella problem är den belastad med? Mer specifikt handlar kapitlet om e-sport som en kulturell företeelse. Som sådan är de betydelser och meningar som tillskrivs e-sporten omtvistade och varierar mellan de olika intresserade parterna. Hur förhåller sig denna del av datorspelsvärlden till de negativa bilderna av datorspelsmediet? Vilka symboler och vilka värderingar används för att konstruera en bild av e-sporten? På vilket sätt är spelarna aktiva i att skapa en identitet för e-sportscenen? Vad betyder e-sporten för de spelare som har som mål att försörja sig som cyberatleter och vilken betydelse har det att det handlar om just ett datorspel när det gäller arbetsförhållandena för de unga cyberatleterna?

Undersökningen bygger på material från två slags källor. Dels reklamfilmer och annat promotionmaterial från diverse e-sportorganisationer och sponsorer, dels fältarbete i form av deltagande observation och intervjuer på internetcaféer, e-sportturneringar och e-sportrelaterade webbsidor. Den webbsida som har ägnats störst uppmärksamhet är Sveriges största sida ägnad åt tävlingsscenen i Counter-strike. På sidan finns artiklar och diskussioner arkiverade från den svenska scenen sedan 2002 och framåt. Den största delen av fältarbetet utfördes på World Cyber Games (WCG) 2006 i Monza, Italien. WCG är en av de tre största internationella datorspelturneringarna och har tävlande från 70 olika länder. På plats intervjuades Counter-strike-spelare från nio länder och sammanlagt deltog över 20 spelare i intervjuerna.¹

Kapitlet börjar med en kort historisk översikt över datorspelsbranschen och framförallt e-sporten. En översikt som följs av en beskrivning av hur scenen ser ut för tillfället, i Sverige och internationellt. Efter detta följer en närmare undersökning över det kulturella komplex som ligger till grund för datorspelens och e-sportens problem med att vinna social legitimitet, något som jag kallar den paradoxala cyberatleten. Sedan redovisas det empiriska underlaget för detta kapitel genom en diskussion först om hur e-sporten säljer sig själv utåt och sedan om hur e-sporten ter sig från spelarnas perspektiv. Det hela avslutas sedan med en diskussion om vad som i allmänhet är viktigt att tänka på när man försöker förstå datorspel som kulturella objekt.

Datorspel och e-sport – en kort historisk överblick

Datorspelen har idag över 30 år på nacken men det verkar ofta ändå som om det vore ett någorlunda nytt medium som vi ännu inte har lärt oss att hantera och förhålla oss till. Samtidigt som videovåldet diskuterades i början på 80-talet diskuterades också datorspelens eventuella skadliga verkan. Filmtittande i hemmet anses knappast utgöra något större problem idag; åtminstone så har det försvunnit ifrån den mediala dagordningen. Men datorspel fortsätter däremot att ligga högt på agendan hos institutioner, myndigheter, föräldrar och massmedier – och inte beroende på mediets potential och uttrycksfullhet utan på grund av de faror som spelen fortfarande förknippas med. Branschens svar på sådana farhågor har till viss del varit självsanering. Man har infört ett åldersmärkningssystem som en guide till konsumenterna och en del butikskedjor har valt bort spel med våldsamt innehåll. Farhågor om att datorspelare är passiviserande och medför för mycket stillasittande har mötts med dans- och sångspel och andra spel som involverar hela kroppen i spelupplevelsen. När branschen har anklagats för att vara sexistisk och för att bara rikta sig mot män har man svarat med att släppa så kallade "tjejspel", även om dessa sedan har inneburit finansiella magplask (Kline et al. 2003). Men trots dessa försök att visa mognad och förmåga till att tänka om så kvarstår det fortfarande en påtaglig kritik mot branschen och dess produkter.

Samtidigt kan man ana en motsatt trend. Även från akademiskt håll har det riktats kritik mot spelbranschen men man har också gjort en del för att moderera det man anser vara ett ensidigt moraliserande. Forskare som Henry Jenkins

har till exempel hyllat kreativiteten hos de fan-kulturer som omger datorspelen (Jenkins 2006) och andra har påpekat datorspelens potential för att lära oss saker (Gee 2003). Framväxten av ett forskningsområde tillägnat datorspel som estetiskt objekt har dessutom placerat spelen i farstun till finrummet, ett steg ifrån att fullt ut accepteras som ett konstnärligt medium likställt med film och litteratur. Vilket inte minst visas av att spelen gjort entré på kultursidorna i de flesta större svenska dagstidningar.

Således finns det idag en omfattande litteratur både med ett akademiskt och med ett populärt tilltal som behandlar olika aspekter av datorspelsmediet: historiska, tekniska, kulturella och samhällsreliga. På 1970-talet och i början av 1980-talet var litteraturen betydligt mer begränsad och utgjordes till största delen av ett antal böcker som var en blandning mellan konsument- och strategiguider. Även om den kritiska distansen till ämnet i dessa böcker i princip är obefintlig erbjuder de ändå en möjlighet att få lite perspektiv på den aktuella debatten eftersom man lätt kan spåra de perspektiv på och diskussioner kring datorspelen som var aktuella då. Som vi ska se skiljer de sig inte mycket från hur det ser ut idag.

Ett exempel är en bok som kom ut på svenska under namnet *Videospel: Tips och strategier, Hur man bemästrar dem* (Blumenschein & Blumenschein 1983). Bland kapitelrubrikerna hittar vi till exempel *Några grundläggande regler för umgänget med myntvideoapparater*. En rubrik som är talande för den allmänna tonen i boken, vilken rakt igenom präglas av en hålla-i-handenttityd. Ett tilltal som vi får anta berättigades av det nya och spektakulära hos den "farsot" som bredde ut sig över Europa, vilken vi också lär oss visserligen inte är någon "sjukdom i medi-

cinsk mening" men väl en "skrämmande attraktiv hobby". En passage från bokens inledning är särskilt intressant i detta sammanhang:

"En video-kung som den femtonårige amerikanen Steve Juraszek från Illinois – han spelade 'Defender' i sexton timmar på ett enda mynt, sköt ihop 16 miljoner poäng och skrevs in i videospelets annaler som den förste världsmästaren – finns det hitintills ingen hos oss [i Europa]. Och inte heller något tragiskt fall i stil med den automatfantast som bröt samman vid 'joysticken' och därmed tågade in i läkarpressen som det medicinska fenomenet 'video-epilepsi'".

(Blumenschein & Blumenschein 1983)

Berättelsen innehåller både en tidig referens till ett världsmästerskap i datorspel och till den fruktade baksidan av den digitala kulturen: kroppens förtvining och själens utarmning framför teveonitorn.

E-sport, det vill säga datorspelare i tävlingsinriktade former, framhålls ofta som något nytt en 1990-talsinnovation med turneringar i *Quake* (id Software 1996) och superstjärnor som Jonathan "Fatal1ty" Wendel som dess pionjärer.² Som citatet ovan visar fanns det dock liknande tävlingar redan på 1980-talet. Twin Galaxies var det företag som blev allra mest känt som den officiella arrangören av datorspelstävlingar. 1983 arrangerade de till exempel en tävling som de kallade den nordamerikanska videospelsolympiaden. Så här berättar Twin Galaxies själva sin historia på sin hemsida:

"Twin Galaxies mottog genast uppmärksamhet från dåtidens stora speltillverkare: Atari, Midway, Williams Electronics, Universal, Stern, Nintendo och Exidy, och dessutom stöd från RePlay Magazine och Playmeter Magazine—den erans två främsta arkadspelstidningar. Twin Galaxies roll som tabellmakare blev viktigare i takt med att 'spelarrankningar' kom i medias fokus. Som pionjärer på att ranka toppspelare blev det Twin Galaxies som förde spelarna med superstjärnestatus samman för att delta i en rad omskrivna tävlingar och mediahändelser. Till exempel den 8 november 1982 så besökte LIFE Magazine Twin Galaxies för att samla sexton av Nordamerikas bästa spelare för ett gruppfotografi. Två månader senare, den 9 januari 1983, kom ABC-TV's 'That's Incredible' till Ottumwa, Iowa för att filma nitton av världens bästa spelare som tävlade i världens första världsmästerskap."³

Citatet är intressant för att det visar på stora likheter mellan tävlingsscenen då och nu. Spelbranschen visar fortfarande ett stort intresse för sådana här tävlingar, även om det idag framförallt rör sig om tillverkarna av hårdvara snarare än spelföretagen. På den tiden var man framförallt intresserad av att sälja spel, idag ligger det även mycket pengar i att sälja datorkomponenter och kringutrustning som särskilda tävlingsanpassade möss, tangentbord och hörlurar. Att spelare har superstjärnestatus ska då som nu tas med en nypa salt, åtminstone i världen utanför Kina och framförallt Sydkorea, där man på grund av den massiva mediebevakningen faktiskt kan bli igenkänd på gatan om man är duktig inom något av de mest populära spelen. Medierna visar då som nu ett visst in-

teresse, även om fokus ofta ligger på det extraordinära i att tävla i datorspel snarare än att rapportera resultat och visa matcher. I Sverige har några tevekanaler försökt sig på att sända e-sport, men det saknas fortfarande ett framgångsrikt programformat. Det är framförallt på internet som man kan hitta information om e-sport och över nätet kan man även se direktsändningar av många matcher.

En internationell scen i ständig förändring

Hur kan man då tävla i datorspel? Counter-strike spelas som sagt oftast i lag om fem spelare. När man spelar Counter-strike kan man antingen spela online eller offline, det vill säga antingen över internet eller med spelarna och deras datorer uppkopplade på ett lokalt nätverk (lan). På tävlingar har man någon form av domare; vare sig det är någon som jobbar i kiosken på caféet eller om det är speciellt utsedda domare med uniform och visselpipa. Domaren representeras däremot inte i spelet – man kan inte råka skjuta domaren av misstag – utan står bakom spelarna och övervakar så att ingen fifflar med sin dator. Matcherna spelas ofta i tre set och varje set avgörs genom att ett lag har vunnit 16 rundor. De tävlingar som är högst ansedda spelas aldrig över internet utan matcherna spelas på en gemensam arena. Detta gör både matcherna till publika spektakel som man kan ta betalt för och underlättar stävjandet av fusk – något som förekommer emellanåt vid spel över internet. Att vinna på en tävling som spelas över internet räknas överhuvudtaget inte som en lika viktig prestation som att vinna på en lanturnering. Unikt för e-sport är naturligtvis att regler och spelplan ägs av ett företag och man måste ha en kopia av spelet för att kunna spela och tävla.

Tävlingsscenen i Counter-strike är global men begränsas naturligtvis av tillgång till datorer och internetuppkoppling. Som exempel kan nämnas att endast ett afrikanskt lag av sammanlagt 70 lag deltog på WCG 2006. De flesta länder har endast ett eller ett par lag som återkommande åker på de internationella turneringarna. För att kunna åka krävs inte bara ett bra lag utan det krävs också att man har råd att åka, vilket ofta kräver sponsorer. De bästa lagen i varje land tränar inte bara mot varandra utan även mot de bästa lagen från grannländerna. Möjligheterna till träning begränsas dock av internetkapaciteten i regionen. I Indien kan det vara svårt att träna mot ett lag som befinner sig i en annan del av staden och därför måste man istället träffas på ett internetcafé. De nordiska lagen tränar däremot alla mot varandra och även mot lagen från de baltiska staterna, tack vara de snabba internetuppkopplingarna som finns tillgängliga i samtliga länder. I Brasilien finns det en stor Counter-strike-scen men brasilianska lag åker ändå till Stockholm på träningsläger eftersom de då har möjlighet att spela mot lag utanför det egna landet.

Hela e-sportbranschen befinner sig i ett tillstånd av ständig förändring. En förändring i vilken aktörer kommer och går, men där också hela idén om vad e-sport är och framförallt hur man ska kunna tjäna pengar på den, formuleras om gång på gång. Några exempel kan vara på sin plats. För att komma till vissa turneringar måste spelarna betala en anmälningsavgift samtidigt som andra turneringar sponsrar lagen för att de ska kunna ha råd att delta. De flesta verkar vara överens om att tevesända evenemang är den snabbaste vägen till framgång hos en bredare publik, men man har ännu inte lyckats skapa ett framgångsrikt programformat och åtminstone i Sverige har alla satsningar på

e-sport på teve lagts ner ganska snabbt. I Ryssland försöker en före detta spelare starta en skola för unga cyberatleter men man har små förhoppningar om att någon ska ha lust att betala för en sådan tjänst. I Sverige finns det ett företag som erbjuder vadslagning på e-sportmatcher där spelarna kan satsa pengar på de matcher som de själva deltar i. De kända lagen säljer kläder, accessoarer och spelutrustning och har hemsidor som genererar reklamintäkter. Men det som håller e-sporten flytande som en affärsidé är de pengar som kommer in från de stora hårdvaru- och mjukvarutillverkarna – Intel, AMD, ATI, Creative – och även från sportföretag som Adidas och Kappa som också har börjat visa ett intresse för e-sport.

Den paradoxala cyberatleten

Hur snabbt kan en människa springa 100 meter? Den frågan är genast greppbar och meningsfull för oss, även om vi inte är friidrottsintresserade. Frågan är kittlande eftersom den rör människans gränser, vad den mänskliga kroppen kan åstadkomma när den pressas till sitt yttersta. Men frågan om hur snabbt människan kan springa i cyberrymden framstår som lite fånig. Hela poängen med cyberrymden ska ju vara att vi kan göra vad som helst. Alla roller vi vill spela, alla situationer vi vill försätta oss i, allting vi vill uppnå är inom räckhåll i cyberrymden; åtminstone enligt en (måhända naiv) uppfattning om cyberrymden. Så svaret blir naturligtvis att vi kan springa precis så fort som vi vill i cyberrymden. Vad spel gör dock är att de upprättar artificiella begränsningar som man som spelare ska försöka överkomma. Spelreglerna avgränsar en liten del av cyberrymden och fixerar och begränsar de handlingar som är möjliga inom detta område. Och plötsligt blir det meningsfullt att ställa frågor som:

”Hur snabbt klarade du den första banan?” eller ”Hur många gånger dog du innan du klarade den?”. Det är sådana artificiella begränsningar som möjliggör e-sport. Dessa begränsningar är naturligtvis inget annat än spelregler. Utan sådana regler blir all form av tävling och sport meningslös. Varför sparka fotboll om man lika gärna kan plocka upp bollen och springa in med den i mål?

E-sporten präglas av andra paradoxer också, av vilka inga egentligen är naturgivna motsättningar men som har att göra med den kulturella logik enligt vilken vi kategoriserar och värdesätter fenomenen i vår omgivning. Huvudpersonen i Hari Kunzrus bok *Leela.exe* (Kunzru 2005) personifierar en bild av datorspelare och intresserade datoranvändare som gör att kopplingen mellan sport och e-sport känns kontra-intuitiv. Karaktären i boken är inte lång, vältränad, utagerande eller för den delen, populär i umgängeslivet. Han föredrar att umgås med datorn framför att umgås med andra människor. På hans jobb på en stor datorfirma är de flesta likadana. Trots att de sitter i ett öppet kontorslandskap så föredrar de att skicka e-mail till varandra framför att resa sig upp och gå över för att prata med någon. Denna litterära gestalt återfinns även i massmediernas rapportering från datorspelsvärlden. I samband med den konferens som är ursprunget till denna antologi arrangerades det en datorspelsmessa i Jönköping som heter Dreamhack. Till arrangemanget kom tusentals unga människor tillsammans med sina datorer för att koppla upp sig på det största nätverk för spel som någonsin konstruerats. En kulturskribent från Svenska Dagbladet kommenterade arrangemanget på följande sätt:

”... tiotusen unga män (och en handfull flickor), elektroniskt sammankopplade, med monitorernas kusliga blåkalla sken flimrande i ansiktet, orörliga, men ändå febrilt aktiva, i färd med att dräpa varandra, och plocka på sig poäng och pinaler. Ett dataspelskonvent men också en spökmässa, ty här förmedlas en skräckvision av framtidens människa: cybernetisk och förtvinad, framrusande och frustande på en artificiell savann.”

(Spjut 2006)

I detta utfall återkommer både bristen på socialitet (elektroniskt sammankopplade [...] i färd med att dräpa varandra) och på fysisk aktivitet (cybernetisk och förtvinad) samt bristen på kulturell förfining och meningsfullhet (plocka på sig poäng och pinaler [...] framrusande och frustande). Utan att göra någon ytterligare värdering så kan man påpeka att för att Spjuts beskrivning ska gå hem måste man först acceptera att elektronisk kommunikation inte är lika värdefull och viktig som annan kommunikation samt att datorspelade på något sätt utesluter fysisk aktivitet även när man inte sitter framför datorn. Den rädsla som uttrycks i citatet är dock ett uttryck för en kulturellt rotad skepsis mot vad man i mer generella termer kan kalla *det virtuella*.

Alla som har sett filmen *The Matrix* (1999) känner till denna problematik. I *The Matrix* är det hackaren som är hjälten; den främsta experten på det gåtfulla datorspråket är frihetens förkämpe i framtiden. Men det största värdet i hackarens talanger ligger inte i att kunna manipulera datorn för att tjäna mänskligheten utan i dennes förmåga att knäcka koderna, att kunna se mönstret bakom den väv av bilder som avskiljer mänskligheten från verkligheten.

För trots att hackaren behärskar tekniken på ett otvunget sätt och kan manipulera datakoden efter sin egen vilja – på så vis härskare över sin egen verklighet – så framgår det tydligt att om det finns möjlighet att välja ska man välja verkligheten framför virtualiteten. Den behärskade verkligheten visar sig vara en överklighet.

Virtualitetens koppling till datorspel är dubbel. Spelvärldar är virtuella världar; de finns men samtidigt finns de inte. Men det finns också den mer grundläggande kopplingen till leken som också är ett uttryck för virtualitet. I leken låtsas vi att vi är det som vi inte är. För en begränsad tid och i ett avgränsat område kan vi på ett säkert sätt uppleva verkligheten på ett sätt som den inte är. Brian Sutton-Smith, som har skrivit mycket om spel och lek, diskuterar i sin bok *The Ambiguity of play* (1997) hur vi använder olika sätt att tala om spel och lek för att försvara en särskild spelpraktik. Han berör en uppfattning om spel som går ut på att de upprättar en illusion av maktfullkomlighet; som fantasier om kontroll en funktion som är särskilt viktig för barn på grund av deras utsatta position.

Men eftersom detta är ett sätt att tänka på spel som framförallt förknippas just med barn föredrar ungdomar och vuxna att tala om sin lek på sätt som skiljer dem från barns illusoriska lekvärldar. Sutton-Smith nämner i detta sammanhang användningen av "virtuell" i benämningen av datorgenererade världar som ett sätt att skilja dem från *fantasivärldar* eller *låtsasvärldar*. Men denna ordlek har inte varit tillräcklig för att etablera det seriösa hos till exempel tävlingar i datorspel. Rädslan för det virtuella är, som vi ska se, något som återkommer gång på gång i e-sportscenens försök att konstruera en kulturellt trovärdig och socialt accepterad bild av sig själv.

Hur marknadsförs e-sporten?

Med tanke på den kulturella status som våldssamma datorspel och hängivna datorspelare har: hur går man tillväga för att marknadsföra ett koncept som e-sport? Vilka symboler och värderingar är det man använder sig av? För att undersöka detta ska vi titta närmare på tre reklamfilmer från SK Gaming, en av världens mest kända e-sportorganisationer vars svenska Counter-strikelag länge har ansetts som ett av de tio bästa lagen i världen. SK Gaming var från början en tysk organisation men har idag lag på flera ställen i världen. Idag ägnar man sig inte bara åt Counter-strike utan har spelare inom flera olika spel. Det svenska Counter-strikelaget sponsras av processortillverkaren Intel som presenterar sin e-sportsatsning på sin webbsida *Game on*.⁴ På webbsidan kan man bland annat titta på tre reklamfilmer som alla belyser olika aspekter av problematiken med att sälja e-sport.

*SK Strikes back*⁵, vilken precis som de andra är regisserade av Cristoph Keimel, är tio minuter lång och är både en tillbakablick över vad laget har presterat hitintills och en presentation över vad laget aspirerar på i framtiden. Intervjuer med spelare och managers varvas med bilder från storstäder, flygplatser, turneringar och lyxiga hotell. E-sportvärlden framställs som modern, urban och kosmopolitisk. Videon inleds med att Angel Munoz, grundaren av Cyberathlete professional league, som är en av världens största e-sportturneringar, beskriver sitt intryck av laget: *"The most lasting impression I always have of them is how professional they are, everywhere they go."* Mot slutet av filmen sammanfattar SK:s manager Andreas Thorstensson varför han gillar att jobba med e-sport: *"The competitiveness and the seriousness of all the players [...] All the players are as dedicated as any*

other athletes out there.”. Något som slår en när man tittar på både denna film och de två andra filmerna är att man aldrig får se vad som händer på skärmen. Istället fokuseras det uteslutande på miljöerna och på spelarna; många allvarliga och beslutsamma ansikten flimrar förbi men för en utomstående skulle det vara svårt att överhuvud förstå vad det är för något som spelarna ägnar sig åt. Vad är det för aktivitet som spelarna utövar på ett sådant professionellt och seriöst sätt?

I *Save the world*⁶ ställs spelarna inför en uppgift av den amerikanska presidenten: att rädda världen från ett terroristhot i form av en vätebomb som placerats på havets botten. Man låter tittaren förstå att bomben inte kan nås av en människa utan måste desarmeras med hjälp av en robot som navigeras med hjälp av ett grafiskt datorgränssnitt. Ett tillvägagångssätt som också används inom till exempel vissa former av kirurgi och som naturligtvis liknar datorspelarens navigering genom virtuella miljöer. Det är endast SK med sin speciella kunskap och expertis som kan rädda världen. Den skicklighet som de förfinat genom sitt datorspelare visar sig vara lika användbar i ”verkligheten”.

Den tredje filmen⁷ är delvis inspirerad av David Fincher's *Fight Club* (1999), en visserligen mångfacetterad film men vars centrala tema är det moderna samhällets undertryckande av vissa mänskliga, framförallt påstått manliga, erfarenheter och instinkter. Den helt igenom rationella och inrutade tillvaron i både arbets- och privatliv konfronteras genom den klubbgemenskap som tillåter medlemmarna att komma i kontakt med sina mer ursprungliga behov och känslor genom att helt enkelt slå varandra blodiga. Filmens konflikt kan beskrivas i termer av en diskrepans mellan den upp-

levda saknaden av en ursprunglig ”verklighet” och det moderna samhällets tilltagande överklighet eller virtualitet. Datorspelens virtuella, blodfattiga konflikter kan ses som just en av de moderna produkter som kritiseras i *Fight Club* men i reklamfilmen framställer man istället datorspelet som en möjlighet att uppleva just den form av verklighet och närvaro som personerna i *Fight Club* också söker. Matchen som handlingen kretsar kring äger inte rum på något internetcafé utan istället i en arena som ger intrycket av att vara en boxningsring eller gladiatorarena. Stämningen är spänd och svetten rinner från deltagarna. Datorspelet är fysiskt ansträngande.

Reklamfilmerna säger i sig en hel del om de, uttalade och outtalade, mål som sätts upp för e-sporten och vad som saknas för att uppnå dessa. Det påpekas att e-sport är precis som vilken annan sport som helst. Spelarnas *hängivna* och *seriösa* inställning till sitt spelande och den *disciplin* som krävs för att bli bra framhålls i filmerna. Allt detta är naturligtvis värden och attityder som i vår kultur hålls högre än och i viss utsträckning står i motsats till de värden som traditionellt tillskrivs datorspelen. Disciplinerandet av kroppen blir en central del av datorspelarens – kanske en aning paradoxalt, men helt logiskt om man betänker kopplingen mellan sport och fysisk hälsa. En spelare som jag har intervjuat hävdade till och med att det finns andra spelare som bantat för att förbättra sitt lags image. Virtualiteten tacklas på två sätt i filmerna. *Save the world* leker med uppfattningen att vår verklighet blir allt mer virtuell. ”Kriget mot terrorismen” utkämpas på datorskärmar och kräver duktiga cyberatleter. I den sista filmen så undertrycks istället spelens ”virtualitet” och istället framhålls det att spelen är precis

lika verkliga som resten av verkligheten. De teman som tas upp i de tre reklamfilmerna är symptomatiska för stora delar av e-sportvärlden och återkommer även i andra e-sportorganisationers marknadsföring.

En titt på hemsidorna tillhörande några av de högst rankade lagen i världen bekräftar detta.⁸ 3D är ett amerikanskt Counter-strikelag och e-sportorganisation vars namn skrivs ut som *Team Desire – Discipline – Dedication* (begär – disciplin – hängivenhet).⁹ Ett annat lag skriver på sin hemsida: "Meet Your Makers was founded [...] in 2000, published in 2001 and has gone from being a simple Counter-Strike team playing for fun, to one of the worlds leading full scale professional Esports businesses."¹⁰ Det finska laget Hoorai beskriver sina ambitioner på följande sätt: "*The project shall reflect professionalism and dedication in order to arise to the top.*"¹¹ Professionalitet, hängivenhet och disciplin återkommer alltså även här. Undantag finns naturligtvis men tendensen är att ju mer centralt ett lag befinner sig på scenen desto större samstämmighet finns det kring hur man pratar om sitt spelande. Sammantaget kan man beskriva detta som en diskurs, ett sätt att tala, om Counter-strike som så att säga försöker stabilisera betydelsen av e-sport och på sätt och vis fixerar vad som kan sägas och inte sägas om spelandet.

En diskussion från en svensk webbsida som jag följt under en längre tid kan belysa detta sätt att tala närmare och bidra med hur det ter sig från spelarnas perspektiv. Nedanstående citat kommer från en krönika som kommentarer en spelarövergång mellan två lag:

*"... att gå bakom ryggen på sin arbetsgivare är inte populärt i någon bransch. Detta gäller såväl bilindustrin som de stora fotbollslagen, vilkas nivå åtminstone jag har visionen att e-sport skall ligga på i framtiden. [...] De som försvarar elemeNts agerande, och kritiserar bds hot om rättsliga åtgärder, inser inte att Counter-strike har växt ifrån nivån när det bara var roligt. Counter-strike handlar inte längre om "bara ett datorspel", utan är big business med sponsorer och stora prissummor inblandade. [...] Scenen måste visa att den har nått en så pass seriös nivå att barnsliga fasoner som klanhoppande inte längre tolereras"*¹²

Tonen och argumenten i krönikan stämmer väl överens med tendenserna i reklamfilmerna och e-sportorganisationernas hemsidor. Återigen framstår det som viktigt att poängtera att e-sport inte är en lek utan en allvarligt menad aktivitet som utförs av professionella atleter. För spelarna är detta naturligtvis inte bara ett sätt att sälja in e-sporten till sponsorer och publik utan även ett sätt att skapa en identitet och öka den egna självkänslan. Detta återspeglas i kommentarerna till krönikan vilka med få undantag är samstämmiga med krönikören. De som inte håller med om den huvudsakliga argumenteringen stämplas snabbt i diskussionen som barnsliga nybörjare. Counter-strike ska förvandlas till en professionell sport med publik, stjärnor och höga inkomster.

Att ha spel som jobb

Men vem är det då som tjänar på den tilltagande professionaliseringen och varufieringen av e-sporten? Vi har dels möjligheten för unga datorspelare att tjäna fickpengar genom sitt datorspelande – med förhoppning om att fickpengarna i framtiden ska bli riktiga löner – dels har vi ett antal företag som har upfunnit olika sätt att paketera och sälja e-sporten eller att använda den som ett sätt att marknadsföra sin verksamhet. Vi har också sett att detta inte är något nytt fenomen. Redan i början på 1980-talet såg branschen nytta i att människor tävlade mot varandra i deras spel, men det är också tydligt att detta är ett fenomen som växer. Spelarna välkomnar denna utveckling, med vissa undantag, men vem är det som tar hem vinsterna? Och vilken betydelse har drömmen om att tjäna en inkomst på sin stora hobby, vilket i det här fallet dessutom är ett spel? För att undersöka detta närmare ska jag använda mig av de tidigare nämnda intervjuerna från WCG. Jag ska också ta hjälp av en analys av datorspelsbranschen i sin helhet som Greig de Peuter och Nick Dyer-Witheford (2005) har utfört. Deras analys kommenterar de drömmar och förhoppningar som ligger bakom att många söker sig till datorspelsbranschen: självförverkligande, kreativt arbete och att få leka och spela som arbete. Uppfattningar som branschen gärna själv framhåller men som kontrasterar mot de faktiska villkor som gäller i branschen. Deras analys är behjälplig även i fallet med e-sporten. De hävdar att spelbranschen är emblematiske för den globala ekonomiska ordning som Michael Hardt och Antoni Negri tillsammans har beskrivit i sina böcker (Hardt & Negri 2000, 2004). De argument som de anför för denna beskrivning passar väl in även på e-sporten:

1. Spelbranschen såväl som e-sporten har skapats av amatörer och spelare och först senare anammats av entreprenörer och, ännu senare, de större företagen.

2. De utgör båda en global företeelse (men är som sagt tidigare koncentrerad till ett antal centra som har den nödvändiga tekniska infrastrukturen).

3. Datorspelsbranschen och e-sporten uttrycker de militaristiska och kapitalistiska värderingar som är typiska för denna ekonomiska och politiska ordning.

4. De drar båda nytta av så kallat immateriellt arbete: kreativitet, samarbete, teknologiskt kunnande – ett slags arbete som suddar ut gränsen mellan spel och lek.

5. de Peuter och Dyer-Witheford nämner också, i relation till spelbranschen, att den rymmer en rad motsättningar och alternativa rörelser som motverkar den ordning som skissats ovan. Denna tendens är ytterst begränsad inom e-sporten men exempelvis kan spelarnas motstånd mot nya, mer tekniskt krävande spel, nämnas som ett problem för en bransch som drivs av en ständig *uppdateringsiver*.

de Peuter och Dyer-Withefords karaktärisering kan kritiseras på ett antal punkter. För det första var datorspelsbranschen redan på ett väldigt tidigt stadium driven av företagsekonomisk logik samt av militära intressen (Lenoir 2000). Även embryot till e-sporten, som berättades om tidigare, var på ett väldigt tidigt stadium anammat och stöttat av branschen. Men det är samtidigt onekligen så att på samma sätt som hackare hade en stor betydelse för spelindustrins

framväxt är det initiativ från enskilda och mindre grupper utan kommersiella intressen som har legat bakom mycket av utvecklingen av den moderna e-sporten. Spelet Counter-strike var till exempel från början en så kallad *mod* till det populära spelet *Half-Life* (Valve 1998); det utvecklades av amatörer som en expansion av ett befintligt spel. Det var först i ett senare stadium som utvecklarna av originalspelet köpte upp spelidén till Counter-strike.

För det andra är det viktigt att ställa sig frågande till den ständiga kritiken mot innehållet i datorspelen. Framförallt om kritiken riktas mot industrin i sin helhet. Militarism och obekymrad kapitalism återkommer i titel efter titel men samtidigt kan man om man tittar i statistiken se att till exempel sportspel utgör en betydande del av spelförsäljningen, åtminstone på konsolsidan.¹³ Sportspelen kan säkerligen kritiseras på andra grunder men militaristiska eller kapitalistiska värderingar står knappast i förgrunden i denna genre.

I fallet med e-sporten så är många av de spel som det tävlas i militära simulationer, varav Counter-strike onekligen är en av de mer grafiskt explicita. Counter-strike porträtterar också en typisk bipolär konflikt, som utspelar sig mellan terrorister och antiterrorister, utan att ange någon annan orsak till denna kategorisering än att den ena gruppen bär uniformer och den andra gruppen solglasögon eller palestinasjal. Ingen annan bakgrund ges till konflikten. E-sporten kan därför i allmänhet sägas vara mer öppen för kritik av de Peuters och Dyer-Witheids slag än spelindustrin i sin helhet.

Men även om kritiken riktas mot endast e-sporten måste den nyanseras för att vara giltig. Det är stor skillnad mellan till exempel den kontext till spelet som en turnering som WCG erbjuder och den amerikanska arméns fram-

gångsrika försök att använda sig av e-sporten som ett rekryteringsverktyg (Nieborg 2006). WCG hämtar sina ambitioner från den olympiska rörelsen och utgör en internationell mötesplats fjärran från de militaristiska och nationalistiska konnotationer som den amerikanska armén använder sig av när de arrangerar tävlingar i sitt spel *America's army* (2002). Dessa turneringar kan uppfattas som ett sätt att parallellt med spridningen av spelet också sprida den amerikanska militärens ideologi och försöker rättfärdiga de krig som de utkämpar. De tävlingar som anordnas på detta sätt har getts en inramning just för att uppnå dessa syften och skiljer sig därmed markant från resten av e-sportscenen. Som de Peuter och Dyer-Witheids också påpekar så måste man också skilja mellan vad spelet representerar och hur det tas emot och förstås av dess spelare. Att tolka spelet och spelandet i termer av en militär konflikt framstår som främmande för spelarna. Inte i någon av mina intervjuer med spelare eller på något av de webbforum jag har besökt har detta tolkningssätt framkommit; varken på ettoreflekterat sätt eller som en kritisk diskussion kring vad man håller på med, bör tilläggas. Spelets våldsamma och konfliktfyllda inramning verkar spela en väldigt liten roll för hur spelarna förstår sitt spelande.

Styrkan i de Peuters och Dyer-Witheids analys ligger enligt mig i hur de karaktäriserar anskaffningen och underhållandet av immateriell arbetskraft inom branschen. De understryker hur "coola" branscher med en "ungdomlig" image och som också erbjuder arbetsplatsen som ett andra hem och som en lekplats – förutom att erbjuda ett stimulerande arbete – använder detta för att köpa arbetskraft billigt och kräva långa arbetsdagar. E-sport är inte en "cool" bransch på samma sätt som reklam-, IT- eller spel-

branschen men erbjuder ändå i mångt och mycket samma sak: att få leka på jobbet. Inom e-sporten har man visserligen inte kommit lika långt med att skapa en professionell branschstruktur. Reglerad arbetstid och månadslöner är väldigt ovanligt. Men det gör det ännu svårare för spelarna att skilja på vad de gör på sin fritid och vad de gör för den organisation som de jobbar för. Det löfte som e-sporten erbjuder spelarna kan exemplifieras med ett par citat från intervjuerna:

"Att få lön är den stora drömmen."

"Nu ser man en framtid inom e-sporten. Man vet att det inte är slöseri med tid när det finns möjlighet att bli sponsrad."

I e-sporten precis som i den övriga datorspelsbranschen är de flesta spelarna unga män. Många av dem går i skolan, andra har jobb eller är arbetslösa men de flesta bor hemma hos sina föräldrar. Som de Peuter och Dyer-Witthoford påpekar så innebär detta att de har få åtaganden och skyldigheter gentemot andra vilket gör att de har större anpassningsmöjligheter. Det är lättare för dem att acceptera obekväma arbetstider och så länge man bor hemma räcker det med att spelandet inbringar fickpengar. De unga spelarnas hängivenhet och idealism bidrar till att de presterar utan att det ställs höga krav eller utlovas stora belöningar. I intervjuerna vi gjorde framgick det att trots att riktiga löner var ett drömmål så ansågs möjligheten att resa och få bo på hotell som mer än tillräckligt:

"Att få resa gratis är det bästa med att spela Counter-strike."

"Det bästa med Counter-strike är att man får resa. Vi har varit i Spanien, Kina, England, Italien."

Samtidigt som spelarna uppskattar vissa sidor av scenen så ser de vissa nackdelar också. Framförallt är det all den tid som de måste lägga ner för att kvalificera sig till de stora tävlingarna och för att få en chans att spela i eller hålla sig kvar i de bästa lagen. Det är inte ovanligt att spelarna tränar mer än 30–40 timmar i veckan och när sponsoravtalen oftast inte innefattar mer än utrustning, anmälningsavgifter och resor rör det sig om en relativt låg timersättning. Att få månadslön är förbehållet endast ett väldigt litet antal lag och även majoriteten av dessa löner innebär som sagt att man behöver finansiellt stöd från något annat håll, till exempel från sina föräldrar. Det är många av spelarna som ser konflikten mellan sitt spelande och andra saker de vill göra, som att hänga med kompisar, klara av skolan och att kunna jobba. Möjligheterna – att få betalt för att spela spel – är dock tillräckligt attraktiva för att man ska fortsätta, trots att chanserna är små. Av dem vi intervjuat såg dock de flesta sitt spelande som något de gjorde inför något annat; något som de var tvungna att sluta med när de skulle börja jobba till exempel:

"Jag kommer att fortsätta att spela Counter-strike i högst ett år till. Det är hårt arbete. Om du vill bli bra måste du lägga ner mycket arbete vilket innebär att du måste försaka en hel del andra saker."

"Det värsta med Counter-strike är att det tar så mycket tid om man vill bli bra, att man inte hinner med att gå i skolan eller att jobba."

För spelarna är alltså e-sporten ett löfte som samtidigt har vissa baksidor. För företagen som är inblandade är vinsterna desto större och det är inte utan en viss cynism som de utnyttjar dessa möjligheter. E-sport erbjuder ett sätt att intressera miljontals ungdomar världen över för företagens produkter, vare sig det rör sig om spel eller hårdvara. Mycket av det intresse som skapas runt spelen skapas dessutom tack vare det arbete som intresserade personer lägger ner på att bygga hemsidor, rapportera från matcher och skapa andra möjligheter för spelare att träffas; ett arbete som ofta sker ideellt. Att förse e-sportscenen med tillräckligt mycket pengar för att hålla igång ett antal internationella turneringar och ett eller ett par topplag i varje land är således ett försumbart åtagande jämfört med de möjligheter som scenen erbjuder branschen att kommunicera direkt till spelarna. Att dessutom spelen i sig är anledningar för spelarna till att uppdatera sin utrustning är ytterligare något företagen kan skriva upp på plussidan. I slutändan – även om det låter otroligt i dagsläget – hägrar dessutom naturligtvis hoppet om att datorspelen ska bli lika stora publikporter som de traditionella sporterna; men nu med möjligheten att äga de fullständiga rättigheterna till allt som har med sporten att göra: VM i Counter-strike™.

Slumpmässiga algoritmer

Hitintills har diskussionen kretsat *kring* Counter-strike och e-sportscenen. Mindre har sagts om själva spelandet – den faktiska aktiviteten att spela spelet. Det avslutande avsnittet av detta kapitel ska ägnas åt att belysa just spelandet. Jag har redan hävdat att den våldsamma konflikten som spelet representerar endast har en väldigt liten roll i hur spelet upplevs och förstås. Men vad är det då som återstår av spelet och vad är det som är så tilldragande med just Counter-strike? Att förstå sig på och beskriva ett spel har sina svårigheter. En absolut förutsättning är att man har spelat spelet. Man kan visserligen intervjua spelare och man kan iaktta hur spelet spelas, men det är inte samma sak som att själv uppleva spelets rytm, flöde och rumslighet. Och sedan krävs det att man kan sätta denna upplevelse i sin rätta kontext och i relation till det man har lärt sig genom att prata med spelare och andra inblandade. Då är det oftast lättare att nöja sig med att skriva om vad spelet avbildar. Men inom spelforskningen finns det några andra angreppssätt att tillgå.

Galloway (2006) kallar spel för algoritmiska kulturella objekt. Med vilket han menar att det inte är vad eller sättet på vilket spel representerar olika saker – vänskap, konflikter, liv och död – som ger dem deras unika kulturella status. Utan det är det faktum att deras algoritmer, eller spelregler, också fungerar som kraftfulla kulturella objekt – som saker att tänka med (Turkle 1984). "Algoritmerna" som styr schack och Tetris är till exempel väldigt olika. Tetris belönar snabba beslut som tas på en höft eftersom dina möjligheter att förutse framtiden är väldigt begränsade. Schack kräver till viss del också flexibilitet och snabba beslut men belönar också framförhållning. Dessutom kan ett parti sluta med vinst, förlust eller remi; till skill-

nad från Tetris som alltid slutar med att spelaren förlorar. På grund av skillnaderna i deras algoritmer lånar de sig som analogier eller metaforer för olika saker i vår vardag. Vi kan likna inkomsten i vårt mailprogram vid Tetris: oavsett hur mycket vi rensar kommer det alltid mer (se Murray 1997). Och vi kan likna löneförhandlingarna med chefen vid ett parti schack: beroende på hur vi lägger upp vår strategi kommer innehållet i vårt lönekuvert att se olika ut nästa månad.

Att tänka på tillvaron i Tetris-termer eller schack-termer låter oss se helt olika saker. I fallet med just spel – och i jämförelse med andra medier – har detta dock väldigt lite att göra med vad spelen representerar. Det är inte på grund av att schack faktiskt porträtterar just en militär konflikt som spelet fungerar som en metafor för lönesamtalet; det är det faktum att reglerna reglerar en konflikt mellan två parter. Tetris verkar för övrigt inte referera till någonting utanför spelet överhuvudtaget, men *spelreglerna* lånar sig fortfarande till våra försök att både förstå spelet och andra saker i vår omgivning i termer av dessa spelregler.

Men det är inte bara reglerna i sig som avgör hur ett spel spelas. Alla som har spelat spel vet att det finns utrymme för att hitta på egna varianter av reglerna och varje kompisgäng har sitt sätt att spela Trivial Pursuit eller Monopol. Det samma gäller i datorspel. Det är lätt att tro att datorspel är deterministiska system som lämnar lite utrymme åt spelarna att definiera sina egna regler, men det är felaktigt. Här följer ett litet utdrag från reglerna inför World Cyber Games 2007:

Utdrag ur reglerna inför **World Cyber Games 2007**

- Default skins must be used.
- Boosting (stepping on top of own team player) is allowed in play.
- Throwing grenades over buildings in all maps are allowed.
- Any use of the flash bang bug will result in a warning at the minimum or loss by default for the offending team.
- Any other use of map or program bugs can result in a warning at the minimum or loss by default for the offending team after deliberation and decision by the board of referees at its sole discretion.¹⁴

Det här är bara några få exempel från en lång lista som omger varje större Counter-strike-turnering. Just de här reglerna tillåter till exempel att man hoppar upp på en lagkamrats axlar för att ta sig till ställen man annars inte skulle nå, något som inte alla tävlingar tillåter. För att sådana här regler – som utgör ett ytterligare lager med regler utanpå koden – ska efterlevas krävs det naturligtvis domare. *Vilka* regler man ska spela efter har varierat under spelets historia och har förhandlats fram mellan spelare, tävlingsarrangörer och andra intressenter. De algoritmer som utgör grunden för Counter-

strike kan alltså inte endast sökas i spelet utan är överenskommelser mellan olika aktörer på e-sportscenen. Så frågan blir då: hur fungerar kod och regler tillsammans när de spelas?

Counter-strike är ett väldigt snabbt spel; en runda kan vara över på ett par sekunder och varar sällan mer än ett par minuter. Under denna tid krävs fullständig koncentration inte bara på dig själv, dina rörelser och motståndarnas rörelser, utan också dina medspelares positioner och handlingar. Spelet kräver snabba reflexer och perfekt koordination mellan vad ditt öga uppfattar och vad din mushand klarar av att utföra. Det kräver också detaljerad kunskap om spelets miljöer: byggnader, vägar, gångar och passager. Var har man ryggen fri, vilka vägar ger efter för automateld, vilka ytor är sårbara för eldgivning från krypskyttar? Som nybörjare överlever man inte länge. Liknelsen som inledde kapitlet har viss fog för sig. Var annars kräver informationen som presenteras på skärmarna så pass snabba beslut och var annars tillskrivs den en sådan vikt som i ett rum fullt med börsmäklare respektive på en datorspelsturnering? En tvekan, ett svagt ögonblick och du är ute ur leken. Kommunikationen mellan spelarna är snabb och precis men kan också emellanåt bli hetsig och okontrollerad i pressade situationer. Det är en virtuell kamp på liv och död där ingen har råd att lämna något till slumpen.

Att vara bra på Counter-strike innebär att man klarar av att prestera under sådana förhållanden enligt scenens eget sätt att mäta. Det gäller framförallt i tävlingar som spelas på lan, där man måste kunna visa att man kan hålla samma höga nivå i flera tävlingar i rad. Det gäller som sagt att inte lita på slumpen. Okända

spelare och lag kallas ofta för *random*.¹⁵ Det är sådana lag som kanske har vunnit ett par internettävlingar eller spelare som spelat in en film på en spelomgång där hon/han gör ett par snygga grejer, men som inte har kunnat följa upp detta med att vinna officiella turneringar. Den franske sociologen Roger Caillois (1958/2001) beskriver slump (*alea*) och skicklighet (*agon*) i spel som två oskiljbara begrepp. De flesta spel innehåller en kombination av de båda även om det ena eller andra elementet dominerar spelupplevelsen. I Counter-strike är spelarna väldigt noga med att *agon* ska över-skugga *alea* (random). Det konsistenta och konsekventa hyllas ovan det spektakulära och unika.

E-sporten skiljer sig från andra delar av datorspelskulturen på detta sätt. I många spel tävlar spelarna med varandra just genom att spela in filmer när de utför något speciellt, filmer som de sedan lägger ut på internet för att de ska kunna bedömas och berömmas av andra spelare (Lowood 2007). På Youtube.com finns det hundratal timmar av inspelat datorspelande för beskådan och beundran. För de flesta datorspel är detta det främsta eller till och med det enda sättet att visa upp sina prestationer och diskutera sitt spelande med andra spelare. Men även i online-spel där tusentals spelare spelar tillsammans i samma värld spelar man in sådana här filmer för att visa upp vad man har gjort. Ofta rör det sig om grupper av spelare som avancerat långt i spelet som publicerar sina framsteg på det här sättet. Men i alla dessa fall rör det sig om initiativ tagna av spelare utan några kommersiella intressen och avsaknad av organisationsstruktur. För att en professionell sport ska kunna utvecklas krävs det att vissa strukturer

kommer på plats som kan bedöma och rangordna prestationer. Guttman (1978) har beskrivit den moderna sportens födelse som en övergång från *ritual* till *rekord*. En karaktärisering som även kan tillämpas på professionaliseringen av vissa delar av datorspelskulturen (se även Danielsson 2005). De stora turneringarna tillhandahåller en regelstruktur som är oberoende av spelarna och tillåter dem att jämföra sig med varandra. Modern sport kräver att man på ett otvetydigt sätt kan urskilja vinnare och förlorare. Det ska inte vara någon tvekan om vem som är vinnare och på vilka grunder som vinnare utses. Men som vi har sett är denna struktur och regelverk inte alls något som uppstått oberoende av spelarna utan det har i stora delar varit en rörelse nerifrån som skapat e-sporten. För spelarna är nu den stora utmaningen att behålla någon form av initiativ när allt större kommersiella aktörer försöker hitta sätt att tjäna pengar på spelarnas initiativ.

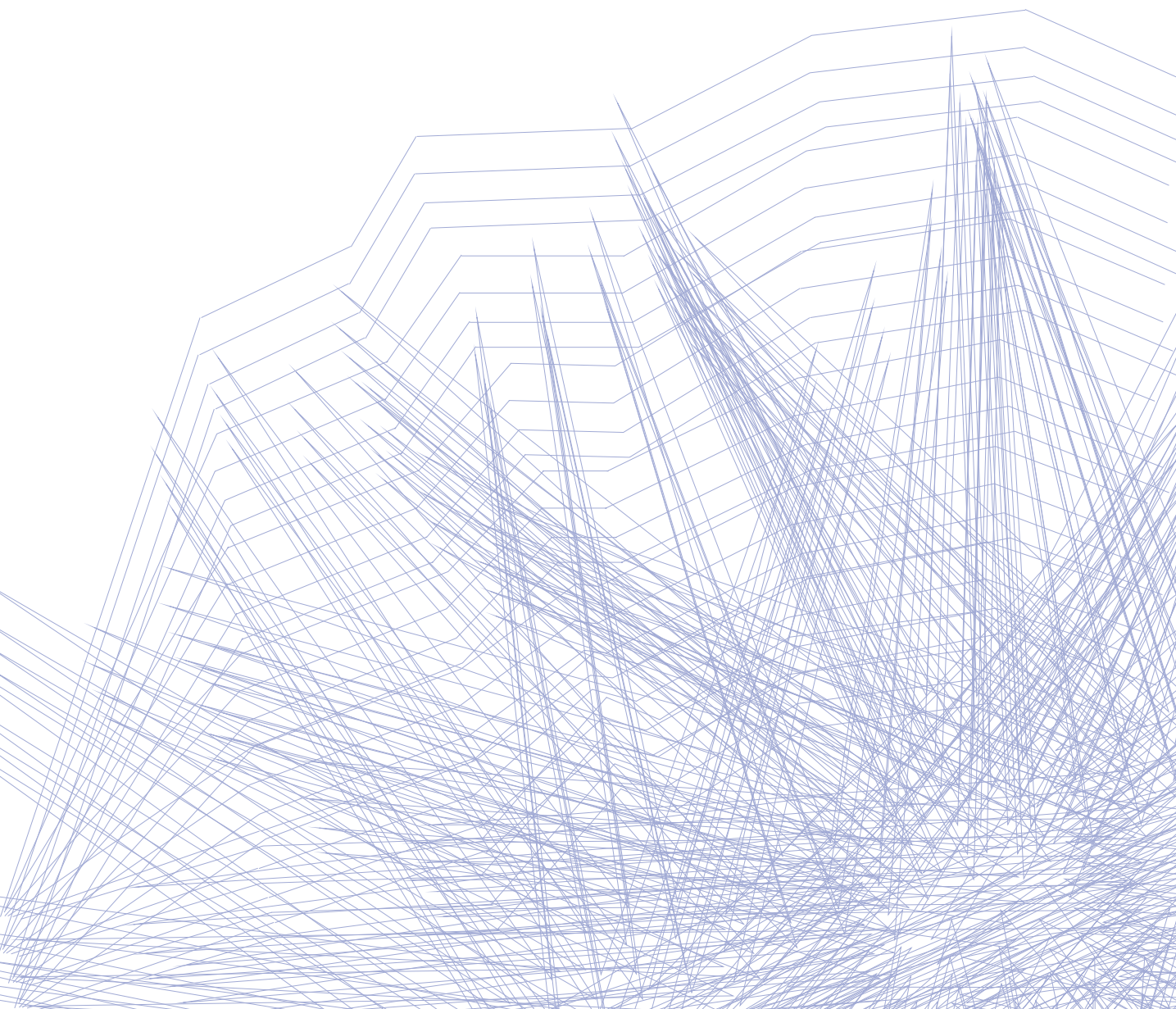
Sammanfattning

Den unga spelaren som i kapitlets början kommenterade sin framtid med att uttrycka förhoppningen om att kunna ta steget från datorspel till aktiehandel kan få stå som en symbol för det skick som e-sporten befinner sig i för tillfället. Det finns spelare som är otroligt duktiga på det de håller på med och det finns en början till en professionell organisering av tävlingsscenen men e-sporten skulle inte kunna existera utan sekundära nätverk som föräldrar, a-kassa eller extraknäck. För de flesta spelarna tar spelandet slut när de måste fokusera på sina studier eller sitt arbete; men fram till dess när man en förhoppning om att e-sporten ska kunna ta en någon annanstans.

E-sporten arbetar med att skapa en motbild mot den moralpanik som stundtals drabbar datorspelen genom att etablera e-sporten som en sport bland andra sporter och genom att understryka spelarnas disciplin och professionalitet. En retorisk manöver som inte är helt lätt att genomföra på grund av de kulturellt betingade värden och attityder vi vanligtvis brukar förknippa med spel och då framförallt datorspel. Men samtidigt som professionalitet och hängivenhet är viktigt för organisationerna och deltagarna att visa upp utåt är det för spelarna drömmen om att kunna leva på sin hobby som är den stora lockelsen.

Att få resa och bo på hotell samtidigt som man får spela sitt favoritspel är tillräckligt för många av de unga cyberatleterna. Ett faktum som något cyniskt utnyttjas av de kommersiella aktörerna som inte på långa vägar har samma krav eller bevakning på sig som idrottsklubbar och andra ungdomsföreningar har. Sådana frågor är betydligt viktigare att uppmärksamma i samband med e-sport än till exempel frågor om

våldsamt medieinnehåll och stillasittande ungdomar. Här har argumenterats för att det är det intensiva tävlingsmomentet som utgör grunden för spelarnas förståelse av Counter-strike snarare än den konflikt som porträtteras av spelets grafik.



Referenser

- Blumenschein & Blumenschein (1983). pp.9–10, 22.
- Caillois, R. (1958/2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Danielsson, K. (2005). E-sport: rörelse utan rörelse. *Idrottsforum.org*. Tillgänglig på: <http://www.idrottsforum.org/articles/danielsson/danielsson051214.html>
- De Peuter, G. & Dyer-Witthford, N. (2005). A playful multitude? Mobilising and counter-mobilising immaterial game labour. *Fibreculture journal*, Nr. 5. Tillgänglig på: http://journal.fibreculture.org/issue5/depeuter_dyerwitthford.html
- Fight Club* (1999). 20th Century Fox.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Gee, J.P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Guttman, A. (1978). *From ritual to record: the nature of modern sports*. New York: Columbia University Press.
- Hardt, M. & Negri, A. (2000). *Empire*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Hardt, M. & Negri, A. (2004). *Multitude: war and democracy in the age of Empire*. New York: Penguin books.
- id Software. (1996). *Quake*. id Software.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, gamers: exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Kline, S., Dyer-Witthford, N. & de Peuter, G. (2003). *Digital play: the interaction of technology, culture and marketing*. London: McGill-Queen's University Press.
- Kunzru, H. (2005). *Leela.exe*. Stockholm: Bonnier.
- Lenoir, T. (2000). All but war is simulation: the military-entertainment complex. *Configurations*. Vol. 8. pp.298–335.
- Lowood, H. (2007). High-Performance play: The making of machinima. In G. Mitchell & A. Clarke (Eds.). *Videogames and art*. Intellect books Ltd.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: The free press.
- Nieborg, D. (2006). Mods, nay! Tournaments, yay! – The appropriation of contemporary game culture by the U.S. Military. *Fibreculture Journal*, Nr. 8. Tillgänglig på: http://journal.fibreculture.org/issue8/issue8_nieborg.html
- Spjut, S. (2006). Dataspelet bildar framtida skräckvisioner.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Svenska Dagbladet*, 2006-12-21. Tillgänglig på: http://www.svd.se/dynamiskt/kultur/did_14304249.asp?maxcount=10&offset=200.
- The Matrix* (1999). Warner Bros.
- Turkle, S. (1984). *The second self: computers and the human spirit*. New York: Simon & Schuster.
- U.S. Army (2002). *America's army*. U.S. Army.
- Valve (1998). *Half-life*. Valve.
- Valve (2000). *Counter-strike*. Valve.

Noter

¹ Intervjuerna genomfördes tillsammans med Jana Rambusch och Daniel Pargman som en del av ett större forskningsprojekt.

² www.fatal1ty.com

³ <http://www.twingalaxies.com/index.aspx?c=17&id=332> (min egen översättning).

⁴ <http://game-on.intel.com/eng/index.aspx>

⁵ <http://game-on.intel.com/eng/videos/skstrikesback640/default.aspx>

⁶ <http://game-on.intel.com/eng/videos/sksavetheworld640/default.aspx>

⁷ <http://game-on.intel.com/eng/videos/skfightclub640/default.aspx>

⁸ Enligt rankingen på www.gotfrag.com.

⁹ <http://www.team3d.net/>

¹⁰ <http://www.meetyourmakers.com/en/history.html>

¹¹ <http://www.hoorai.com/en/about.html>

¹² <http://www.fragbite.com/?articleID=146>. Fetstilen kommer från originaltexten.

¹³ http://www.theesa.com/facts/sales_genre_data.php

¹⁴ http://us.worldcybergames.com/sp/web/us_championship/uc_game_cs_offline.asp?nation_code=N3N01

¹⁵ Engelska för slump.

KAPITEL 6



Ann-Charlotte Palmgren

Idag är jag ingenting annat än en kropp

Unga kvinnors och flickors syn på kroppen i dagböcker på nätet

I en tid då det blir mer och mer vanligt att vistas på internet genom att skriva dagbok på nätet, blogga eller delta i diskussionsforum på nätet är det ytterst intressant att se hur identitet, men främst kroppslighet kan kopplas, förstås och konstrueras på internet. Syftet med denna studie är att ge exempel på hur konstruktioner av identitet och kroppslighet iscensätts i nätdagböcker, men också på hur unga kvinnor och flickor kan få bekräftelse genom att skriva dagbok på internet. Jag har valt att göra en etnologisk analys av en handfull dagböcker på nätet, där dagboksskribenten är en ung kvinna eller flicka som skriver särskilt mycket om sitt problematiska förhållande till sin kropp, genom att göra en noggrann genomläsning av dagböckerna samt se dem i förhållande till aktuell facklitteratur om kroppslighet och identitet. Inledningsvis ger jag en bakgrund till nätdagböckernas uppkomst och deras förhållande till annat självbiografiskt skrivande.

"(Idag är jag ingenting annat än en kropp.) Och min syster sa 'Ebba, så länge du ser kroppen som ett projekt, och ditt medvetande som något som blir över kommer du inte vara en person. När du inser att det inte funkar kommer du må så dåligt över din kropp, över allt'. Idag väger jag femtiotre och är inget annat än en kropp."

(Ebba)

"Ja, jag BANTAR helt enkelt. Men ändå inte för det handlar inte bara om att bli av med 'överflödiga kilon'. Det handlar om så mycket mer... Och det är det jag vill försöka förmedla på den här dagbokssidan. Försöka få er att förstå. Fast viktigare är att försöka förstå själv. Hjälpa mig själv att lyckas."

(Maria)

Citaten ovan avslöjar en fokusering på kroppen som kan anses vara en väsentlig del av vår självbild och identitet. Judith S. Donath diskuterar identitet och kropp både i vardagen och virtuellt. Donath hävdar att vår identitet kan ses som ytterst komplex och skiftande i situation, tid och rum. Detta medför att kroppen ofta ses som ett stabilt ankare. Kroppen kan ses som ett stabilt ankare eftersom identiteten och självet är något fysiskt osynligt medan kroppen är synlig och sällan förändras i så stor utsträckning, även om man åldras, har olika hårfrisyrer eller en viktökning eller viktminskning sker. Donath poängterar att fokuseringen på kroppen som tyngdpunkt skiljer sig delvis mellan den virtuella världen och den icke-virtuella världen; detta på grund av att kroppen här byggs av information istället för kött. Detta betyder även att såväl kroppen som identiteten kan anses vara mera flytande virtuellt. Medieforskaren Susanna Paasonen (2002) menar igen att den trans-

sexuella kroppen är den naturliga kroppen på internet. Vidare föreslår Paasonen att internet är en plats för transformationer och kan ses som en identitetsfabrik. Jag har läst både unga kvinnors och mäns dagböcker på nätet och anser mig se att män och kvinnor inte skriver på samma sätt om sina kroppar och att man i hög grad kan se att kropparna på nätet är könade. Syftet med denna text är dock inte att argumentera mot Paasonen, utan att se hur flickor och unga kvinnor presenterar sin kropp på nätet. Kroppen i nätdagboken och den traditionella dagboken är ofta sammanknuten med en känsla, precis som i Marias dagbokscitat ovan. Jag har valt att i denna text koncentrera mig på den problematiska kroppen.

Fokus i denna text ligger på vilka förebilder som kroppen ges på nätet och hur flickor och unga kvinnor som möjligen är påverkade av nätdiskussioner skriver om sin kropp, särskilt i dagböcker på nätet. Texten tar också upp hur flickor som tidigare har lidit av ätstörningar förhåller sig till sin nuvarande kropp. Jag har valt att avgränsa mig till dagböcker där fetma eller ätstörningar behandlas och hur dessa skribenter förhåller sig till sin kroppslighet. Kroppen kan anses vara knuten till identiteten. Ett sätt att se på identitet är att se den som något essentiellt hos individen. Ett annat sätt är att se identitet som en serie av repetitioner och identiska akter. Jag anser att även kroppen i nätdagboken kan ses som performativ, eftersom kroppen produceras och skapas genom repetitioner i form av ord, texter och bilder. Varför skriver dessa flickor och unga kvinnor då om sig själv och sin kropp på nätet?

Dagboken på nätet i förhållande till annat självbiografiskt skrivande

Humanistisk medieforskning vilar på följande utgångspunkt: kommunikation är grundvalen för all mänsklig interaktion. Vi kommunicerar inte tankar och känslor till varandra direkt, vi utväxlar budskap i ett sammanhang och med en avsikt. Att kommunicera är att etablera mening, och mening skapas med hjälp av tecken. Att undersöka, förstå och förklara hur tecken uppstår och utväxlas, samt tolkas av mottagaren i samhället är alltså syftet med humanistisk medieforskning. Men tolkningen av tecken har också en subjektiv dimension inom de humanistiska vetenskaperna. Det hänger samman med att humaniora i sin utgångspunkt är hermeneutisk, det vill säga forskarens tolkning är integrerad i den vetenskapliga processen. (Drotner et al. 1996)

Även om dagboken traditionellt sett brukar ses som privat och som ett projekt för individen, kan nätdagboken ses som offentlig och som en community för flera personer. Eftersom nätdagboken kan ses som en community där människor kommunicerar, umgås interaktivt och där de kan ses som kulturellt och socialt konstruerande, kan vi på sätt och vis prata om en kollektiv identitet eller om identiteter förenade genom nätverk. Bolter och Grusin diskuterar remediation och ett remedierat själv, med detta svarar de på den kritik som flera mediekritiker framfört mot nya medier som till exempel internet och nätdagböcker. Kritiken har bestått i att internet, virtuella världar och datorgrafik måste skilja sig från tidigare medier i estetisk och kulturella principer. Med remediation menas att nya medier får sin kulturella signifikans på grund av sitt förhållande till tidigare media som television, fotografering, bildkonst och film. Nätdagboken kan alltså ses som en

remediation av den traditionella dagboken på samma sätt som det virtuella självet eller jaget är en remediation av självet och jaget före det kommit i kontakt med nya medier. Bolter och Gruisin argumenterar att det remedierade självet är tydligt i virtuella communities, där individer gör anspråk på och intar verbala och visuella synvinklar genom textuella och grafiska manifestationer, men samtidigt konstituerar de sin kollektiva identitet som nätverk bland dessa medierade identiteter. Den virtuella communityn är en community som är både ett subjekt och ett objekt för remedieringsprocessen (Bolter & Gruisin 1998).

Men varför skriver man dagbok på nätet? Vem finns bakom dagböckerna? Etnologen Pille Runnel menar att hemsidor i allmänhet har två funktioner: dels att man får visa upp sig själv, dels att man får kommunicera. Dessa två funktioner gäller också nätdagböcker. Dagböckerna är en plats där personer skriver om sig själva, sin vardag, sitt liv, sin omgivning och sina känslor, samtidigt som de får kontakt med andra likasinnade och samtidigt som de kan påverka andra med sina tankar. Största delen av dagboksskrivarna på nätet är unga vuxna. Rebecca Maxwell och Susan Kline har undersökt varför personer skriver nätdagbok och hur detta inverkar på deras liv. Maxwell och Kline kom till slutsatsen att dagboksskrivarna såg skrivandet som ett sätt att reflektera över sina liv, hålla kontakten med sina närmaste, att känna gemenskap och som ett hjälpmedel för att utveckla sina idéer.¹

Det empiriska materialet för denna text består av svenskspråkiga dagböcker, bloggar samt hemsidor av flickor och unga kvinnor.² Reloaders, bloggar, weblogs och nätdagböcker – smeknamnen för dagböcker på internet är många. En nätdagbok är en personlig dagbok publice-

rad på internet. Vad är då en dagbok? Dagboken innehåller traditionellt följande element: den är ett resultat av ett fortgående skrivande, den har en författare, den är skriven enligt daterade kapitel, den är skriven i första person och beskriver en period på tjugofyra timmar. Även nätdagboken uppfyller dessa kriterier, men dessutom är nätdagboken ett medium för kommunikation, kontakt och samtidigt ett medium för att bli bekräftad av andra. Gränserna mellan privat och offentligt suddas ut i nätdagböcker.

År 1999 fanns det drygt 250 listade medlemmar på den svenska dagboksringen *Dagbok på nätet*, och många svenska dagboksskrivare började skriva redan 1996 eller 1997. Dagboksringen *Dagbok på nätet* var bara en av flera svenska ringar eller communities för nätdagböcker, andra var *Dagbok Direkt*, *Geografidagboken*, *Postludium*, *Sapto*, *Reload*, *Refresh Total*, *Carpe Diem* och *Ringringen*. *Succe* (<http://www.succe.com>) och *Dagbok.net* (<http://www.dagbok.net>) är två som finns kvar än i dag. Att skriva webjournal, reload, dagbok på nätet eller blogg är alltså ingen ny företeelse. Det som är någorlunda nytt är publiceringsverktygen. Idag behöver man inte behärska kodning för att ha en nätdagbok/blogg.

Självbiografiskt skrivande och självbiografier är ett mycket gammalt sätt att beskriva sig själv och de reflekterar individualismens utveckling och sociokulturella förändringar på flera intressanta sätt. Självbiografier har skrivits sedan antiken (Roos 1988), men från och med Rousseaus tid kan man kalla självbiografierna moderna. Under 1600-talet skulle det privata förbli hemligt och gömt eftersom det privata ansågs skamligt. Under 1700-talet blev det vanligare att skriva memoarer. Genom att skriva memoarer försökte man förklara och rättfärdiga sina egna roller i samhället. Memoarskrivarna menade dock att de inte hade något privat eller inre liv.

De skrev alltså inte om sitt privata liv och sina innersta tankar. Förhållandet mellan memoarskrivaren och läsaren var problematiskt. Memoarskrivaren verkade alltså anse att han eller hon endast kunde genomföra sina ambitioner i det offentliga.

Den franska filosofen Jean-Jacques Rousseau menade att filosofen däremot var en man som skrev på grund av en nödvändighet som han kände inne i sig själv (Revel et al. 1989). Under början av 1800-talet blev det vanligare att skriva dagbok om sina känslor. Att skriva dagbok var också ett sätt att hålla en inre disciplin. Att skriva ner tankar och känslor blev ett sätt att analysera ens inre (Corbin 1990).

Även idag brukar man anse att man skriver dagbok på grund av en inre nödvändighet. Internetdagböcker har i Norden blivit vanliga sedan mitten av 1990-talet. Jag anser att internetdagböckerna kan ses som självbiografiskt skrivande på samma sätt som traditionella dagböcker, men de har också helt nya drag. I internetdagböckerna kan det även verka som om det offentliga är det riktiga, viktiga och verkliga.

Varför publicerar dagboksskrivarna sina dagböcker på internet? Möjligen för att de då finns "på riktigt", den man är offentligt kan anses vara den betydelsefulla personen. Vem är jag? Hur har jag blivit den jag är? Dessa är grundläggande frågor i modernt självbiografiskt skrivande. Under skrivsituationen är vanligtvis två personer närvarande, den som tittar i spegeln och den som tittar från spegeln. Med detta menas den som skriver ner och den tilltänkta läsaren. Även om det är fråga om en traditionell dagbok finns det så gott som alltid en tilltänkt läsare, det framtida jaget/skribenten. Vid tidpunkten för nedskrivandet gör skribenten ett beslut om vad som är viktigt för det framtida jaget att minnas eller få veta.

I dagböckerna på internet kan det också vara så, men samtidigt tror jag att dagboksskrivaren på nätet ständigt är medveten om sina läsare och att dagboken är offentlig. Suvi Ahola har menat att dagboksskrivandet alltid är någon form av terapi (Ahola 1993a). För den traditionella dagboksskrivaren kan det tänkas vara terapi, då personen får ner sina tankar på papper och på så sätt bekräftade, medan internetdagboksskrivare får sina tankar bekräftade genom att andra personer läser texten.

De dagboksskrivare som jag koncentrerar mig på i denna text har dessutom ett problematiskt förhållande till sin kropp, vilket kan medföra att antagandet om dagboken som terapi är starkare när det gäller just dessa dagböcker. Självbiografiskt skrivande placerar personen i förhållande till tiden och kulturen. Jaget får en upplevelse av sig självt genom språket och på så vis bestäms självbildens gränser för personen själv och för andra. I både brev, dagböcker och memoarer berättar jaget hur jaget har varit och är. Dessutom bestämmer berättaren i dagböcker och brev hur jaget kommer att bli (Kanniainen 2001). Många skriver dessutom antagligen dagbok till en början för att urskiljas från sin omgivning, för att lämna ett spår av sig själv och avslöja unika känslor och tankar för att kunna nå andra.

Den traditionella dagboken brukar anses vara en trogen samtalskumpan eller något dagboksskrivaren inte har i verkligheten. För dagboksskrivaren är "den andra" undermedvetet närvarande vilket märks i språket. På detta vis har dagboksskrivaren någon uppfattning om en publik, trots att dagboksskrivandet är ett intimt sätt att både förmedla och hemlighålla sina tankar. Publiken är för det mesta det framtida jaget, som kan läsa dagboken flera år senare (Kanniainen 2001). För internetdagböckerna är publiken det framtida jaget, men framför allt

andra personer. Jag anar att dagboksskrivarna på nätet funderar mer på vilken deras publik är och därför också hur skribenten framställer sina tankar. Internetdagboksskrivaren kan anses ta till orda mer medvetet och bestämma sig själv mer målmedvetet. Å andra sidan kan även personer som skriver traditionella dagböcker skriva med tanken att vem som helst kan läsa dem senare. Nätdagboksskrivaren skriver alltså kanske mera återhållsamt för att inte sår andra. Även traditionella dagböcker har publicerats som böcker. Samtidigt måste man komma ihåg att internetdagboksskrivare möjligen också har en traditionell och hemlig dagbok. Suvi Ahola, som sammanställt en antologi om dagböcker, blev förvånad över att så många kvinnor ville visa sin dagbok för henne, en främmande människa. Ahola skriver att det verkade som om många av kvinnorna väntat på att få dela sitt liv med någon annan (Ahola 1993b).

Dagboksskrivandet kan också ses som ett uttryck av behovet att skriva. Under 1800-talet skrev många kvinnor dagbok eftersom de inte hade möjlighet att bli publicerade. Dagboksskrivarna var ofta personer som levde i ett samhälle som de inte var socialt anpassade till eller människor som hade svårt att kommunicera med andra. Kvinnorna hade en ställning i samhället som gjorde att de inte hade andra forum i samhället där de kunde yttra sina åsikter eller rätt att fritt kommunicera (Corbin 1990). Även dagböckerna på nätet kan ses som ett försök att få kontakt med andra likasinnade människor och att kommunicera. Internetdagböckerna kan därmed ses som uttryck för behovet att skriva, men även för behovet att bli publicerad och läst.

Anette Göthlund menar att individens jag skapas genom de *iscensättningar* hon gör av sig själv och hur hon framträder i det sociala livet, i *performanser*. Göthlund skriver:

"Dels vill jag betona att det också handlar om att det i dessa framträdanden alltid finns ett inslag av formgivande: det iscensatta jaget är också ett designat jag."

(Göthlund 1997)

Detta håller jag med om och jag tror att man tydligt kan se det designade jaget i dagböckerna på internet. Mirja Liikanen menar att performans och *stil* inte bara är ihopkopplade med könsidentitet. Många forskare ser performans och stil som centrala delar av postmoderna, medialiserade samhällen och en mera flexibel och individualiserad livsstil (Liikanen 2001). Med begreppet performans menar jag i kapitel att personer gör framträdanden i det sociala livet. Genom att vara medvetna om den bild de vill ge av sig själv gör de dessa performanser. För att kunna göra en performans leker och spelar personerna med iscensättningar och stilar. Genom olika iscensättningar kan personen föra fram sin stil. Stilen är alltså en framställning och ett uttryckssätt. Iscensättningar är när personer använder stilar för att kunna framhäva sitt framträdande i det sociala livet. Detta innebär också att personer leker med roller och provar olika roller. Diskussionen om iscensättandet, stilar och roller är intresserad eftersom det kan vara stora skillnader mellan det man vill förmedla, det man förmedlar och det som mottagaren upplever som det förmedlade. Ibland är iscensättningarna och performanserna medvetet genomförda men de kan även vara omedvetna och ogenomtänkta.

Medan Göthlund diskuterar stil som estetik och särskilt medveten strävan till estetik, kan jag i dagböckerna se kroppslighet som en form av synonym till stil. Samtidigt som kroppen i viss mån och i vissa fall kan ses som designad, kan kroppen ses som en bärare av identiteten,

som en bild av identiteten. Detta betyder även att problem kan uppstå mellan iscensatt identitet och kroppen, eftersom personen kan uppleva att de inte överensstämmer. Det är främst dessa problematiska fall jag tagit i beaktande när jag gjort ett urval av nätdagböcker.

Som jag tidigare skrev anser jag att dagböckerna är performativa, detta på grund av att vi kan se repetitioner, tystnader och erkännanden i nätdagböckerna. Marja Kaskisaari (2000) menar att performativitet även kan ses som en analysmetod. Inom den performativa läsningen är det viktigt att upptäcka repetitioner, tystnader och erkännanden, eftersom subjektet och identiteten i självbiografiska texter är producerade genom dessa tre fenomen. I mitt fall produceras kroppens representationer genom repetitioner av och hänvisningar till fenomen och diskurser som finns i vår kultur och i vårt samhälle. Exempel på detta kan vara att dagbokskribenten upprepade gånger beskriver sin kropp med ordet fetma eller liknande.

Men även om dagbokskribenten upprepade gånger använder ordet fetma, tystnar ner eller erkänner något betyder det inte att personen fritt kan konstruera sin identitet eller kropp, eftersom samhället och vår omgivning ständigt har ett inflytande på oss, oberoende om vi vill det eller inte. Sidonie Smith (1998) har menat att människor konstruerar livet temporärt genom narrativa kontexter och mening. Genom detta konstruerade liv positionerar de sig själv och sin kropp i en historiskt och kulturellt specifik identitet.

Framställningen och analysen av dagböckerna har vuxit fram under närläsning av dagböcker på nätet. Jag har valt att i denna text röra mig på en allmänare nivå, men med en särskild tyngdpunkt på dagböcker som behandlar kroppen och ätstörningar. Valet av denna tyngdpunkt har medfört att jag också presenterar några pro-

anorexi- och antianorexi-hemsidor. I det följande fortsätter jag med en presentation av dagböcker och korta introduktioner till teorier om kroppslighet samt en första analys av kroppslighet och ätstörningar på nätet. Utifrån dessa presentationer utformar jag min syn på en viss sorts kroppslighet på nätet.

Dagböckerna i kontexten: medialiseringen av sociala relationer

Begreppet medium kan sägas vara något som ligger mellan två personer eller grupper och således utgöra en instans för förmedling av någonting mellan dem (Bjurström, Fornäs, Ganetz 2000). Mediebegreppet kan, utgående från en uppfattning om symbolisk kommunikation, definieras utifrån tre nivåer, nämligen en materiell bas (sten, trä etcetera), teknologi (dator, krita, papper etcetera) och social institution (press, radio, film och internet). Medialiseringen av sociala relationer och kulturen i dagens samhälle innebär framför allt att symboliska former och innehåll i tid och rum lös-görs från specifika sociala kontexter. Medierna bidrar på detta sätt till att omstrukturera tiden och rummet i dagens samhälle (Bjurström, Fornäs, Ganetz 2000). Jag anser att internet är ett medium som i mycket hög grad kan anses omstrukturera tiden och rummet, speciellt när det gäller kommunikation mellan människor. Även om brev och tidningar tidigare även byggt broar mellan tid och rum, har internet som medium intensifierat denna omstrukturering.

Genom medier bildas också offentliga sfärer tvärsöver rumsliga och i viss mån även tidsliga gränser, så att tidningsläsare eller internetanvändare kan ingå i samma offentliga sammanhang trots att de kan befinna sig i helt skilda delar av världen. Offentliga mötesplatser och dialoger erbjuds både i och utanför medierna, gemenskaper ersätts inom och över rums-

gränser. Offentlighet har både en politisk och en kulturell gren: å ena sidan ett forum för diskussioner om maktförhållandena mellan medborgare och staten, å andra sidan för dialoger om gemenskaper, relationer, identiteter och föreställningar (Bjurström, Fornäs, Ganetz 2000). Dagböckerna på nätet är offentliga, och eftersom väldigt många av dessa dagböcker också har gästböcker på nätet, bildas discussionsforum för dagboksskrivare och läsare.

Mediebruket kanaliserar det senmoderna samhällets grundläggande brytningar mellan materiella ramar och kreativa föreställningar, mellan kropp och fantasi, mellan nödvändighet och frihet, mellan kontroll och utlevelse, mellan individualitet och gemenskap, och mellan kritik och utopi. I takt med att vissa tekniska möjligheter får enskilda individer att själva bestämma över sin mediekonsumtion, skapas mer differentierade och heterogena kulturella referensramar. Den kombinerade medieliseringen ökar individernas valfrihet men friställer dem samtidigt från den trygghet som de äldre kollektiva tillhörigheterna tidigare gav. Andra har istället noterat att ökande valfrihet inte nödvändigtvis ger upphov till individuellt orienterade livsstilar, utan snarast ger möjlighet för traditionella sociala klyftor att ta sig synliga uttryck (Bjurström, Fornäs, Ganetz 2000). Jag tror att traditionella sociala klyftor idag tar sig uttryck bland annat i att alla inte har tillgång till internet eller behov att skriva dagbok på internet.

Kroppslighet och ästörningar i dagböcker

Lisa Nakamura, som forskat i rasfrågor på internet, frågar sig om man kan påstå att ingen genom internet kan påstå vilken rastillhörighet en annan användare har. Även om det är sant

att användares fysiska kropp inte är synlig om användaren inte själv lägger ut en bild på sig, menar Nakamura att just kategorin ras är något som också är synligt genom språkanvändning och liknande (Nakamura 2002). Även om den fysiska kroppen kan anses vara osynlig eller irrelevant på internet refererar dagboksskrivarna Ebba och Maria ständigt till sina egna kroppar. Kroppen är inte något som jag anser kommer fram i språkanvändningsvarianterna vilket till exempel etnicitet gör.

En intressant fråga är hur kroppen kommuniceras genom bilder och text i nätdagböcker. De inledande citaten från Marias och Ebbas dagböcker pekar på att alla kroppar på nätet inte är idealkroppar. Man kunde anta att så skulle vara fallet eftersom cyberspace kunde ses som en möjlighet för användarna att själv välja sin kropp och presentera sig själv som hon önskar. Citaten nedan kommer från Marias dagbok, men säger inget om Marias fysiska kropp. Fetheten, det vill säga fetman som hon skriver, kan vara en känsla snarare än verklighet.

*"Trött, trött, trött... Trött på mig själv.
Trött på att vara fet. Trött på att inte klara
av det. Trött att alltid tappa modet. Trött
på att kämpa. Trött på att behöva kämpa.
Trött på att vara ensam. Trött på att det
inte blir som jag vill. Trött på att vara för
mycket. Trött på att vara för lite. Trött på
att aldrig veta. Trött på att aldrig förstå."
(Maria)*

*"Att prata om vikt, att skriva om vikt,
att diskutera om vikt, att tänka på vikt...
det står mig upp i halsen för tillfället... Jag
vet att jag skriver en dagbok som handlar
om det. Jag har tom fokuserat min hemsida
på det, men ibland blir saker ut tjtade.*

*Jag blir tjatig, upprepande, gnäller klagar..
ehm. Tröttsamt. Jag är trött. Jag vet ett
botemedel mot det. Att sova."*

(Maria)

*yogar loss på gymmet, gör jag av med mkt
då? Jag har ätit för mkt idag. Och jag har
druckit läsk. I ä s k."*

(Ebba)

Även om Ebba oftare skriver om det som upplevs som hennes faktiska kropp, skriver hon även om känslan av sin kropp. Citatet nedan får belysa en känsla som förekommer på hennes nätdagbok:

*"Igår vaknade jag och var helt konstig,
allt kändes bara fel, min kropp kändes fel.
Mina revben känns inte så tydligt som förr,
mina lår nuddar varandra när jag går."*

(Ebba)

Den kropp som dagboksskrivarna väljer att presentera är den relevanta kroppen i detta sammanhang. Citatet ovan exemplifierar Lena Gerholms (1998) tanke att arbetet på utseende och hälsa för många har blivit ett sätt att konstruera ett självporträtt, ett jag eller en identitet. Både Ebbas och Marias dagböcker är genomgående performativa eftersom de med upprepningar av till exempel ordet fet, konstruerar och befäster kropparna. Nedan följer två exempel från Ebbas dagbok:

*"51 och no happieness so far. Det är nog
ändå bara vatten jag tappat, eller muskler.
Fläskigare än förr fettfettfettfettfettfettfett.
Jag fattar inte hur jag ska hinna träna idag.
Kommer inte hinna."*

(Ebba)

*"Tjockfettoäckeldag. Jag är så tjock. Fan
vad fort det gick. Måste träna massa imor-
gon. Jogga åttan. Om jag joggar åttan, går
en timma innan frukost, styrketränar och*

Anthony Giddens (1993) menar att personers användning av kroppen som ett medium för att uttrycka sig själv har utvecklats speciellt under den senmoderna tiden, även om kroppen redan tidigare använts som ett medium då till exempel peruker på 1700-talet kan nämnas. Giddens menar vidare att projektet med att skapa ett jag är synonymt med projektet att skapa en kropp. I de dagböcker som jag har valt handlar det om den kvinnliga kroppen. Både Maria och Ebba är unga kvinnor (Maria nästan 30 år gammal och Ebba nästan 20 år gammal) som strävar till den idealiska kvinnokroppen. Ebba skriver ofta om sitt förhållande till sin uteblivna mens. Mensen är utebliven på grund av Ebbas ätstörningar och den är helt klart ett saknat element i hennes liv och i hennes förhållande till sin kropp:

*"Läste om en tjej som kommenterat hos
ummagamma tror jag, som hade fått men-
sen ett år efter att hon nådde sin friskvikt!
det utlöste också en gråtattack. Fan. Jag
kommer aldrig få mens, jag känner mig så
himla okvinnlig och knubbig idag. FAN."*

(Ebba)

Erving Goffman (1959) har också han diskuterat kroppen som bäraren av jaget. Jag anser också att kroppen används mer och mer för att kontrollera andra personers intryck av personens jag. Även om människor genom historiens gång använt kroppen och andra medel för detta ändamål är skillnaden att medlen idag är flera och annorlunda. Nya medel som kan nämnas

är skönhetsoperationer och implantat. Något som påverkar bilden av dagboksskrivarnas kropp är diskussionerna med andra om kroppen, men även den antagna synen av dagboksskrivarens kropp som medmänniskor har. Både Ebba och Maria oroar sig över vad andra tänker om deras kroppar. Nedan följer ett exempel från Ebbas och ett från Marias dagbok:

"Vi pratade om hur mycket jag faller ihop om andra påpekar att jag gått upp i vikt. 'vad frisk du ser ut', eller 'du börjar gå upp!' - jag blir helt söndertrasad av sånt här. Mina tankar börjar snurra och jag känner mig bara TJOCKTJOCKTJOCK. I allafall så handlar det en massa om att jag har svårt att veta vem jag är, identiteten liksom, tror att den ligger i att vara 'liten'. Jag vet inte hur folk ser mig liksom, förr var det väl 'den lilla, halvtråkiga, tysta ebba', vad blir då kvar om jag går upp tänkte jag 'den halvtråkiga tysta ebba'. Jag gjorde något jag var jävligt bra på, gick ner i vikt. Det kändes som min prestation, och nu när jag vänder, står still nu, men Ska Fortsätta upp, vad händer med mig då? I allafall är det svårt, men om 'liten' innebär menslös (som jag skrivit varje dag i typ ett år) så vill jag hellre ta lika mycket plats som vem som helst med mens. sådetså."

(Ebba)

"Innebär punkten 'fiska' att man ska bege sig ut i en litenliten båt. Då fiskar jag nog inte. Då kommer jag att skylla på att usch vad det är novembrikt och gråtristkallt. Fast det kommer ju inte vara sant. Det kommer ju inte vara därför jag inte vill fiska. Den verkliga orsaken är ju att jag inte vill

sätta mig i en litenliten båt, den kan sjunka då ju. Om jag finns i den. Det är nämligen när jag kliver på saker som flyter som den verkliga kroppsmassan blir reell för mig. Det är då jag märker hur otroligt mycket mer som saker tyngs ner av mig än alla andra. Då är det pinsamt. Då vill jag gråta. Då vill jag bara försvinna bort."

(Maria)

Nätdagböckerna kan ses som scener och arenor där denna performans och iscensättning får uttrymme. Maria diskuterar sin relation mellan sitt jag och sin kropp i sin dagbok på följande sätt:

"Vad är då det? Jo. Det där hemska? vidriga? äckliga? sjukliga? vackra? problematiska? fördelaktiga? viktiga? oviktiga? fel? rätt? synliga? osynliga? VAD är det "där" då? Jo. Det handlar om att vara FETTJOCK-OBESITAS-ÖVERVIKTIG. Allt vad det nu kan kallas för. Det finns säkert flera ORD som betyder samma sak, som beskriver det 'där'. Eftersom jag håller på med att göra om mig så att man inte skall kunna använda nåt av alla dessa ORD på mig, så det är det jag tänker mest på."

(Maria)

Vid genomläsningen av de två dagböckerna återkom också ständigt tanken om att kroppen är något som måste kontrolleras. Inte endast när det gäller övervikt, ideal, utseende, menstruation, men även hälsa. De beskriver gärna hur de känner sig i kroppen, om de har huvudvärk, magsmärter, vrickat en fot eller liknande. Ebba skriver i sin dagbok:

"Min hals. Jag har så helvetiskt ont i halsen och som den hypokondriker jag är tänker jag genast på flusnan."

(Ebba)

"BLÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄÄ. jag hatar min kropp, varför kan den inte bara bli frisk nu? Jag har varit förkyld för länge. Jag räknade liksom med att vara frisk idag, iaf symptomfri. Men icke då.. Blä. Hade tänkt springa, inte jättelångt, bara nån mil för att få igång kroppen igen men när jag vaknade i morse höll jag på att svimma när jag steg ur sängen. Ont i halsen och ret-hosta. [fuhkk itth] "

(Ebba)

Även om både Maria och Ebba kan antas vara mera fixerade vid sin kropp än den stora allmänheten har alla människor behovet av kontroll gemensamt, oberoende om de lider av ätstörningar eller inte. Det kan även antas att varken Maria eller Ebba är mera fixerade, men fixeringen är synligare och mer öppen på grund av dagboken på nätet. Kontroll över kroppen kan innebära strävan att motionera, äta nyttigt, inte åldras så att det är synligt eller banta. När personen är sjuk kan personen uppleva att den förlorat kontrollen över sin kropp. Kontakten till vår kropp kan förvandlas till en problematisk strävan till kontroll över kroppen. Jag anser att det är detta som skiljer dagboksskrivare som i allra högsta grad skriver om sin kroppslighet på nätet från de som inte ger kroppen så stort utrymme i nätdagboken.

Dubbelbottnade nätverk för unga kvinnor med ätstörningar

Dagboksskrivaren Ebba skriver nu och då i sin dagbok om rädslan att bli stämplad som anorektiker eller bulimiker:

"Jag är fruktansvärt jätterädd att människor ska tro att jag hetsäter. Typ människor på stan ska viska 'gud vad fet hon är, förklaringen måste vara att hon hetsäter'. Jag läste att hetsätare stoppar i sig 20 000 kcols och sen spyrr upp det. Hur går det? Får det plats i magen. Jocke sa att jag hetsäter. Igår drack jag två koppar kaffe och åt sju makaroner. Jag räknade dom. Jag drack ett glas sockerfri saft med. Sedan tänkte jag ganska mycket på vad Jocke sa. Och på vad Sanne sa. Jag vet inte vad som är sant längre. Om någon sa att jag gått upp väldigt mycket den sista tiden skulle jag tro på det, blunda för vågen lix. Jag hatar det. Min kropp är inte min kropp. Min kropp är ett projekt, något att ständigt vilja förändra, ge sig fan på att förändra, något som inte har med min hjärna att göra. Retuschera, kamouflera, paketera, leverera dig ebba. Smalare = bättre? Nej förmodligen inte. Men tjockare lika med fulare? Ja."

(Ebba)

Det finns ett flertal hemsidor som är öppettillägnade anorexi och bulimi. Pro-Ana (Anorexi) och Pro-Mia (bulimi) är en internetbaserad rörelse som betraktar anorexi och bulimi som en livsstil snarare än ett sjukdomstillstånd. Pro-anorexi brukar alltså benämnas Pro-Ana. Denna grupp består av unga anorektiska flickor som vill vara smala. Förespråkarna för Pro-Ana hävdar att de har kontroll över sig själva och sitt sätt att förhålla sig till mat. (Kanckos 2005)³

Ett exempel på hur Pro-Ana gör sig gällande på nätet är sidan Pro-AnaSweden som är skriven av en ung svensk flicka. På sidan finns inte en blogg eller nätdagbok men många tips om hur man ska leva som Ana eller Mia. Hemsidan börjar med följande introduktion:

"Några fall utav ana förekom redan på 1600-talet, men det var i slutet av 1800-talet som den moderna anan preciseringen uppkom. Mia beskrevs första gången 1979, men har varit känd i mer än 100 år. Ana uppkommer vanligen i tonåren och domineras av tjejer/kvinnor. Ungefär 1 % av alla tonårsflickor har ana. Mia är något vanligare än ana, och ungefär 1–2 % av kvinnorna i västvärlden har mia. Hos vissa förekommer växlande hetsätning och självsvalt. Ana inleds med viktfobi, ångest att gå upp i vikt, likaså mia. Enligt 'experterna' beror det på störd kroppsuppfattning, och att de flesta som har ana var normalviktiga innan de blev ana."

(<http://www.koolpages.com/proanasweden>)

Intressant i denna introduktion är referensen till Ana och Mia, istället för att skriva anorexi eller bulimi. Vanligtvis brukar Ana och Mia syfta på den gudinna som avgudas. Anorexi och bulimi personifieras till kvinnorna Ana och Mia. Ana eller Mia är flickornas goda vän som förstår dem och ger dem stöd och kraft. Samtidigt är hon den perfekta kvinnan, eller ett ideal som flickorna aldrig kan uppnå. Många pro-ana-flickor ber till Ana att hon ska göra dem smala (Kanckos 2005). Något annat som även är intressant i detta inlägg är hänvisningen till "experterna". Vilka är experterna i detta sammanhang? Eventuellt kunde man tänka sig att det är läkare och psykologer, samtidigt är det

intressant med citationstecknen runt begreppet experter.

Förutom tips om hur man kan dölja sin ätstörning finns flera citat som hänvisar till denna ideologi. Nedan följer några citat:

"Hunger hurts, but starving works, 'You can never be too rich or too thin', 'Du kan inte leva utan vatten. Man kan leva utan mat så länge man har vatten att dricka. Man kan inte överleva utan vatten i en vecka', 'Like a plant, surely the body can be trained to exist on nothing, to take it's nourishment from the air', I want to be so thin, light, airy, that when the light hits me, I don't leave a shadow behind."

Samtliga citat beskriver mycket väl livsfilosofin bakom att vara Pro-Ana eller Pro-Mia. Det som är motsägelsefullt är att om man är så smal och lätt så att man inte har en skugga som det sista citatet nämner betyder det egentligen att man inte finns. Alla kroppar, oberoende av hur smala de är, har en skugga. Även det svenskspråkiga citatet är intressant. Kan man verkligen leva hur länge man vill utan mat om man har vatten att dricka? Vad kräver egentligen en kropp för att fungera? Enligt dessa citat är idealkroppen ytterst smal och oberoende av mat som näring.

På den tidigare nämnda hemsida finns även listor med undanflykter för att slippa äta, olika sätt att få sig själv att sluta äta samt hur man kan höja ämnesomsättningen. Ett exempel på undanflykt för att slippa äta är:

"För att få det att se ut som att du har ätit när du får någon på besök eller din familj kommer hem, ta fram en tallrik, bestick mm och smeta ut sås och/eller an-

nan mat på, och lämna det i diskhorn. Om du bor med någon, släng lite mat så att de tror att du ätit."

Några exempel på att få sig själv att sluta äta:

"Välj en sak varje dag, t ex ett äpple. Skär det i 4 bitar, ät en bit till frukost, en bit till lunch, en bit till middag och en bit till kvällsmat."

"Kolla andra människor som äter, och känn dig överlägsen! Du behöver inte den där maten. De matar deras feta kroppar och blir bara fetare!! Du kan se dem växa!! Usch!".

Dessa citat refererar till att det på något sätt anses vara skamligt att äta, men även skamligt att inte äta.

Även döden diskuteras i dagböckerna som behandlar ätstörningar. En dagboksskrivare som tillfrisknat från anorexi skriver följande i sin dagbok:

"Med övertygelsen om att jag skulle dö av anorexi och att när jag hade gått ner tillräckligt mycket i vikt så skulle jag lämna från marken och sväva iväg. Bort. Att dö av anorexia är det finaste du kan göra bland de Pro-Anas jag chattade med. Tänk dig ett vitt glittrande damm som sakta lyfter dig upp mot himlen. Så trodde jag att jag skulle dö, på en vanlig promenad när som helst."

(Emelie)

Få av exemplen som berättar hur man kan höja ämnesomsättningen hänvisar till motion, i alla fall inte motion i större utsträckning. Nedan följer några av exemplen:

"Sitt med rak rygg. Då bränner du minst 10 % mer kalorier än om du inte sitter rakt.", "Ta kalla duschar, för din kropp bränner kalorier när den försöker få upp din kroppstemperatur.", "Bor du ensam, sänk rumstemperaturen med 10 grader." samt "När du är på jobbet/i skolan, och inte kan röra dig, skruva på dig och rör dig i stolen hela tiden. Stampa med fötterna, slå på knäna, vad som helst för att höja din ämnesomsättning."

Även dessa citat hänvisar till att det skulle vara något som man är tvungen att göra i smyg för att åstadkomma idealkroppen. Därtill beskrivs Ana-religionen på hemsidan Pro-AnaSweden:

"Om du inte är smal är du inte attraktiv. Att vara smal är viktigare än att vara hälsosam. Du måste göra vadsomhelst för att bli smal. Du ska inte äta utan att känna dig skyldig. Du ska inte äta dålig mat utan att straffa dig själv efteråt. Du ska alltid kolla kalorier. Vad skalan säger är viktigast. Att gå ner i vikt är bra. Gå upp i vikt är jättedåligt. Du kan aldrig bli för smal. Att vara smal och inte äta är tecken på självkontroll och att ha lyckats."

Detta är alltså ett exempel på en sida som uppmanar och ger råd till hur man ska göra för att få en idealkropp med hjälp av anorexi eller bulimi som en livsstil. Även om all information på hemsidan refererar till en faktisk kropp, används tips och råd på nätet för att åstadkomma den ideala kroppen som inte finns på nätet.

Följande skildring i nedanstående dagboks-citat visar på en liknande inställning till kroppen och kroppslighet som de ovan anförda, även om denna dagbok inte tillhör någon som skri-

ver att hon hör till pro-Ana eller pro-Mia. Samtidigt kan citatet tolkas som ett rop på hjälp:

"Nu är jag tillbaks, har varit på mitt sommarställe ett tag. Det har väl inte direkt gått bra för min del om man ser till maten. Massa fet mat & godis & sånt äckligt. Men vad gör jag då? Jo jag äter ju såklart, fetso. Så det blev till att ligga böjd över toaletstolen ganska ofta. [...] Jag förstår fortfarande inte, hur FAN kan inte ens föräldrar eller NÅGON lägga märke till att man under VARENDA måltid går på toa under tiden alla äter & sedan efter. Ingen har kommenterat mina ärr eller sår på armar."

(Linnéa)

Referenser till idealkroppar, synen på sin egen kropp och en skam däröver finns ytterst närvarande i de flesta dagböcker, nedan ett exempel på detta:

"Har ätit ganska lite de senaste dagarna. Igår åt jag två nektariner. Idag har jag ätit 2 smörgåsar & druckit 2 glas oboy. Dock var jag på fest igår, så drack en del alkohol (massa kalorier, jag vet, men det var värt det !!) & det var jätteroligt hela kvällen => Eftersom jag var full så tänkte jag inte så mycket på all skit. Sov med killen jag tycker om, tror nog att han tycker jag är för tjock iaf. FYFAN kan jag inte vara normal & smal? Så han tycker om mig <3"

(Linnéa)

Att flickor som har ätstörningar också följer med i diskussionerna är uppenbart. Nedan följer ett exempel på en flicka som tidigare hört till Pro-Ana och som nu skriver om sin tid som anorektiker.

"Jag hittade ett "sällskap" som kallar sig Pro-Anas och det är en enorm samling tjejer mest från USA men det finns överallt. En del av dom anser att anorexia är en livsstil men andra ser det som en sjukdom. På speciella hemsidor ger de tips till varandra hur de ska gömma deras tillstånd från nära och kära, samt hur man ska gå till väga för att snabbt gå ner i vikt."

(<http://maskros.webblogg.se>)

Denna flicka har alltså tillfrisknat från anorexi, men hon berättar att hon också under sin tid som Pro-Ana hade en dagbok som var full av olika tips. Vidare beskriver hon:

"Jag satt så mycket jag kunde inne på hemsidor gjorda av Pro-Anas och jag fick kontakt med en annan i samma situation, vi peppade varandra och chattade konstant för att inte gå ner i köket och kanske råka få i sig något. Jag blev en del av 'Pro-Ana-sällskapet'. På hemsidorna finns något de kallar för Thinspiration som är bilder på snygga smala tjejer som ska få en att få dåligt samvete för att man inte ser ut som dom."

(Emelie)

Thinspiration som nämns i citatet ovan är väldigt vanliga på internet. Thinspiration kan anses tillhöra rörelserna Pro-Ana och Pro-Mia. Det är fråga om bilder som inspirerar andra och en själv att bli smalare. Ofta är det fråga om bilder på modeller som lider av undervikt men även bilder av icke-modeller förekommer. Pro-Ana samlar ofta flera bilder och gör sedan en bildsida. Särskilt omfattande var Pro-Ana och Pro-Mia rörelsen under åren 2000–2002. Antalet Pro-Ana-hemsidor har sedan dess minskat på grund av kritik i massmedia och att vissa webbservrar inte längre tillåter dem. (Kanckos,

2005) Men fortfarande hittar man Pro-Ana på nätet.

Ibland kan även flickor använda sig av bilder på "feta" personer för att inspirera sig själva. Dessa bilder kan pryda kylskåpet för att påminna om hur man kommer att se ut om man äter. Hemsidan Pro-AnaSweden uppmanar besökare att ta ett polaroidfotografi av sig själv naken och sedan använda det som en variant av thinspiration, en inspiration till hur man inte vill se ut.

I och med att Pro-Ana blivit vanligare har även anti-anorexi-hemsidor kommit till som motvikt. Dessa hemsidor är för dem som tidigare haft ätstörningar men som tillfrisknat och vill berätta om sina upplevelser utan att uppmanas till ätstörningar. Dessa hemsidor menar att anorexi inte är en livsstil och att ätstörningar dödar. Vidare skriver dessa personer att de inte vill förespråka ätstörningar eller dela med sig tips och positiva tankar, utan att detta är grymt, farligt och dumt. Hemsidan och communityn ViFinns (<http://groups.msn.com/vifinns>) är ett exempel på dessa sidor. På första sidan finns följande introduktion:

"ViFinns är skapat för dig som vill diskutera ätstörningar på ett seriöst och friskinriktat sätt, eller som vill försöka förstå de här svårbegripliga sjukdomarna och få information. [...] Det är inte en grupp för personer med ätstörningar, utan för personer som vill ta sig ur sina ätstörningar, eller för anhöriga och andra som vill lära sig mer om ätstörningar. [...] Önskan om tillhörighet och bekräftelse, att få känna att det finns andra som jag, är en anledning till att en del personer söker sig till ätstörningspositiva webbplatser ('pro-anorexia' eller 'pro-ana'. [...]) Livet i en

ätstörning är ett sorgligt, ensamt och ångestladdat halvliv och det är därför jag har skapat det här forumet."

När jag sökt på internet efter svenska dagböcker som behandlar kroppen eller olika former av ätstörning har jag upptäckt att det inte är svårt att hitta dem. De som varit svåra att hitta är dagboksskrivare som uttryckligen skriver att de är pro-Ana eller pro-Mia. Om jag hittat någon som bekant sig till nätverket har dagboken inte varit långlivad utan avslutats efter en ganska kort tidsperiod. En av dem som jag hittade var skriven av en flicka som kallar sig Minx. Minx dagbok sträcker sig från januari till början av mars år 2007. Under denna tid startar hon även ett forum som är tillägnat pro-Ana och pro-Mia. Den 8 mars 2007 hade forumet 50 registrerade användare. När Minx i sin dagbok gör reklam för sin sida får hon tre kommentarer. En av kommentatorerna tackar för sidan, medan två andra kommentarer uppmanar dagboksskrivaren att sluta. Forumets startside är på engelska, men samtliga diskussioner sker på svenska. Valet av språk har dagboksskrivaren kommenterat med:

"Det ska vara på engelska så att de riktar in sig på en större målgrupp, men den ska vara mer 'personlig'. Det är precis det jag saknar på andra forum. Personligheter!"
(Minx)

Redan första dagboksinlägget är ett bekännande till rörelsen. Minx skriver:

"En proana är någon som går på gränsen mellan att vara frisk och mellan att ha anorexia. Nu kommer ni nog tycka jag är jättekonstig, men jag vill bli proana. Jag

vill vara smal, jag vill känna mig lätt och jag vill veta att jag har styrkan till att göra vad jag vill. Nu kommer jättemånga skriva kommentarer som 'Du är så dum, du är så smal' m.m. Jag skiter faktiskt i vad ni skriver för jag känner min kropp mer än vad ni känner den så jag vet om jag har fett på den eller inte. Och jag har fett på min kropp. Imorgon ska jag börja en diet som kommer hålla på tills på fredag. Bara för att testa lite. Den går ut på att man äter 3 frukter om dan. Enkelt! Frukostfrukten kan man byta ut mot två glas juice också, fast jag funderar på att skippa frukosten eftersom jag aldrig äter någon ändå. Nej detta får vara mitt första inlägg och jag avslutar med följande citat: "This is for the win!"

(Minx)

Det näst sista dagboksinlägget några få månader senare antyder att Minx inte längre är intresserad av rörelsen. Men även om hon själv inte är aktiv i det uppbyggda forumet är det aktivt besökt av andra registrerade användare. Minx näst sista dagboks-inlägg följer nedan:

"Jo, jag har varit oaktiv och i mitt huvud har bara rymts en sak. Gift. Jag har kommit över min ana period och jag saknar det så. Jag vill ner till 45kg MINST, men jag saknar helt motivation. Jag tror kanske att arbete med Ana/Mia sidan kommer göra att lite motivation kommer tillbaka. Jag kan ju hoppas. Nu tänker jag gå på sträng diet och inget ska komma ivägen för mig och min drömvikt. Jag ska bli smal."

(Minx)

Minx dagbok visar mycket väl skillnaden mellan nätdagböcker och traditionella dagböcker. Nätdagböcker har läsare som genast läser, dagboken behöver alltså inte tryckas och sedan publiceras. Nätdagboken kan ses som ett medium och som en diskussion mellan läsare och dagboksskrivare. I och med att de flesta nätdagböcker har gästböcker där läsare kan kommentera eller fält under dagboks-inläggen där läsare kan skriva uppstår ibland en dialog mellan dagboksskrivare och läsare. Minx kommenterar redan i ett av sina första inlägg sitt förhållande till kroppen, men även sitt förhållande till läsare och de kommentarer hon fått på följande sätt:

"När jag började bli medlem på ana och mia sidor hade jag bara lite ana. Kan man säga så? Jag åt lite i stort sett bara. Nu har jag börjat utveckla mig själv så nu har jag både ana och mia. Jag äter lite vissa dagar, och andra dagar vräker jag i mig mat för att jag är så hungrig. Fast det kanske bara är ana jag har nu när jag tänker efter. Jag äter mycket vissa dagar i allafall och sedan spy jag upp det för att jag vet att jag vill bli smal. Nu har jag ätit två toblerone förpackningar på två dagar och efter varje förpackning har jag gått och spytt upp dem. Automatiskt faktiskt. Jag har inte ens stoppat fingrarna i halsen! Jag vet inte längre om det är bra eller dåligt. Jag vill gå ner i vikt men jag vill inte bli ett fall för vård heller. Näväl jag får ser vart detta vänder sig någonstans. Jag har både positiva och negativa kommentarer på denna blogg och ärligt nu, jag skiter i vad ni skriver för jag följer mitt samvete. Det konstiga med 'utvecklingen' av ana och mia är att jag ser det inte som fel eller dumt.

Jag ser det som att göra vilken vardaglig sak som helst. Jag spyr upp maten whats the big deal? Jag vet att jag borde se det som om det vore en dödssjukdom men jag gör bara inte det. Håller jag på att gå under för ana och mias krafter helt?"

(<http://blogg.aftonbladet.se/10691>)

Avslutande diskussion

Vi lever i en kultur och ett samhälle där man ska vara smal och dagböckerna på nätet reflekterar detta. När dagboksskrivaren skriver om sin kropp är det oftast i en negativ ton. Personen känner sig fet eller inte tillräckligt smal och mat diskuteras konsekvent i förhållande till eller i samband med kroppen. Dagböckerna och hemsidorna visar att negativa kroppsuppfattningar kan leda till ohälsosamma mönster i ätandet och ätstörningar som vidgas genom "information" på nätet. Pro-anorexisidorna har fått stor uppmärksamhet i medierna och har därför också till en del försvunnit, blivit förbjudna. Men samtidigt kan man tänka sig att de bara har gått under jorden De finns där, men är hemliga. Vid en första anblick kan man tycka att ätstörningar sprids i och med att de uppmuntras på dessa sidor.

Syftet med min text har inte varit att vare sig döma eller förespråka dessa sidor. Men man kan fråga sig på vilka sätt de här nya sättet att diskutera kroppen i ett nytt medium avviker från tidigare sätt att förhålla sig till kroppen och ätstörningar. Emma Rich (2006) har gjort en studie där hon observerat och intervjuat flickor som lider av ätstörningar och hon har också tittat på diskussionsforum på nätet. Rich menar att kontakt som uppstått mellan människor på grund av anorexi inte endast är närvarande i cyberspace. Flickorna och de unga kvinnorna som har deltagit i hennes studie berättar

om liknande kontakter utanför nätet. Jay David Bolter och Richard Grusin menar att vi idag ser oss själva genom det medium som är tillgängligt. Detta betyder inte att vår identitet totalt bestäms med utgångspunkt i medierna, snarare att vi också använder mediet som ett redskap för att definiera både vår person och vår kulturella identitet (Bolter and Grusin 1998).

Anne Balsamo (1996) diskuterar i sin bok *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women* komplexet en virtuell kroppslighet, rekonstruerandet och iscensättandet av kroppar. Balsamo har skrivit sex essäer som behandlar kropp, kön och teknologi och hur de är hopflätade. Hon diskuterar detta med hänvisning till skönhetsoperationer, bodybuilding, konstbefruktning, samt kroppen i medierna och science fiction. Kroppen i dagböckerna kan ses som en produkt (den fysiska könade kroppen) som diskuterats ingående men främst som en process (funderingar kring olika sätt att markera och känna sig själv genom kroppsligheten). Genom att skriva dagbok och konstruera och presentera ett jag, presenteras och konstrueras samtidigt en textuell kropp. I mina fall har det varit fråga om synnerligen problematiska förhållanden till den egna kroppen. Frågor som berör "Om" och "Varför" kroppen är närvarande på nätet är irrelevanta, snarare borde man fråga "Hur" kroppen kommer fram på internet. De dagböcker jag valt att citera är några exempel på hur kroppen kommer fram. Nedan följer ett citat ur Ebbas dagbok:

"Ska jag gå upp eller ska jag ge upp? Gå upp. Såklart. Rent logiskt förstår jag det. Mitt hjärta slog 43 slag i minuten och det är inte normalt. Min puls är alldeles för låg och kan inte cirkulera blodet i kroppen, alltså fryser jag. Jag äter för lite fast

jag äter hela tiden. Jag äter fel saker. Varför är det så svårt att göra rätt? Varför är det så svårt att fatta? Att om 6 månader ska jag ha gått upp till 50. Hur ska det se ut? Hur ska jag se ut? Ska jag våga allt vad det innebär att TA EN KAKA TILL, att ens ta en kaka.. Eller en full portion av ditten och datten, något annat än soppa till lunch och smör på mackan. Min hud är torr och jag vill aldrig sondas. Jag vill inte ta näringsdrycker. Jag är något annat än en anorektiker, jag är ingen jävla anorektiker, jag är bättre än så. Fan jag är bättre än så.

(Ebba)

Även om jag i stora drag koncentrerar mig på kroppen i dagböckerna anser jag att dagboks-citaten visar att kroppen och identiteten är sammanflätande, både i vår vardag och på nätet. Sherry Turkle har hävdad att när vi kliver genom skärmen in i virtuella gemenskaper omformar vi våra identiteter på andra sidan spegelglaset. Denna omformning är en pågående kulturell process (Turkle 1997). Vidare har Turkle hävdad att internet är ett annat inslag i datorkulturen som har bidragit till att man betraktar identiteten som en mångfald. Där kan människor forma ett jag genom att växla mellan olika jag (Turkle 1997). Detta är något som jag delvis motsätter mig, eftersom jag snarare håller med Lisa Nakamura. Nakamura har hävdad att internet är en plats där ras sker och görs. Ras skrivs ut eller visas genom kulturella symboler i språket och dylikt eftersom ras mera sällan är synligt i form av ansiktsdrag eller färg på hyn i till exempel diskussionsforum. Under de första åren av internetforskning upplevde forskare och användare internet som en utopistisk värld där allt var möjligt. Numera kan man säga

att revolutionen kring internet är över.

Nakamuras bok *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet* är ett försök att se vad som sker för ras när ras tog plats på internet, samt hur våra idéer om ras, etnicitet och identitet fortsätter att formas och omformas varje gång vi loggar in på internet, även om man kan säga att internet inte längre ses som ett forum där allt är möjligt (Nakamura 2002). Daniel Punday menar, liksom Nakamura, att tidigare internetforskare såg den virtuella världen som en plats som erbjöd flykt från ras, kön och klass medan forskare numera föreslår att virtuella diskurser är vävda av stereotypa narrationer som återinför ras, kön och klass (Punday 2000). Detta innebär att stereotypier och allmänna meningar om ras, kön och klass från en tid då nya medier eller virtualitet inte existerade lever kvar och införs även i diskussioner och möten på internet. Dessa två sätt att se på internet innebär att forskare ser att allt ändras i och med internet eller att inget förändras. Nakamura hävdar att vi borde befinna oss någonstans mellan dessa poler eftersom nätet förändrar vissa saker. Som exempel tar hon att bilder av ras på nätet både stereotypiseras men även stundvis utvecklas i en mångkulturell samling människor som skapar en känsla av community och rasidentitet på nätet (Nakamura 2002). Även kroppen på nätet kan ses som stereotypiserad och ideal som finns i vardagen finns även de på nätet. Samtidigt ger dagböckerna på nätet och diskussionsforum möjlighet för användare att diskutera kroppen, samt eventuellt framhäva en ny sorts kroppslighet eller kroppsideal.

Referenser

- Ahola, S. (1993a). *Hiljaista vimmaa, suomalaisten naisten päiväkirjatekstejä 1790-luvulta 1990-luvulle*, s.97. Jyväskylä: Kirjayhtymä.
- Ahola S. (1993b). i U. Piela (Red.), *Aikanaisia. Kirjoituksia naisten omaelämäkertoista*, s.11. Helsinki: SKS
- Balsamo, A. (1996). *Technologies of the Gendered Body, Reading Cyborg Women*. Duke University Press.
- Bjurström E., Fornäs J., Ganetz H. (2000). *Det kommunikativa handlandet, kulturella perspektiv på medier och konsumtion*, 10ff. Falun: Nora Nya Doxa.
- Bolter, J.D. & Grusin, R. (1998). *Remediation, Understanding New Media*, pp.231–233. MIT Press.
- Cohn, M., Mehn, M. & Pennebaker, J. (2004). Linguistic Markers of Psychological Change Surrounding September 11, 2001. *Psychological Science*, 15(10), pp.687–693.
- Corbin, A. (1990). In P.Ariés & G. Duby (Eds.) *A History of Private Life. From the Fires of Revolution to the Great War*, 499f. United States of America.
- Donath, J.S. (2005) *Identity and Deception in the Virtual Community* [online], [cited 24 February 2005]. Available from: <<http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>>
- Drotner K., Jensen K.B., Poulsen, I. & Schröder, K. (1996). *Medier och kultur*, s.84. Lund: Studentlitteratur.
- Gerholm, L. (1998). *Behag och begär. Kulturella perspektiv på kroppens, intimitetens och sexualitetens transformationer*. Carlssons bokförlag.
- Giddens, A. (1993). *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*. Cambridge Polity Press.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Anchor
- Göthlund, A. (1997). *Bilder av tonårsflickor. Om estetik och identitetsarbete*, s.15. Linköping: Linköping Studies in Art and Science.
- Kanckos, L. (2005). En älva eller ett monster i spegeln. *Ad Lucem* 4/ 2005.
- Kanniainen S. (2001). i T. Kupiainen, K. Laitinen, S. Vakimo (Red.) *Minä? Missä? Milloin? Kolmetoista tulkintaa identiteeistä*, 49f. Pieksämäki: Joensuu Yliopisto.
- Karlsson, L. (2003). Consuming Lives, Creating Community: Female Chinese-American Diary Writing on the Web. *Prose Studies* 26.1–2, pp.219–239.
- Karlsson, L. (2005). It is as if the Diary Form in Itself is Preventive: Reading Diary Weblogs In *Internet Research Annual* 3. M. Consalvo & K. O’Riordan (Eds.).
- Karlsson, L. (2006). Acts of Reading Diary Weblogs. *HUMAN IT* 8.5 2006. pp.1–59.
- Kaskisaari, M. (2000). *Kyseenalaiset subjektit. Tutkimuksia omaelämäkertoista, heterojärjestyksestä ja performatiivisuudesta*. Jyväskylä: Jyväskylän Yliopisto.
- Kawaura, Y., Kawakami, Y. & Yamashita, K. (1998). Keeping A Diary in Cyberspace. *Japanese Psychological Research* 40(4), pp. 234–245.
- Kennedy, H. (2003). Technobiography: Researching Lives, Online and Off. *Biography*, 26(1), pp.120–139.
- Kitzmann, A. (2004). *Saved from Oblivion: Documenting The Daily From Diaries To Web Cams*. Peter Lang Publishing.
- Klastrup, L. (2003). *Towards a Poetics of Virtual Worlds – Multi-user Textuality and the Emergence of Story*. IT University of Copenhagen.
- Lejeune, P. (2001). How Do Diaries End? *Biography* 24(1), pp.99–113.
- Liikanen Marja. 2001. In J. Lull (Ed). *Culture in the Communication Age*, p.100. London: Routledge.
- Maxwell, R. & Klein, S. (2005). Online Dairies Online Lives? Personal Diaries on the Web [online], [cited 24 February 2005], Available from: <<https://kb.osu.edu/dspace/bitstream/1811/412/1/RebeccaMaxwell.pdf>>

Noter

McNeill, L. (2003). Teaching an Old Genre New Tricks: The Diary on the Internet. *Biography* 26(1), pp.24–47.

Nakamura, L. (2002). *Cybertypes. Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, p.31. London: Routledge.

Paasonen, S. (2002). *Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet*. Annales Universitatis Turkuensis, series B., Vol. 251. Turku: University of Turku.

Punday, D. (2000). The Narrative Construction of Cyberspace: Reading Neuromancer, Reading Cyberspace Debates." *College English* 63:2 (November 2000): pp.194–213.

Revel, J., Ranum, O., Flandrin, J.-L., Gélis, J., Foisil, M. & Goulemot J.M. (1989). *A History of Private Life: III. Passions of the Renaissance*, 379 ff. Harvard University Press.

Rich, E. (2006). Anorexic dis(connection): managing anorexia as an illness and an identity. *Sociology of Health & Illness* 28 (3).

Roos, J.P. (1988). *Elämäntavasta elämäkertaan*, s.141. Jyväskylä: Gummerus.

Runnel, P. (2001). In T. Anepaio (Ed.). *Pro ethnologia* 12. *Latest report on ethnology*. Tartu: Tartu University.

Serfaty, V. (2004). Online Diaries: Towards a Structural Approach. *Journal of American Studies* 38(3), pp.457–471.

Smith, S. (1998). Performativity, Autobiographical Practice, Resistance. In S Smith & J. Watson (Eds.). *Women, Autobiography, Theory: A Reader (Wisconsin Studies in Autobiography)*, pp.108f. University of Wisconsin Press

Sorapure, M. (2003). Screening Moments, Scrolling Lives: Diary Writing on the Web. *Biography* 26(1), pp.1–23.

Turkle, S. (1997). *leva.online*, s.217–219. Falun: Norstedts.

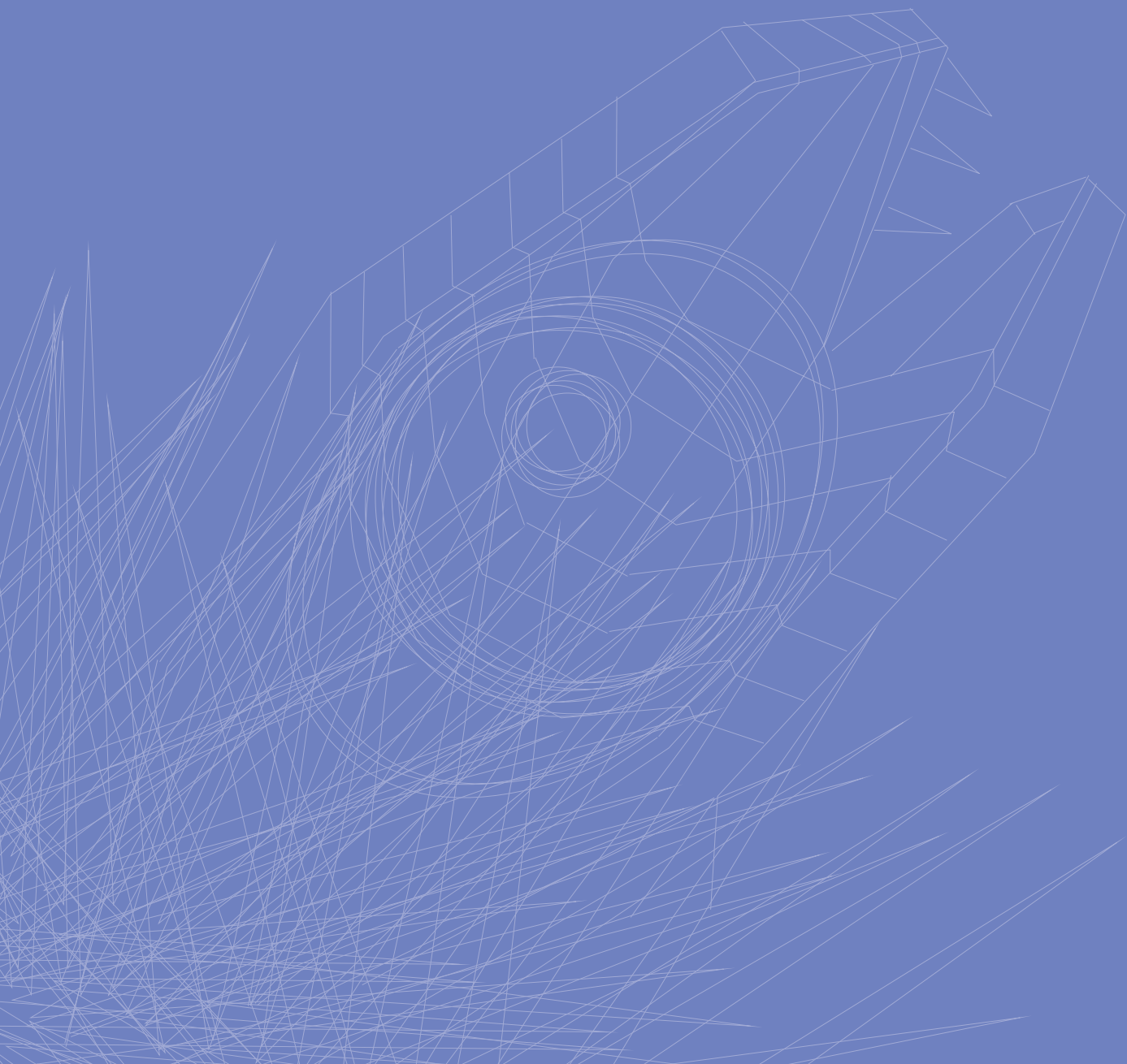
Walker J. & Mortensen, T. (2002). *Blogging thoughts: personal publication as an online research tool*. In A. Morrison (Ed.). *Researching ICTs in Context. InterMedia Report, 3/2002*. Oslo.

¹ En stor del av den tidigare forskningen inom humaniora kring nätdagböcker har behandlat narrativitet och olika språkliga aspekter på dagboksskrivandet. Lejeune (2001) har studerat både nätdagböcker och traditionella dagböcker, McNeill (2003), Sorapue (2003), Serfaty (2004) och Kennedy (2003) har undersökt personliga uttryck och nätdagböckernas inflytande på läsaren, medan forskare som Cohn, Mehn och Pennebaker (2004) samt Kawaura, Kawakami och Yamashita (1998) har gjort empiriska studier av nätdagböcker. Av skandinaviska forskare kan Karlsson (2003, 2005 och 2006), Walker och Mortensen (2002), Kitzmann (2003) samt Klstrup (2003) nämnas när det gäller forskare som diskuterat nätdagböcker och bloggar.

² Jag har valt att använda begreppet nätdagbok, eftersom det innefattar både bloggar och de dagböcker som skapades innan redskapen fanns för att skapa och upprätthålla dagens bloggar. Även om det endast är några år sedan begreppet blogg blev allmänt, har dagböcker på nätet skrivits sedan mitten av 1990-talet.

³ Min studie är inte ett försök att förstå Pro-Ana eller Pro-Mia, snarare är det en studie som vill visa att även dessa finns i svenskspråkiga versioner på nätet.

KAPITEL 7



Unga och tro på nätet

Inledning

Mötet mellan religion och internet har fångat religionsforskare i drygt ett decennium. Religionens symboler, berättelser och praktiker tillhör mänsklighetens äldsta sätt att uttrycka existentiell mening, identitet och gemenskap. Internet tillhör våra nyaste medieformer och frågan om hur betydelser, identiteter och gemenskaper kommer att påverkas av de förutsättningar för kommunikation som råder på nätet har diskuterats av både forskare, politiker och praktiker. Därför är mötet mellan internet och religion ett spännande område att undersöka för att förstå mer av den utveckling vi ännu befinner oss mitt i. Inte minst är det intressant att titta närmare på hur unga människor använder internet för religiösa ändamål, eftersom ungas attityder och vanor kan antas peka mot framtida förändringar i ett samhälle.

År 1998 förutspådde en amerikansk undersökning¹ att sex av tio tonåringar inom fem år skulle använda religion på internet som ersättning för sitt lokala religiösa engagemang. Idag nästan tio år senare vet vi något mer om vilken betydelse internet kan ha för människors förhållande till religion, men fortfarande återstår många frågor att besvara.

Sverige kan ur flera aspekter ses som ett intressant fall för att studera religiös förändring och internets roll i detta. I internationella jämförelser har svenskar ett lågt engagemang i traditionell, organiserad religion – det vill säga framförallt Svenska kyrkan och frikyrkorna. Även om 75 procent ännu är medlemmar i Svenska kyrkan är det endast knappt 2 procent

som deltar i gudstjänst där varje vecka och knappt 10 procent gör det minst en gång i månaden (Svenska kyrkan 2007). Även bland katolska, ortodoxa respektive muslimska invandrargrupper är engagemanget i organiserad religion lågt – inte minst i de yngre generationerna (Alwall 2001). På en individuell nivå är också anslutningen bakom så kallade traditionellt kristna värderingar ersatt med stark uppslutning bakom sekulära humanistiska värden och normer (Pettersson 2000). Vår tillgång till medier i Sverige, inte minst digitala medier, ligger däremot bland de länder som har högst tillgång till internet och datorer i världen. Om nu de yngre generationerna tycks uppleva en distans till organiserad religion och samtidigt har en hög tillgång till datorer och internet skulle vi kunna tänka oss att internet blir ett attraktivt sammanhang för unga att närma sig religion i det moderna svenska samhället. Men hur använder då unga nätet för att söka och diskutera religion? Och vad betyder de erfarenheter de gör där för deras förhållande till religion? I fortsättningen av den här artikeln kommer vi att diskutera några faktorer som vi tror kan ha betydelse för att söka svar på dessa frågor.

Tidigare forskning: teman och faktorer

De senaste åren har det gjorts flera studier av användningen av religion på internet, framförallt i USA (se t.ex. Hadden & Cowan, 2000; Dawson & Cowan, 2004, Campbell 2006) men även i ett svenskt sammanhang (Larsson 2001, Sjöborg 2003, 2006, Lövheim 2004, 2007).

Dessa studier utgår från olika exempel och perspektiv men trots detta är det möjligt att ringa in några faktorer som i flera studier visat sig vara intressanta att undersöka närmare. Den första handlar om hur användning av internet för att till exempel diskutera religiösa frågor, ta del av religiösa texter eller utföra handlingar som bön, offrande eller gudstjänster hänger samman med människors religiösa engagemang utanför nätet. Som kort beskrevs i inledningen till kapitlet ser vi inte minst i Sverige en nedgång i människors engagemang i organiserade religioner men däremot inte en motsvarande minskning av intresse för religion och livsfrågor (Pettersson 2000). En intressant fråga att studera när det gäller ungas användning av religion på nätet är därför på vilket sätt det hänger samman med olika grader av religiöst engagemang hos dem. Med andra ord: finns det en skillnad mellan hur unga som är aktiva i ett religiöst samfund använder nätet och dem som inte har ett sådant engagemang? Detta tema knyter också an till en faktor som religionssociologiska forskare tidigare visat har betydelse för skillnader i människors religiösa engagemang, nämligen utbud av olika religiösa organisationer i en individs lokala sammanhang (Young 1997). Flera tidigare studier visar hur internet ger nya möjligheter för individer att få information om olika religiösa rörelser och få kontakt med människor som praktiserar olika former av religion. Detta är särskilt viktigt för dem som lever i en diaspora- eller minoritetssituation, till exempel nypaganer² eller muslimer i områden som domineras av kristendom (Lövheim 2003, Schmidt 1999). Det kan också vara särskilt viktigt vid funktionshinder av olika slag (Campbell 2005).

Ytterligare en aspekt av detta handlar om skillnader i attityd till traditionella religiösa auktoriteter och till religiös mångfald. De brittiska religionssociologerna Linda Woodhead och Paul Heelas (2000) beskriver med utgångspunkt i detta tre olika former av religion i det moderna samhället. Något förenklat kännetecknas "religions of difference" av en stark betoning av skillnader mellan det gudomliga och det mänskliga och av respekt för traditionella auktoriteter, "religions of humanity" utgår ifrån människans värde och håller tolerans och mänskliga rättigheter i fokus, medan "spiritualities of life" fokuserar på individens jag som källa till det heliga. Dessa former kan komma till uttryck i alla religioner. De speglar en genomgående förändring i västvärlden från traditioner och institutioner till en större betoning på religionens betydelse för det egna jagets utveckling och från en transcendent förankrad gudsbild till en mer inomvärldslig sådan. Det är dock viktigt att poängtera att trots att denna förändring är det mest framträdande mönstret så finns det variationer och mottrender.

Redan 1996 förutspådde Stephen O'Leary och Brenda Brasher att internet dramatiskt skulle komma att utmana traditionella religiösa auktoriteter och gränser. Göran Larsson (2002) diskuterar också hur internet innebär nya utmaningar för religiösa grupper när det gäller frågor om tolkning, auktoritet och legitimering. Han beskriver också hur internet kan användas av religiösa grupper för att göra motstånd mot globaliseringens och moderniseringens uppluckring av traditioner och absoluta auktoriteter. Därför kan det också vara intressant att diskutera vilka skillnader i användningen av internet som vi kan se hos unga med olika tolkning av religiösa auktoriteter och inställning till religiös mångfald.

En tredje faktor som kan vara av betydelse rör själva miljön på en webbplats. Sociala miljöer

som nås via internet använder sig av olika kommunikationsformer som till exempel diskussionsgrupper, chatt och liknande (Slevin 2000). Olika webbplatser har också olika grad av moderering, det vill säga i vilken mån tydliga regler och diskussionsledare förekommer. Medan vissa webbplatser samlar användare med olika syften och bakgrund kan andra mer ha karaktären av forum för likasinnade. Tidigare forskning visar att graden av likhet eller olikhet i sådana faktorer kan påverka i vilken mån användare utvecklar en känsla av tillit och gemenskap på webbplatsen (se Linderman & Lövheim 2003). För den fråga som är i fokus för denna artikel är det därför intressant att fundera över hur den grad av likhet eller olikhet i trosuppfattningar, normer och värderingar som utvecklas i samspelet på en webbplats kan ha betydelse för olika individers upplevelse och användningsmönster. Förutom de faktorer som nämnts ovan kan vi också utifrån tidigare forskning anta att kön, könsroller och attityder till könsroller har betydelse för skillnader mellan användare.

Två svenska fallstudier

Det empiriska material som vi använder i denna artikel kommer från två svenska studier kring religion och internet (Lövheim 2004, 2007, Sjöborg 2003, 2006). Lövheims studie³ rör användningen av en av landets största allmänt inriktade nätgemenskaper för unga och särskilt dess diskussionsgrupper⁴ om religion. Sjöborgs studie⁵ handlar om användningen av en kristen, ekumenisk webbplats om frågor om bibeln och kristen tro riktad mot tonåringar.⁶ Även om de båda studierna var och en för sig bygger på ett begränsat material ger deras empiriska material sett tillsammans en god bild av hur ungdomar i Sverige använder internet

för att förhålla sig till religion. Sammantaget innehåller materialet kvalitativa intervjudata om 38 individer. Lövheims studie baseras på individuella intervjuer från två intervjutillfällen med 15 ungdomar i gymnasieåldern, dagbok över informanternas internetanvändning och observationer av diskussionen i åtta valda diskussionsgrupper. Det material från Sjöborgs studie som används i denna artikel är intervjuer vid ett tillfälle med 23 ungdomar i åldern 15–24 år som var användare av nämnda kristna webbplats.

I Sjöborgs studie (2003, 2006) framkom att användningen av religion på nätet bör förstås i relation till tre faktorer: eventuellt religiöst engagemang utanför nätet, användarens bibelsynsuppfattning, det vill säga inställning till bibeln som religiös auktoritet och användarens kön. Skillnader framträdde tydligast i vilken roll internet och andra religiösa massmedier spelade för användarnas syn på bibeln: för att bekräfta, utveckla eller utmana dessa uppfattningar.

I Lövheims studie undersöktes hur ungdomar länkar samman tidigare förståelser av religion och erfarenheter av religion som den framträder på nätet – och då särskilt i interaktionen på nätgemenskapen. Lövheim visade att internet kan bli en viktig resurs i denna process, men att utfallet av detta beror på flera faktorer. För det första har det att göra med individens inställning till religiös mångfald och kompetens för att använda datormedierad interaktion. För det andra har det att göra med de förhållningssätt till religion, sociala relationer och diskussionsregler samt kommunikationssätt som dominerar på den aktuella webbplatsen. Slutligen spelar även förhållandena utanför nätet, som tillgång till en lokal religiös gemenskap, tillgång till datorer respektive internet en roll. Dessa tre

förhållanden påverkar de sätt på vilka individerna kommer att uppleva religion på internet och vilka strategier de utvecklar för att hantera både möjligheter och problem med att presentera och diskutera religion på nätet. Faktorerna kan också ha betydelse för om en individ kommer att fortsätta att använda en viss webbplats för religiösa syften över tid.

Sammanfattningsvis har våra båda studier alltså undersökt några aspekter som tidigare, främst nordamerikansk, forskning menat har betydelse för hur ungdomar använder religion på nätet. Våra studier bidrar med material från både en religiös webbplats och en nätgemenskap med en mer allmän inriktning. Fokus i materialen ligger på äldre tonåringar, även om en åldersmässig spridning också finns. Genom kombinationen av material från de två studierna finns ungdomar med skilda bakgrunder med, dock främst kristna och nya religiösa rörelser. Det gäller såväl religiös bakgrund som aktuell inställning respektive aktuellt engagemang. Genom att se våra studier sammantaget framträder en rikare bild som kan bidra med ny kunskap om hur religion på nätet används – också i en svensk kontext.

Användarkategorier

I våra båda studier verkar det som att användningen av religion på internet framför allt påverkas av två av de faktorer som identifierats i tidigare forskning, nämligen engagemang i religiösa församlingar/grupper utanför nätet och användarnas inställning till traditionella religiösa auktoriteter respektive öppenhet för religiös pluralism. Vi kommer att beskriva materialet med hjälp av en modell (Sjöborg 2003) som illustrerar samspelet mellan dessa faktorer (tabell 7.1).

Modellen utgår från:

a) användningen av internet som komplement eller alternativ till religiös gemenskap utanför nätet respektive

b) användningen av internet för att bekräfta, utveckla eller utmana attityder till religiösa auktoriteter som exempelvis bibelsyn som individen har med sig till webbplatsen.

Den följande presentationen utgår alltså från denna modell men tar också hänsyn till andra faktorer som vi sett i studierna: miljön på nätet – i termer av olikhet respektive likhet i trosföreställningar, värderingar och normer, respektive kön. De olika kategorierna i modellen förklaras i följande avsnitt.

Tabell 7.1 Användningsmönster för religion på internet i de två fallstudierna

a)	b)		
	Bekräfta	Utveckla	Utmana
Komplement till lokalt religiöst engagemang	1	2	3
Alternativ till/ersättning för lokalt religiöst engagemang	4	5	6

Källa: Sjöborg 2003.

Användningsmönster

1. Komplement för att bekräfta tro

Ungdomarna i denna kategori är aktivt engagerade i en lokal religiös församling med en inriktning som ligger nära "religions of difference" (de flesta unga kom till exempel från pingst- eller trosrörelserna). I sin internetanvändning ägnar sig dessa ungdomar främst åt att bekräfta eller stärka sådana trosuppfattningar. I sin interaktion strävar de efter att presentera ett radikalt kristet budskap och att upprätthålla enhet bland kristna nätanvändare. Religiös mångfald är å ena sidan välkommen eftersom den ger möjlighet för dem att dela sin tro med andra. Diskussioner med människor av annan tro tycks stärka dem i sin egen trosuppfattning. Å andra sidan kan mångfald i tro och värderingar eller konflikter mellan olika kristna uppfattas som problematisk för dessa ungdomar. Sådana erfarenheter tycks bidra till att dessa unga söker sig till webbplatser som är mer lika än olika användarnas religiösa tro. Det verkar också som om dessa användare föredrar starkt modererade former av diskussionsgrupper hellre än omodererade – som kan möjliggöra personangrepp och smutskastning. Användarna i denna kategori uttrycker i högre grad än övriga kategorier stereotypa uppfattningar om kön, i linje med traditionellt kristna värderingar och normer. De menar att män och kvinnor är olika i grunden och de uppfattar mannen som överordnad kvinnan. Denna ordning ses som uttryck för en gudomlig vilja. Kvinnor i denna kategori verkar dessutom i mindre utsträckning vara aktiva i diskussionsgrupper än män vilket kan bidra till att upprätthålla dessa könsrollskonventioner. För användarna i denna kategori är internet främst ett komplement till den lokala församlingen tillsammans med andra kristna massmedier som kristen populärmu-

sik, kristen dagspress eller audio- och videoinspelade gudstjänster och predikningar. Deras allmänna medieanvändning kan beskrivas som subkulturell. Deras syn på bibeln och på kvinnans underordning intar en minoritetsposition i det svenska samhället. Därför spelar religion på internet tillsammans med andra religiösa medieprodukter rollen av bevarandet av den "äkta" tron.

2. Komplement för att utveckla tro

Ungdomarna i denna kategori är engagerade i en lokal kristen församling, huvudsakligen inom Svenska kyrkan, men de har inte samma höga aktivitetsnivå som ungdomarna i föregående kategori. Denna grupp har istället en rad av intressen utanför kyrkan som (icke-kristen) populärmusik, film eller solidaritetsarbete. För dessa ungdomar utgör inte religiös mångfald på nätet något problem. De strävar efter att utmana fördomar och stereotypa bilder av kristna som intoleranta, tråkiga och naiva och använder därför internet för att utveckla en kristen identitet som är mer i fas med det senmoderna samhällets individualism och pluralism. Därför söker de webbplatser som har en hög grad av religiös mångfald för att möta människor som har olika uppfattningar jämfört med deras lokala kontext. De uppskattar krocken mellan olika tolkningar eftersom det underlättar deras eget ställningstagande. De problem som användarna i denna kategori upplever handlar snarare om den flyktiga, fragmenterade karaktären i samspelet på nätet. Detta tycks bidra till återkommande diskussioner, polariserade debatter och en tendens till användning av schablonartade uttrycksätt hellre än fördjupad dialog mellan människor av olika trosuppfattning. Särskilt kvinnor finner detta mönster, som tycks vanligt i öppna, omodererade diskussionsfora

med stor olikhet i framförda åsikter, som begränsande för deras möjligheter såväl som deras lust att använda internet. För denna grupp utgör alltså internet ett komplement till den lokala församlingen som en hjälp för att utforska och utveckla alternativa tolkningar av exempelvis bibeln.

3. Komplement för att utmana tro

Ungdomarna i denna kategori är huvudsakligen aktiva i Svenska kyrkan och delar med föregående kategori såväl den allmänna medieanvändningen som inställning i stort. De delar exempelvis synen att bibeln är gudomligt inspirerad men skriven av människor. Vad som särskiljer dem från föregående grupp är dock den grad till vilken de finner värderingar och normer från bibeln som problematiska att förena med deras egna liv. Detta gäller särskilt könsroller i den bibeltext som diskuteras vilken uppfattas som ett större problem än i föregående kategori. Det är framför allt unga kvinnor som ifrågasätter det religiösa budskapet i bibeltexten i detta avseende. För dem kan internet användas för att hitta tolkningar som utmanar traditionella trosuppfattningar och värderingar. För denna kategori kan alltså religion på internet fungera som ett verktyg för att utmana och (eventuellt) komma tillrätta med oförenligheter i bibeltexten i viktiga frågor som de inte funnit tillräckligt stöd för i sina lokala församlingar. En intressant fråga, som dock inte täcks av våra studier, är om erfarenheterna i denna grupp över tid leder till användning av internet som mer av ett alternativ till lokalt engagemang.

4. Alternativ för att bekräfta tro

Ungdomar i denna kategori deltar, till skillnad från dem som nämnts hittills, inte i någon lokal församling. Även om de har skilda religiösa bakgrunder delar dessa användare sitt sökande efter *alternativ* till den dominerande religiösa traditionen i sin lokala kontext, oavsett om denna är kristendomen i allmänhet eller en kristen lokal kontext de finner alltför "världslig" eller inte tillräckligt "genuin". Som wiccaner, ny-paganer, satanister eller kristna fundamentalister har de alla minoritetsuppfattningar i det samtida svenska samhället. Det som gör att dessa ungdomar trots sina ideologiska olikheter hamnar i samma kategori har just med detta utanförskap att göra och deras sökande efter en alternativ identitet. Ungdomarna i denna kategori kan överväga att gå med i en grupp eller församling utanför nätet. Men i de flesta fall är detta komplicerat antingen för att en sådan saknas i närområdet, för att de är rädda för att begränsas av "för mycket ledare och regler" eller för att de upplever en risk för konflikter med familj eller vänner. Internet representerar därför en mer tillgänglig och mindre riskfylld alternativ form för religiös gemenskap.

För denna kategori användare spelar internet en viktig roll för att ge tillgång till information om religion som kan vara svår att finna i den lokala kontexten. Det ger också tillgång till människor med vilka de kan dela sin tro. För informanter med kristen orientering verkar kontakter via nätet med likasinnade erbjuda social bekräftelse för en bokstavlig bibelsyn och en religiöst grundad kvinnlig underordning. För de som söker alternativ till kristendom i wicca, ny-paganism eller satanism handlar användningen av religion på internet om bekräftelse av och en fördjupning i dessa alternativa trosuppfattningar. Deras sökande efter en mer

”seriös” religiös identitet betyder att religiös mångfald på nätet representerar både en välsignelse och en förbannelse: å ena sidan är den en förutsättning för deras alternativa religiösa identitet. Å andra sidan kan den resultera i interna diskussioner och konflikter om mer eller mindre ”äkta” sätt att utöva wicca, satanism eller ”biblisk” kristen tro. Över tid verkar det som dessa användare lämnar webbplatser som präglas av religiös olikhet till förmån för mer specialiserade. Där kan de möta människor som delar deras tro och avsikter. På detta sätt fungerar internet som ett stöd och en bekräftelse för religiösa minoriteter i den svenska kontexten. Både män och kvinnor i denna kategori tycks väl bekanta med användning av internet och tar aktiv del i diskussioner men de kristna fundamentalisterna var alla män och de flesta wiccanerna kvinnor.

5. Alternativ för att utveckla tro

Ungdomarna i denna kategori är inte aktiva i någon församling och skiljer sig från föregående genom att de inte söker fördjupa sitt engagemang i en religiös tradition. De är skeptiska till varje form av religiös auktoritet och sätter högt värde på individen och att ständigt utveckla sina egna trosuppfattningar. Därför använder de framför allt internet som ett ”virtuellt smörgåsbord” där de kan plocka och blanda olika delar som passar deras skiftande behov och intressen. För denna kategori erbjuder internet ett mer tillgängligt och mindre krävande sätt att utveckla sin personliga form av religion jämfört med att ”shoppa runt” i lokala grupper och församlingar. Ibland söker de sig vidare till andra webbplatser för att finna en religiös gemenskap och i denna övergångsfas tycks relationer via nätet spela en viktig roll. Det vanligaste är att de använder webbplatser för att söka infor-

mation om frågor som i ett sekulariserat samhälle kan vara svåra att annars få inblick i. Om denna grupp användare stannar på en viss webbplats verkar bero på om de finner stöd för sin tro och sina avsikter. Om dessa användare istället upplever sig utestängda eller ignorerade av andra på webbplatsen tycks de lämna eller begränsa sin internetanvändning. Särskilt kvinnor i denna kategori tycks ha dessa erfarenheter.

6. Alternativ för att utmana tro

Ungdomar i denna kategori är inte aktiva i en lokal församling. De söker inte aktivt efter en religiös tro utan är intresserade av att diskutera religion för andra syften. En del av dem söker religion på nätet huvudsakligen för utbildnings-syften. Andra är mer uttalade kritiker av varje form av religiös tro. De kan vara intresserade av någon form av organiserad ateism men det verkar som om internet är deras huvudsakliga arena för att diskutera religion. De använder religiösa webbplatser eller diskussionsgrupper på internet för att utforska olika trosuppfattningar och ställa frågor utan att behöva gå i närkamp, ansikte mot ansikte, med representanter för en lokal religiös församling. De kan också utmana kristna eller andra fundamentalistiska troende antingen genom att ifrågasätta giltigheten i deras trosuppfattningar genom fynd och argument från naturvetenskap och filosofi eller genom att peka på intolerans och grymheter i historien begångna i religionens namn.

De mest uttalade kritikerna är ofta väl insatta i bibeln och gillar att slå sina motståndare med deras egna vapen. Andra strategier är ironi eller hädelse. De strävar efter större upplysning och tankefrihet men kan utmanas av den religiösa mångfalden på nätet särskilt i form av individuella och subjektiva trosföreställningar hos

utövare av New Age och ny-paganism. Dessa tycks vara svårare att bemöta med argument om fundamentalism eller motstånd mot fritänkande.

En intressant skillnad mellan de två studierna är att i den första av dem var användarna i denna kategori främst kvinnor medan i den andra studien var det mest män i denna kategori. En möjlig förklaring skulle kunna vara olikheter mellan webbplatserna vad gäller användargrupper och grad av moderering. De unga männen i denna kategori var också i högre grad tränade i att hantera datormedierad kommunikation vilket var mer av ett problem för främst de unga kvinnorna. En webbplats med mer begränsat fokus och högre grad av moderering kan därför vara mer tilltalande för unga kvinnor.

Avslutande diskussion

Syftet med detta kapitel har varit att beskriva hur unga svenskar på olika sätt använder internet för att söka religion och forma en tro i samspel med andra som de möter där. Vår utgångspunkt togs i frågan om och i så fall hur internet blir ett nytt sätt för unga människor att närma sig religion i en situation då allt färre av dem är engagerade i religionens traditionella former som kyrkor och samfund. Vi tog avstamp i ett antal frågor om faktorer som visat sig ha betydelse för detta inom forskning om religion i det moderna samhället och om religion på internet. Dessa frågor handlade om ifall och hur skillnader i det lokala religiösa engagemanget hade betydelse, skillnader i fråga om förhållningssätt till traditionella religiösa auktoriteter, betydelsen av olika faktorer som formar miljön och samspelet på en webbplats samt betydelsen av kön. I vår diskussion har vi utgått från två svenska fallstudier. En som gjordes på den kristna webbplatsen Bibelsajten och en

som gjordes i diskussionsgrupper om religion på en allmänt inriktad populär svensk nätgemenskap.

I detta avslutande stycke vill vi sammanfatta och diskutera resultatet av de mönster vi har beskrivit ovan. Resultaten från de två fallstudierna visar att användare som är engagerade i en lokal religiös församling snarare använde religion på internet som ett komplement till sitt lokala engagemang än som ett alternativ till detta. I ett land som Sverige som historiskt har dominerats av kristendomen hade dessa användare också framför allt en kristen bakgrund. Men varken bland unga som har eller har haft ett engagemang i en lokal religiös församling eller hos dem som inte har det finns några starka tendenser till att skapa alternativa gemenskaper för att diskutera tro på nätet. Olika grad av engagemang i en lokal religiös församling tycks dock ha betydelse för skillnader i användning av religiösa webbplatser och diskussionsgrupper på internet som ett komplement.

För en grupp som hade ett lokalt engagemang handlade användningen framförallt om att bekräfta och ytterligare utveckla den tro de fostrats in i och delade med andra i den lokala församlingen. För andra skapade internet och diskussioner om religion där en ny möjlighet att hantera frågor som de av olika skäl upplevde som känsliga att adressera ansikte mot ansikte i den lokala församlingen.

Bland användare som inte hade något aktuellt religiöst engagemang när de sökte sig till internet såg vi ett annorlunda mönster. Oavsett religiös tro var dessa unga framförallt intresserade av någon religiös tradition eller inriktning som tillhör minoritetsgrupper i det svenska religiösa sammanhanget. För dem erbjöd internet en möjlighet att hitta nya kontakter med likasinnade eller att vidareutveckla kontakten

med sådana traditioner. Av olika skäl var de också tveksamma inför att söka sig till en grupp eller ett samfund i livet utanför nätet. För dem var det därför vanligare att använda webbplatser och diskussionsgrupper som i alla fall ett temporärt alternativ till ett djupare engagemang i ett lokalt sammanhang.

Dessa resultat visar alltså att frågan om internetns betydelse som komplement *eller* alternativ till religiösa gemenskaper utanför nätet är för schablonmässig. De båda studierna visar tydligt att det finns många olika sätt på vilka unga använder internet för religiösa ändamål. Det behövs en fördjupad diskussion om *hur* internet fungerar som religiös miljö för unga människor. De studier vi presenterat pekar på några faktorer som kan vara betydelsefulla för att studera detta vidare om vi vill förstå mer om hur ungdomar använder religiösa webbplatser för att förhålla sig till religion. En av dessa var betydelsen av skillnader i attityd till religiösa auktoriteter, i detta fall framförallt bibelsyn, för skillnader i användningen av de två webbplatserna. Användningen av en skala mellan unga som söker bekräfta, utveckla eller utmana religiösa auktoriteter gav oss en möjlighet att få fram skillnader inte bara mellan unga med olika relation till ett lokalt religiöst sammanhang. Det gjorde det också möjligt att se skillnader och likheter mellan ungdomar inom olika former av religiösa rörelser, till exempel som befinner sig i en majoritets- eller minoritetssituation.

För en grupp bland de unga i studierna som hade en kristen bakgrund erbjöd internet en miljö där mötet med olika tolkningar förstärker en process av att ifrågasätta de kristna trosuppfattningar och värderingar de tidigare lärt sig. För dessa unga blir erfarenheten av att diskutera religion på internet en resurs i en utveckling mot en mer mångfasetterad förståelse av

religion. Om dessa individer möter motstånd eller brist på förståelse för den processen i den lokala församling där hon eller han är engagerad verkar betydelsen av ett sådant sammanhang också bli större.

Men det är inte bara unga som ifrågasätter absoluta, traditionella religiösa auktoriteter som använder internet för att utveckla och utmana de trosföreställningar och värderingar de möter i det lokala sammanhanget. I båda studierna fanns också unga som i alla fall under en viss period tycktes använda internet som sitt enda eller viktigaste religiösa sammanhang. I den gruppen fanns unga med olika religiösa intressen. Men även om de skiljde sig mycket i sin tro fanns det likheter mellan deras förhållningssätt till religiösa auktoriteter.

De skapade bland annat tydligare än andra sin religiösa identitet i motstånd mot eller som alternativ till en tidigare upplevelse av framförallt kristen tro i det lokala sammanhanget. Inom respektive tradition – vare sig denna var kristendom eller nyare religiösa rörelser – fanns också individer som mer ville bevara och bekräfta auktoriteter, trosföreställningar och värderingar än att utmana dem. För dessa unga erbjuder internet en miljö för att bekräfta och odla en identitet och förståelse av religion som de delar med en minoritet av likasinnade; evangelikala kristna, dedikerade wiccaner eller satanister. Detta mönster har många paralleller med tidigare studier av hur medier används för att skapa och uttrycka subkulturella identiteter hos unga och i detta fall är det även tydligt hur andra massmedier används tillsammans med internet för dessa syften.

De unga som använder internet för att stärka och bevara en viss alternativ religiös identitet skiljer sig alltså från ungdomar som snarare föredrar möjligheten att byta ståndpunkter,

blanda och hitta nya kontaktytor i en process av ständigt sökande. Dessa ungdomar delar en attityd där alla religiösa auktoriteter utmanas eller omtolkas för att passa deras orientering mot religiös pluralism och respekt för varje individs rättighet att välja och uttrycka sin egen blandning av religiösa trosuppfattningar. Här fungerar religiösa webbplatser och diskussionsgrupper snarast som ett komplement till ett individuellt sökande, en social arena för vad som ibland kallas privatreligiositet som inte på samma sätt funnits tillgängligt tidigare.

På ett liknande sätt kan internet fylla en funktion för den som vill närma sig frågor om tro och religion på internet från ett kritiskt utifrån-perspektiv eller i studiesyfte. Materialet visar att unga därigenom kan få möjlighet att möta, konfrontera och utvärdera trosuppfattningar, normer och värderingar hos olika religioner utan de risker som förknippas med en kontakt ansikte mot ansikte med troende individer eller grupper. Här kan internet kanske tillhandahålla en ny mer lättillgänglig och socialt accepterad miljö att närma sig ett område som bland jämnåriga i ett sekulariserat Sverige anses som en privatsak och en personlig och känslig fråga att diskutera.

De mönster som kommer fram i de två studier vi presenterat understryker också betydelsen av webbplatsens karaktär för hur ungdomar använder religion på internet. Personer som delar ett intresse att utveckla och utmana religiösa auktoriteter tycks i högre grad söka sig till webbplatser som erbjuder en större mångfald av användare, medan de som föredrar stabila och absoluta auktoriteter eller vill utveckla en viss form av religiös identitet tycks söka sig mer till specialiserade webbplatser där de kan bekräfta och fördjupa sin tro tillsammans med likasinnade. Hur betydelsefull en webbplats eller grupp

blir för en individ eller med andra ord i vilken grad den kan upplevas som ett alternativ till andra möjliga miljöer verkar alltså också hänga samman med om interaktionen på en webbplats möter hans eller hennes behov av mångfald eller likhet.

Slutligen visar de båda studier som presenterats också att kön är en viktig faktor för vidare och fördjupade studier. I båda studierna var frågor om traditionella religiösa synsätt på könsroller något som unga kvinnor i större utsträckning än män ville diskutera. Det finns också ett mönster att unga kvinnor i högre grad söker sig till religiösa miljöer på nätet som kännetecknas av en större mångfald bland användare och i diskussioner. Samtidigt tycks unga kvinnor i högre grad än unga män uppleva svårigheter på webbplatser som inte har så tydliga regler för diskussionen och där det är stor spridning mellan olika intressen och erfarenheter. Detta pekar på att upplevelser av tillit och uppmuntran från andra användare kan vara viktigt för att unga kvinnor ska hitta alternativ där de kan bearbeta frågor om exempelvis könsroller.

Det finns många förhoppningar och farhågor omkring frågan om internets betydelse för ungdomars förhållningssätt till religion. Ungdomar i Sverige växer idag upp i ett mycket sekulariserat samhälle där religiösa traditioner ofta återfinns i samhällets och kulturlivets marginaler. Få människor i de uppväxande generationerna får en religiös uppfostran. Som vi skrev inledningsvis gör detta kanske Sverige till ett särskilt intressant exempel för att studera om och hur medier kan fungera som alternativ till en lokal religiös församling i människors kontakter med religion. Därför är det intressant att avslutningsvis sätta några av de mönster vi visat på i två studier av unga internetanvändare i Sverige i relation till vad som kommit fram i

tidigare forskning som framförallt varit baserad i USA.

Först av allt visar de båda studierna att unga svenskar snarare tycks använda internet som ett komplement till andra religiösa miljöer än som ett alternativ. Det tycks alltså inte finnas mycket fog för förutsägelsen att unga i dag skulle överge religiösa miljöer utanför nätet på grund av internet. Studierna visar inte heller några starka tendenser till att unga skulle skapa nya former av gemenskaper på nätet. Vår forskning ger visst stöd för att internet bidrar till en rörelse från lokala församlingar och traditionella religiösa auktoriteter i riktning mot mer individualiserade trosföreställningar och en mångfald av religiösa tolkningar. I en studie från 2004 diskuterar Stewart Hoover, Lynn Schofield Clark och Lee Rainier bland annat hur religion på internet tycks förstärka en utveckling mot mer individualiserat religiöst engagemang både inom och utom den organiserade religionen. Detta är en utveckling av religiös tro och religiös identitet som dock inte bara sker på internet utan snarare är i linje med en religiös orientering som kännetecknar mycket av det senmoderna samhället.

Våra studier visar hur unga kan använda nätet som en arena för olika religiösa behov och intressen. Internet gör det möjligt för ungdomar att finna en social miljö för att utforska och forma religiös tro som på olika sätt kompletterar de möjligheter som erbjuds i det lokala religiösa sammanhanget. Framförallt ser vi kanske hur internet kan vara en social miljö som kompletterar en individuell religiositet där unga har större möjligheter än tidigare att fortsätta söka tills de finner någon som bekräftar deras synsätt. Men det är också intressant att även om detta är det tydligaste mönstret finns även i den starkt sekulariserade svenska kulturen unga

som använder sig av internet för att snarare söka stöd för och upprätthålla absoluta religiösa auktoriteter och tolkningar, om än snarare i subkulturens än majoritetskulturens form. Internet tycks också kunna bli en resurs för unga som stannar kvar i lokala religiösa grupper, även inom traditionell organiserad religion. Om sådana tendenser i längden innebär ett stöd för traditionella religiösa former och förhållnings-sätt är dock en av många frågor som behöver studeras vidare inte minst över tid.

Det här kapitlet har visat att frågan om ungdomar vänder sig till religion på internet som ett alternativ till lokal organiserad religion är en komplicerad fråga. Vi har pekat på några möjliga faktorer som kan bidra till hur det utvecklar sig. Vidare forskning behövs för att få mer kunskap om hur de mönster vi har beskrivit utvecklas. De faktorer som vi berört gör det dock tydligt att användningen av religion på internet inte kan studeras isolerat från förhållandena i tillvaron utanför nätet – i detta fall användarens religiösa kontext. De visar också att vi måste ta hänsyn till att internet består av flera olika medieformer och kulturer där några kan vara mer lämpliga för användning för vissa religiösa syften och grupper än andra. Betydelsen av internet för religiös tro och praktik måste alltså ses i relation till bredare mönster av religiös förändring i det senmoderna samhället som till exempel förändringar i människors engagemang och förhållande till traditionella religiösa auktoriteter.

Referenser

- Alwall, J. (2001). Invandrade gruppers trossamfund och församlingar. I Skog, M. (Ed.), *Det religiösa Sverige. Gudstjänst- och andaktsliv under ett veckoslut kring millennieskiftet i Sverige*, s.137–168. Örebro: Libris.
- Barna Research Group (1998). "The Cyberchurch is Coming. National Survey of Teenagers shows Expectation of Substituting internet for Corner Church". Retrieved from <http://www.barna.org/cgibin/PressRelease.asp?PressReleaseID=9&Reference=C>, May 14, 1998.
- Campbell, H. (2005). *Exploring Religious Community Online*, Peter Lang-Digital Formation Series.
- Campbell, H. (2006). Religion and the Internet, *Communication Research Trends*, 2006, 26(1), pp.3–24.
- Dawson, L.L. & Cowan, D.E. (2004). (Eds.). *Religion Online: Finding Faith on the Internet*. New York, NY: Routledge.
- Frisk, L. (1998). Nyreligiositet i Sverige. Nora: Nya Doxa.
- Hadden, J.K. & Douglas E.C. (2000). (Eds.). *Religion on the Internet: research prospects and promises*. New York: JAI.
- Larsson, G. (2002). *Virtuell religion. Globalisering och Internet*. Lund: Studentlitteratur.
- Linderman, A.G. & Lövheim, M. (2003). Internet, Religion and the Attribution of Social Trust. In J. Mitchell & S. Marriage (Eds.). *Mediating Religion: Conversations in Media, Religion and Culture*, pp.229–240. Edinburgh, London & New York: T&T Clark/Continuum.
- Lövheim, M. (2003). Religiös identitet på Internet. I G. Larsson (Ed.), *Talande tro. Ungdomar, religion och Identitet*, pp.119–141. Lund: Studentlitteratur.
- Lövheim, M. (2004). *Intersecting Identities. Young People, Religion, and Interaction on the Internet*. Diss., Religions sociologi, Teologiska institutionen, Uppsala: Uppsala universitet.
- Lövheim, M. (2007). Sökare i cyberspace. Unga och religion i ett nytt mediesamhälle. Örebro: Cordia/Verbum.
- O'Leary, S.D. & Brasher, B. (1996). The Unknown God of the Internet: Religious Communication from the Ancient Agora to the Virtual Forum. In C. Ess (Ed.), *Philosophical Perspectives on Computer-Mediated Communication*, pp.233–270. New York, NY: State University of New York Press.
- Petersson, T. (2000). Svensken och religionen. I L. Lewin (Red.), *Svenskt kynne. En konferens anordnad av Humanistiskt-samhällsvetenskapliga vetenskapssamfundet vid Uppsala universitet den 29 februari 2000. Skrifter utgivna av Statsvetenskapliga föreningen 139*. Uppsala: AUU.
- Schmidt, G. (1999). Sveriges Förenade CyberMuslimer – blågul islam på internet? I I. Svanberg & D. Westerlund (Red.), *Blågul islam? Muslimer i Sverige*, pp.107–122. Nora: Nya Doxa.
- Sjöborg, A. (2003). *Bibeln i nya medier. Livsåskådningsmiljö och bibeltolkning bland svenska ungdomar*. Licentiatavhandling. Uppsala: Diakonivetenskapliga institutets skriftserie nr 6, 2003.
- Sjöborg, A. (2006). Bibeln på mina egna villkor. En studie av medierade kontakter med bibeln med särskilt avseende på ungdomar och Internet. *Diss. Acta Universitatis Upsaliensis, Psychologia et Sociologia Religium* 18.
- Slevin, J. (2000). *The Internet and Society*. Cambridge: Polity press.
- Svenska kyrkan (2007). *Kyrkostatistik* <http://www.svenskakyrkan.se/statistik/>, 25 juni 2007.
- Woodhead, L. & Heelas, P. (2000). *Religion in Modern Times: An Interpretive Anthology*. Malden, MA: Blackwell.
- Young, L.A. (1997). *Rational choice theory and religion*. Routledge: New York and London.

Noter

¹ Undersökningen gjordes av Barna Research Group i Oxnard, Kalifornien, se referenslista.

² Nypaganism är en paraplybeteckning för rörelser som till exempel nordisk asatro, shamanism och wicca eller modern häxtro. Några gemensamma drag är att dessa rörelser söker sina rötter i förkristna traditioner. I motsats till kristendom, judendom och islam har de en polyteistisk och panteistisk gudsbild med både en kvinnlig och en manlig aspekt. Det finns dock stora variationer mellan olika rörelser och snarare en mångfald av mer eller mindre samstämmiga alternativ än några centrala lärosatser eller auktoriteter. Nypaganer kan vara organiserade i föreningar eller nätverk, men en växande grupp utövare är inte organiserade utan kallar sig solitärer (Frisk 1998, s.147–162).

³ Studien är huvudstudien i HSFR-projektet "IT, gemenskap och identitet" vid Teologiska institutet, Uppsala universitet (Lövheim 2004). Materialet samlades in under 2000.

⁴ Exempel på sådana nätgemenskaper är Lunarstorm, Skunk, Helgon.net. Den största av dessa är idag Lunarstorm där idag cirka 80 procent av alla gymnasieelever har eget användarkonto (www.lunarstorm.se).

⁵ Studien finansierades av Svenska Bibelfonden, Svenska kyrkans forskningsråd samt Uppsala universitets teologiska fakultet (Sjöborg 2006). Materialet samlades in under 2001 och 2004.

⁶ Den kristna webbplatsen (Bibelsajten) har funnits sedan 1999 och har cirka 2000 unika besökare per dag (Sjöborg 2006, s.109).

KAPITEL 8



Sharing is caring

Fildelningskultur, subpolitik och nya sociala rörelser

Inledning

Fildelningens moraliska sociologi

Fenomenet fildelning har kommit att bli en av vår tids hetaste kulturpolitiska frågor. Pirater och antipirater är ord som frekvent används i samhällsdebatten och ett mycket stort antal unga människor ägnar sig regelbundet åt fildelning. Enligt en statistikuppgift är antalet fildelare 600 000 (Blomqvist & Wallis 2005), enligt andra betydligt högre. Det här innebär att anskaffandet och spridningen av piratkopierat material via internet är något som utgör en betydande del av ungdomskulturen av idag, trots att detta inte bara av inflytelserika krafter i samhället definieras som etiskt tvivelaktigt, utan också de facto är ett brott som under vissa omständigheter kan leda till förhållandevis hårda straff. Det är svårt att tänka sig någon annan, av lagstiftningen lika allvarligt ansedd, normöverträdelse som är så vanligt och vardagligt förekommande.

Det finns flera olika sätt att vetenskapligt angripa fenomenet fildelning. Man kan tillämpa ett rent teknologiskt perspektiv och exempelvis undersöka på vilka olika sätt aktiviteten utförs. Det finns också juridiska och ekonomiska aspekter. Samhällsvetenskapliga forskare har bland annat studerat normativa förändringar i människors rättsmedvetande eller vilka effekter fildelning har på kulturindustrin (Oberholzer-Gee & Strumpf 2004, Yar 2005). Ett annat forskningsperspektiv är av mer filosofisk karaktär där rätten till kultur och information

diskuteras (Söderberg 2002, Vaidhyanathan 2004). Dessa perspektiv är alla viktiga i sig och grundläggande för vår förståelse av fenomenet. Två andra med varandra sammanhängande signifikanta aspekter av aktiviteten behöver emellertid också utforskas ytterligare, nämligen de handlingssociologiska och politiska. I det här kapitlet kommer vi huvudsakligen att utgå från teorier om så kallade nya sociala rörelser och applicera dessa i en analys av intervjuer med kulturproducenter, företrädare för *Piratbyrån* och av andra källor – bland annat medietexter, Piratbyråns hemsida, forum och deras bok *Copy me – samlade texter från Piratbyrån* (Kaarto & Fleischer 2005).

Fildelningsfrågan är intressant i och med att den på ett synnerligen konkret sätt belyser hur den informationsteknologiska utvecklingen idag leder till en omförhandling av många av de sociala former som präglar det moderna samhället. När vi nu tar steg efter steg in i en ny samhällsform – det postmoderna samhället, informationssamhället, nätverkssamhället eller vad vi nu väljer att kalla det – blir det allt mer uppenbart att vårt förhållande såväl till kulturen som till konstruktioner som "ägarätt", "stöld" och "upphovsrätt" måste omförhandlas. Vad vi särskilt vill rikta intresset mot i det här kapitlet är alltså fildelningsfenomenet som handlingssociologiskt exempel. Fildelning som social handling betraktad aktualiserar

nämligen ytterst grundläggande sociologiska frågor som rör människors bevekelsegrunder för sitt agerande samt dimensionerna etik och moral. Poängen med det här kapitlet är dock inte att reda ut frågan om vilka förhållningssätt som är "rätt" och vilka som är "fel" i fildelningsfrågan. Vad vi däremot vill göra är att diskutera några centrala drag i fildelningskulturen och försöka visa på hur den skulle kunna förstås samhällsteoretiskt.

Vissa fildelare är förstås politiskt/ideologiskt drivna, men sannolikt utövas också en betydande del av fildelningen av personer som mer pragmatiskt använder tekniken, helt enkelt på grund av att den finns tillgänglig och utan några uttalade politiska syften. Om man tänker så, kan man å ena sidan tala om en fildelningsrörelse som baseras på en kollektiv identitet och ett gemensamt kulturpolitiskt intresse. Å andra sidan utgår man också från att en stor del av fildelningen – som förvisso alltid kan tolkas i politiska termer – utförs av individer som inte själva uppfattar sitt agerande som politiskt grundat.

En fungerande och legitim upphovsrättslagstiftning är beroende av människors rättsmedvetande, vilket i sin tur vilar på ett mer allmänt moraliskt medvetande. Detta medvetande formas förstås socialt och kulturellt och fildelningskulturen är därför ett särskilt utpräglat och lämpligt fall att studera: Här finner vi en tydligt moralisk fråga som debatteras i principiella termer på samhällsnivå, men som också konkret aktiverar frågan om rätt och fel hos den enskilda individen framför datorskärmen. Vårt mål är att ge en bild av fildelningens moraliska dimensioner på både samhälls- och individnivå. Med utgångspunkt i två tankefigurer – postmodernitetstanken respektive rörelsetanken – kommer fildelningens kulturella förutsättningar och bevekelsegrunder att diskuteras och problematiseras.

Bakgrund

"Information wants to be free!"

Något som står klart när det gäller informations-samhället är att de sociala förändringarna är minst lika omvälvande som de teknologiska och ekonomiska anpassningarna (Miles 1988; Luke 1989; Turkle 1995; Castells 1996/1998). Internetbaserad kommunikation omdefinierar helt klart villkoren för social interaktion och bidrar också i viss mån till uppkomsten av helt nya interaktionsformer. En sådan är fildelning som i korthet innebär att användare med hjälp av olika datorprogram ansluter sig till decentraliserade så kallade peer-to-peer-nätverk och delar med sig av sina filer till varandra.

Både den svenska och den internationella forskning som hittills har bedrivits om piratkopiering och fildelning har nästan uteslutande haft ekonomisk eller juridisk inriktning (se t.ex. Ahnegård 2001, Murray 2004, Bowrey 2005, Gordon 2005). I de ytterst få fall då sociala aspekter belysts har detta endast skett i form av schematiska översikter (se Blomqvist & Wallis 2005) eller enstaka artiklar (se Cooper & Harrison 2001).

Genombrottet för internet under 1990-talets senare del, och därefter introducerandet av mp3-tekniken och det första brett använda fildelningsprogrammet, *Napster*, förvandlade fildelning från ett subkulturellt till ett allmänt förekommande fenomen. Faktumet att det som huvudsakligen sprids via dessa fildelningsnätverk är upphovsrättskyddat material i form av musik, film och programvara innebär att en stor andel av landets befolkning – huvudsakligen ungdomar – regelmässigt bryter mot upphovsrättslagen. Frågan om att sysselsätta sig med fildelning är därför oundvikligen av moralisk och juridisk karaktär (Swinyard et al. 1990, Tan 2002). Både etik och lag tycks dock

lätt sättas ur spel. Skapandet av internet på 1960- och 1970-talen byggde på idén om att nätets resurser var fritt tillgängliga och som internetanvändare har vi än idag ofta förväntningen att innehållet ska vara gratis (Fisher 2004). Frasen "Information wants to be free" – som har sitt ursprung som inofficiellt slagord inom den så kallade "free content"-rörelsen – har onekligen kommit att bli en devis som vägleder många som ger sig ut på nätet. Idag säljs också mp3- och dvd-spelare som hanterar de filformat som dominerar bland piratkopierad musik och film (mp3, DivX och Xvid). Även om filer i dessa format går att skaffa på laglig väg befinner sig merparten av användarna i en situation där de använder fullt laglig hårdvara för att spela upp olaglig mjukvara.

Två tankefigurer Postmodern värderativism eller ny social rörelse?

Fildelning handlar alltså i praktiken ofta om kopiering och/eller distribuering utan upphovsmannens tillåtelse av material som är skyddat av copyright. Även om piratkopiering därför av många i grunden anses vara en oetisk handling har emellertid människors syn på var de egentliga gränserna för ett sådant beteende i praktiken går visat sig vara oklara (Hinduja 2003). Vissa forskare har menat att piratkopiering är en fråga som saknar "moralisk intensitet" – att den upplevs som mindre allvarlig än många andra etiskt betingade beteenden som exempelvis stöld av materiell egendom (Logsdon et al. 1994). Andra har hävdat att själva dator-tekniken i sig har en distansnerande effekt som innebär att användarna känner sig fria från personlig inblandning och eget ansvar när de agerar i det virtuella (Summers & Markusen 1992).

Frågorna om "ansvar" och "skuld" hölls i ytterligare dunkel genom att fildelning och piratkopiering också kan tolkas som en kollektiv politisk handling – en form av cyberaktivism där kommersiella och kapitalistiska intressen motarbetas (Lunney 2001, Strangelove 2005). Den moraliska mångtydighet som mot bakgrund av detta präglar fildelningsfrågan kan således om man renodlar resonemangen relateras till två olika tankefigurer.

Postmodernitetstanken

I klassisk moralsociologi utvecklas en universellt giltig moral på ett rationellt sätt ur en grupps gemensamma föreställningar och reproduceras genom socialisation (Durkheim 1925). Samtida teoretiker har dock menat att detta inte gäller för informationssamhället som då sägs vara postmodernt och således fragmentiserat, irrationellt och oförutsägbart. Detta innebär ett försvagande av "symbolmakten hos de traditionella sändarna" av rätt, moral och auktoritet (Castells 1996/1998). I virtuella gemenskaper (som fildelningskulturen) undergrävs till exempel lagtexters auktoritet till förmån för mer flyktiga och – i rättssystemets ögon – "icke-förankrade" moraluppfattningar. Om nu den moderna erans förnuftiga och universellt giltiga etik ersatts av postmodernitetens ofrånkomligt ambivalenta och individualiserade moral, befinner sig fildelaren i en värld präglad av tvetydighet där hon ständigt löser moralfrågorna ad hoc (Bauman 1993). Att hennes agerande enligt ett sätt att se på saken är "olagligt" betyder således inte att hon själv ovillkorligen fyller beteendet med sådan mening.

Rörelsetanken

En annan anledning till att fildelaren inte nödvändigtvis uppfattar sig själv som utövare av en förkastlig handling är, som nämnts inledningsvis, att agerandet också kan tolkas i termer av politisk aktivism. Fildelningskulturen har beskrivits som en "starkt strukturerad" och oppositionell kraft (Cooper & Harrison 2001, Sum 2003 & McLeod 2005) med potential att omforma hela samhällsekonomin genom att upphäva den "intellektuella äganderätten" (Fattah 2002, Giesler & Pohlmann 2003, Kaarto & Fleischer 2005, Leyshon et al. 2005).

Denna tolkning kan tyckas stå i motsättning till den postmoderna. Om fildelning ses som en ny social rörelse som utmanar den rådande samhällsordningen genom samfällid handling är den ju i allra högsta grad värderationell. Istället för att bygga på individualiserade och slumpmässiga moralomdömen skulle den då snarare vara ett uttryck för resursmobilisering (Zald & McCarthy 1987) och/eller för etablerandet av kollektiva identiteter och kunskapsprocesser på vilka en reflekterad och fast moraluppfattning skulle kunna vila (Touraine 1981, Melucci 1992). Faktum är dock att ingen av de två förklaringsmodellerna behöver förkastas. Det som framstår som mest sannolikt är nämligen att de samexisterar som legitimitetsgrunder för fildelares handlande.

Fildelningskulturen som social rörelse betraktad måste ofrånkomligen ändå ses i relation till den förändrade samhällskontext som postmodernitetstanken visar på. Sociala rörelser är nämligen ett fenomen som präglat det moderna samhället på flera olika sätt under olika tidsperioder. Att en grupp människor agerar kollektivt för att få till stånd någon form av förändring har dock alltid sin utgångspunkt i upplevda samhälleliga konflikter och problem. Dessa

konflikter och problem är specifika för de kontexter ur vilka de växer fram vilket också får stor betydelse för vad som kommer att utmärka den sociala rörelse som uppstår i en särskild kontext. I perioder av samhälleliga omvandlingsprocesser fungerar sociala rörelser som drivkrafter såväl som motkrafter och i inledningen av tjugohundratalet befinner vi oss i västvärlden i något som ofta beskrivs just som en samhällsomvälvande brytningstid, inte minst vad gäller den informations- och kommunikationsteknologiska utvecklingen. Det är just sådana sammanhang som historiskt sett skapat vågor av rörelse och engagerat grupper av individer att gå samman för att åstadkomma förändring av samhället runtomkring dem. 1800-talets arbetarrörelse brukar ses som exempel på en första våg av sociala rörelser. En andra våg av sociala rörelser – inom rörelseforskningen vanligtvis kallad de nya sociala rörelserna – stod framförallt freds-rörelsen, miljö-rörelsen och medborgarrätts-rörelsen för under 50- och 60-talen (Eyerman & Jamison 1998, 2005). Med utgångspunkt i detta kontextuella sätt att studera sociala rörelser kan man ställa frågan om vilken typ av samhälleligt engagemang som växer fram med grund i de konflikter och problem som präglar den tid som vi befinner oss i just nu? Vad karaktäriserar formerna för politiskt deltagande fyrtio år efter 1968 – det årtal då den andra vågen av rörelser kulminerade? Går det att redan i detta nu uttyda några gemensamma drag för en tredje våg av sociala rörelser och politiskt engagemang och vad är i så fall karaktäriserande för dem?

Samtidigt kan *fildelning som uttryck för postmodern normupplösning* också utläsas i politiska termer. Beteenden som inte definieras som politiska, vare sig av aktörerna själva eller av det omgivande samhället, kan i själva verket i

allra högsta grad vara ytterst politiska. Kanske är det bara förståelsen av vad det politiska är som släpar efter. Alberto Melucci (1996) menar att det är avgörande för förståelsen av informationssamhällets sociala rörelser att vi inte förväntar oss att de ska framträda som fysiskt sammanhållna, traditionellt artikulerade och tydligt identifierbara kollektiva aktörer. Nätets rörelser är något mer abstrakta – i alla fall vid första anblicken – i och med att de framträder som relativt fragmentiserade system av samfälliga handlingar. Någon i Jönköping laddar ner en fil som tillhandahållits av en användare i Sydney. Samma fil laddas sedan ner av en individ i Amsterdam. Ingen chefsideolog finns och personerna har aldrig träffats. De har alla sina individuella motiv till handlingen: någon bryr sig inte över huvud taget, en annan är aktiv och skriver essäer om upphovsrättsfrågan på nätet medan en tredje bara *måste* ha den där låten. Konsekvensen av deras i praktiken samfälliga handlingar blir inte desto mindre politik.

Något som gör den här typen av frågeställningar än mer intressanta är det faktum att problematiken kring unga och politik inte helt sällan diskuteras i termer av ungdomars bristande (parti)politiska engagemang. När unga själva berättar om vilka former av politiskt deltagande de föredrar så visar det sig att de ofta favoriserar de egna, nätverksbaserade arenorna framför konventionella politiska partier och traditionella sociala rörelser. Dessutom visar det sig att den reella delaktigheten i samhälleliga beslutsprocesser på olika plan inte alls står i proportion till den vilja att påverka som många svenska ungdomar uttrycker (Demokratiutredningen 2000:218). Den sorts politik som uttrycks utanför det etablerade politiska systemet av samhällets yngre generationer, ofta i relation till enskilda sakfrågor snarare än hela ideologiska

paket, kallar sociologen Ulrich Beck (1996) för subpolitik.¹ Vårt mål i resten av det här kapitlet är att diskutera fildelningskulturen som ett exempel på en ny typ av social rörelse – ett kollektivt, subpolitiskt handlande som både skiljer sig från och har en koppling till tidigare rörelser. Genom att göra det blir det nämligen också möjligt att säga något om vilka konflikter och problem som är fundamentala för unga idag och hur det politiska deltagandet tar sig uttryck.

Piratbyrån som rörelseaktör

Både fildelningskulturen som sådan, och det omgivande samhällets förhållningssätt till den, utmärks av en piratsymbolik där nätets fildelare relateras till de sju havens sjörövare. Två sidor av denna metafor är särskilt framträdande. Å ena sidan beskrivs pirater som giriga och moraliskt förkastliga skurkar, å andra sidan förknippas sjörövarlivet med en önskan att vara fri och förkasta de lagar och regler som man inte finner någon mening med till fördel för skapandet av egna normer och koder. Med anledning av den nya piratverksamheten på nätet har film- och skivbolag världen över initierat ett flertal antipiratororganisationer med uppgift att värna om rätten till kultur och information. Dessa organisationer, vilka ofta representerar mäktiga kommersiella intressen i form av stora film- och skivbolag och som kan få stor politisk genomslagskraft, använder sig frekvent av ordet pirat som ett retoriskt redskap för att skapa associationer till just giriga banditer och genom det hävda brytandet mot upphovsrätten som ett allvarligt brott (Yar 2005).

Intresseorganisationen *Svenska Antipiratbyrån* och nätverket *Piratbyrån* har ofta fått gestalta den konflikt som råder i Sverige – en konflikt som beskrivits just som ett krig mellan anti-pirater och pirater. Antipiratbyrån grundades

2001 och representerar över trettio svenska bolag inom film- och datorspelsindustrin.² Sen sommaren 2003 lanserade ett tiotal unga svenska fildelare nätverket *Piratbyrå*, vilket bidrog till att den andra aspekten av vad livet som pirat innebär synliggjordes. Enligt några av grundarna kan formandet av *Piratbyrå* ses som ett svar på antipiraternas omfattande verksamhet och som ett sätt att lyfta fram perspektiv som man ansåg saknades i debatten. Namnet bygger på en ambition att ladda om symbolvärdet i ordet pirat och är också intressant med anledning av konstituerandet av en motståndare – en så kallad Andre. Detta är centralt för sociala rörelser och bygger på skapandet och förmedlandet av rörelsens konfliktrelationer med tydligt identifierbara opponenter (Della Porta & Diani 2006).

Ett intressant drag som karaktäriserar fildelningsrörelsen är att den ständigt undviker att inta en försvarsposition, till exempel genom att konstituera sig själv som den Andre med hjälp av humor och symbolik. Istället för att bli en "anti-antipiratbyrå", betonar man positiva aspekter. Att vara för fildelning, bejaka den nya tekniken och bjuda in till diskussion om upphovsrätten kan bland annat leda till att rörelsens Andre – antipiraterna – framstår som defensiva och bakåtsträvande. Detta är en aspekt som också lyfts fram när rörelsen offentligt gör sin kunskap och sina idéer i dialog med den Andre bland annat genom att medverka i media.³

Piratbyråns grundande fyllde en viktig funktion inte minst genom det massiva stöd som den fick från såväl svenska som internationella fildelare. Idag har nätverket över 60 000 registrerade medlemmar på sin hemsida, vilket kan jämföras med det största politiska ungdomsförbundet SSU som enligt egen uppgift har un-

gefär 22 000 medlemmar.⁴ *Piratbyråns* huvuduppgift, som den beskrivs av några av dess grundare, är att vara en mötesplats för diskussion och kunskapsutbyte samt att föra fram ett perspektiv som tidigare saknats i det offentliga, till exempel i medierna och debatter. *Piratbyråns* verksamhet består främst av att driva en hemsida som kontinuerligt följer och diskuterar vad som sker på området. Där finns också samlad information i form av texter som anses grundläggande och ett diskussionsforum med över 237 000 inlägg.⁵

Med särskild fokus på *Piratbyrå* är fortsättningsvis ambitionen i det här kapitlet att diskutera hur det kollektiva agerande och kunskapsproducerande som sker inom rörelsen kan förstås och vilka de utmärkande dragen i detta är. Resultaten som återoplas bygger på empiriskt material insamlat inom ramen för en sociologisk studie genomförd vid Växjö universitet under 2005.⁶ Alla citat som följer är om inget annat anges hämtade ur intervjuer med representanter för *Piratbyrå*, genomförda vid denna tidpunkt. Diskussionen i följande kapitel baseras på en tillämpning av ett teoretiskt och analytiskt ramverk utvecklat av Ron Eyerman och Andrew Jamison (1998, 2005). Dessa två teoretiker på rörelseforskningens fält menar att nya sociala rörelser kräver nya teorier och angreppssätt. De syftar då på den andra rörelsevågen, det vill säga de "nya" sociala rörelser som växte fram under 1960-talet. Eyerman och Jamison har utarbetat en kontextuellt baserad teori kring sociala rörelsers *kognitiva praxis*, det vill säga det som ger en rörelse dess kärnidentitet. Den kollektiva identitetsformation som sker inom sociala rörelser kan förstås som en central katalysator för bredare samhällsliga förändringar i värderingar, idéer och livsstilar (Eyerman & Jamison 1998).

Eyerman och Jamisons modell för att studera sociala rörelser bygger på att det finns tre centrala delar i den kollektiva identitetsformation som möjliggör rörelsens existens. Detta benämns av Eyerman och Jamison som de tre *dimensionerna* av en social rörelsens kognitiva praxis. Genom den *kosmologiska dimensionen*, den sociala rörelsens världsbild, formuleras rörelsens mening. Den *tekniska dimensionen* kretsar kring vilken typ av teknikdriven samhällsutveckling rörelsen förespråkar, men också vilka aktioner som anses värdefulla. Den *organisatoriska dimensionen* handlar om hur man inom rörelsen anser att produktion och spridning av kunskap ska ske och hur nya medlemmar ska engageras. De kosmologiska och tekniska dimensionerna kan förstås som teori och praktik, medan den organisatoriska dimensionen är lokaliserad mittemellan. Tillsammans utgör dessa tre dimensioner den kognitiva praxis som ständigt uttrycks i sociala rörelser. Det är när dessa tre dimensioner sammanförs till en kärnidentitet som vi kan tala om en social rörelse (Eyerman & Jamison 2005). I det följande diskuteras hur fildelningsrörelsens kognitiva praxis tar sig uttryck.

Dimensioner av kognitiv praxis i fildelningsrörelsen

Ett utmärkande drag för fildelningsrörelsen är oviljan att tala om gemensamma visioner och ideologier. Att medlemsgruppen är oerhört heterogen är något som ofta lyfts fram och det finns ett motstånd mot uttryck som exempelvis "kollektiv identitet". Men i själva verket krävs inte heller per definition någon total homogenitet bland medlemmarna för att de ska kunna sägas dela en kollektiv rörelseidentitet. Det handlar istället om hur:

"... groups and/or individuals feel part of a collectivity, mobilized to support or oppose social change; that they identify shared elements in their past, present, and future experiences; and that other social or political actors be held responsible for the state of affairs being challenged."

(Della Porta & Diani 2006)

Betonandet av olikheterna och rörelsens lösa sammansättning snarare än någon gemensam kärna utesluter alltså inte att någon form av kollektiv identitet eller kognitiv praxis existerar inom rörelsen. Den kan istället uttrycka förekomsten av just en sådan. Fildelningsrörelsens kognitiva praxis utmärks framförallt av en förskjutning från det kollektiva till det individuella och en mycket stark teknikkoppling. Dessa två aspekter är tydligt närvarande inom rörelsens alla dimensioner av kognitiv praxis. Med utgångspunkt i ett perspektiv som grundar sig i att sociala rörelser ser olika ut beroende på ur vilka kontexter de växer fram så kan detta också säga något intressant om de samtida formerna för samhällsförändring. Även om rörelsen är löst sammansatt och heterogen – diskussionerna omkring huruvida rörelsen kan placeras på en höger-vänsterskala är exempelvis inte helt okomplexerade – så saknas det inte kollektiva visioner.

Den kosmologiska dimensionen i fildelningsrörelsen bygger på decentralisering av makt och kontroll samt antiauktoritet. En företrädare för *Piratbyrån* menar att de gärna tar utgångspunkt i ett konkret maskinperspektiv. Därför blir det också intressant att tala om den kosmologiska dimensionen i termer som ibland används för att beskriva peer-to-peer-nätverk,⁷ vilka bland annat beskrivs som just decentraliserade och antiauktoritära (Vaidhyanathan 2004). "Datorhackarens" etik, som grundar sig i "openness,

peer review, individual autonomy and communal responsibility" (Vaidhyanathan 2004), kan också fungera som en utgångspunkt. En annan viktig aspekt rör mänskliga rättigheter som fri tillgång till kultur och information. Den fundamentala kritiken av immaterialrätten och då främst upphovsrätten handlar inte bara om mp3-filer utan även om en mängd andra saker som exempelvis utvecklingsländernas brist på tillgång till patenterade mediciner.

"Dels vill vi ju bredda debatten till att handla om kanske konst som censureras, och patent på mediciner och sådär, och att koppla samman det. Så en horisontell breddning kan man säga, i debatten."⁸

Kritiken av inflytelserika företag och institutioner som använder sin makt för att förhindra de fria flöden av kultur och information som fildelningsrörelsens aktivister eftersträvar är också central.

"En värld där företagen liksom äger alla idéer och kreativitet sådär, det är en väldigt tråkig värld."

Rörelsens kosmologiska dimension bygger även på individuell frihet, autonomi och en form av "egoistisk solidaritet" som också har en uppenbar koppling till fildelning som aktivitet.

"Det är ju en egoism som måste innefatta andra människor, liksom. [...] För att jag ska ha det bra, så måste andra i min omgivning också ha det bra. Så det är väl det som är grunden för fildelningsrörelsen, kanske. [...] Inte från en idé om just att för att människan ska vara god så ska människan vara i solidaritet med an-

dra. Och såhär, 'det borde man vara, av moraliska skäl och därför ska vi vara det'. Om vi är solidariska med varandra, så det blir bättre för alla liksom. En väldigt primatisk syn på solidaritet, kan man ju säga."

Många tidigare sociala rörelser har präglats av att kollektivet spelat en central roll, men i fildelningsrörelsen handlar det alltså i större utsträckning om individen själv. Däremot finns en tanke om att det som är positivt för individen också kan gynna andra vilket kanske skulle kunna tolkas som en annan form av solidaritet. Även i medierna betonar *Piratbyrån* denna individuella autonomi till exempel genom att argumentera för att film- och skivindustrin måste rätta sig efter de val människor själva gör snarare än att diktera villkoren för hur deras kulturkonsumtion ska se ut.⁹

Det betonande av individuell frihet och autonomi som karakteriserar den kosmologiska dimensionen – rörelsen på ett teoretiskt plan – är här tätt sammanlänkad med den tekniska dimensionen – rörelsen på ett praktiskt plan. Kanske kan det verka frestande att tro att den tekniska dimensionen i denna teknikbejakande rörelse skiljer sig väsentligt från tidigare – i många fall teknikkritiska – rörelser som till exempel miljörörelsen. Men på samma sätt som miljörörelsen medvetet arbetade för och bidrog till att utveckla alternativ teknik och därigenom skapade sin kärnidentitet (Eyerman & Jamison 2005) uttrycker också fildelningsrörelsen tankar om hur alternativ teknik kan göra världen till en bättre och mer demokratisk plats. *Piratbyrån* har bland annat drivit frågor som rör just tillgång exempelvis till gratis trådlösa nätverk med internetuppkoppling i så många kommuner som möjligt.

Beroende på hur människan använder tekniken så kan den fungera som ett verktyg vilket kan bidra till en upplevelse av att makten decentraliseras – eller förflyttas från en högre nivå till en lägre. Människan kan på detta sätt sätta sig över industrin. I ljuset av detta kan den stora spridningen av *Open Source*, eller öppen källkod till datorprogram – fri för var och en att modifiera, använda och sprida – vara av intresse att nämna. Det kan även den så kallade *Do It Yourself*-kulturen där människor släpper sin musik själva eller ger ut egna tidningar och där också teknikutvecklingen spelat en betydande roll. Teknikbruket i sig blir i fildelningsrörelsen och även i andra sammanhang en politisk handling som kan bidra till en känsla av att frihet och självständighet återskapas. *"Pirates are horrified when their connectivity and resources get blocked"* (Cooper & Harrison 2001), en konklusion som kan dras mot bakgrund av att ett inskränkande av tekniken också i fildelningsrörelsens sammanhang kan upplevas som ett direkt inskränkande av människans autonomi.

Fildelningsrörelsens organisatoriska dimension bygger på en stark tro på individens kreativitet och kompetens givet de rätta förutsättningarna. De öppna formerna för kommunikation via digitala kanaler som forum och chattar är grundläggande i rörelsens organisation och mobilisering.

"Det är ett fantastiskt arbetsverktyg. Så fort nånting händer så är ju alla i princip samlade. Och vi kan alltid agera jättefort. Och även om nån inte är med, så missar man inte heller nånting."

Tron på individen och de demokratiska kommunikationsformerna har också stor betydelse för rekryteringen av nya medlemmar då varje deltagare är en potentiell representant för rörelsen. I andra sammanhang lyfts en motsatt bild fram där pirater beskrivs som en hierarkisk och elitistisk grupp som exkluderar människor genom bland annat ett kommunikationssätt och ett språk som karaktäriseras av komplicerad teknologisk jargong samt normer och koder som kan vara svårbegripliga för någon som inte är insatt (Cooper & Harrison 2001).

Den mest grundläggande politiska handlingen inom fildelningsrörelsen är naturligtvis det aktiva bidragandet till de öppna flödena av information och kultur. Därför utgör fildelning som aktion och kontinuerlig praktik rörelsens fundament. Även i detta avseende kan varje fildelare vara en potentiell aktivist då handlingen helt enkelt legitimeras genom att den utförs även om den som utför handlingen – precis som noterats inledningsvis – inte nödvändigtvis delar rörelsens kollektiva identitet eller ens är medveten om dess existens. Detta kan också få betydelse för vilka människor som lockas att engagera sig, i synnerhet då fildelning är en viktig fråga för många unga. Kanske händer det att politiska reflektioner väcks till liv vid ett besök på exempelvis *Piratbyråns* hemsida?

"Jag kan tänka mig att många kanske kommer till Piratbyrån för att få svar på kanske en ganska teknologisk fråga. Liksom lära sig hur det går till. Och förhoppningsvis med hjälp av vårt jätteforum och alla texter som finns fatta att 'jaha, det handlar inte bara om gratis mp3 utan det handlar om mediciner också' och så vidare."

Även om den vardagliga praktik som handlingen fildelning utgör är en avgörande politisk aktion i sig så är också andra aktioner viktiga, inte minst för att sprida rörelsens idéer och kunskap. Ofta är dessa aktioner och evenemang direkta och karaktäriseras av en stor portion humor och symbolik. Genom traditionella demonstrationer knyter rörelsen an till tidigare sociala rörelser. På sextioalet demonstrerades det under paroller som till exempel *Make love, not war*, *Krossa imperialismen* och *USA ut ur Vietnam*. I början av tjugohundratalet är slagorden andra – åtminstone på fildelningsaktivisternas plakat där budskapet till exempel varit:

"Välfärdssamhället börjar vid 100 Mbit. Regjäl lina är en grundläggande rättighet – gratis bredband åt alla!, Stoppa fluktarna – försvara yttrandefriheten! Avveckla upphovsrätten. Idéer kan inte ägas. Avveckla de artificiella monopolen – patent och upphovsrätt hör inte hemma på 2000-talet!"

De demonstrationer som anordnats av Piratbyrån har relaterat till andra historiska rörelser inte bara genom formerna för protest och valet att demonstrera på första maj utan även genom publicerandet av en text som argumenterade för hur arbetarrörelsens krav var anpassade efter förra sekelskiftet och att det idag finns andra krav att ställa på social välfärd, exempelvis rätten till fri information och tillgång till internet som en basal mänsklig rättighet.¹⁰ Det finns också andra sätt för rörelsen att skapa sitt "historiska projekt", något som är starkt relaterat till den gemensamma bakgrund, nutid och framtid som är central för en rörelses kollektiva identitet.

*"Strategin att agera offensivt snarare än defensivt och med humor och symbolik som redskap är ett exempel på just detta. I slutet av 1970-talet var de stora skivbolagen i ekonomisk kris och hemmakopierandet ansågs bära skulden. 1980-talet inleddes med skivbolagskampanjen *Home taping is killing music (and it's illegal)* symboliserad av en döds-kalle utformad som ett kassettband. Den dåvarande kopieringsrörelsen svarade genom att överta motståndarnas symbol och bytte istället ut budskapet till *Home taping is killing business (and it's easy)*."*

(Kaarto & Fleischer 2005)

Detta skedde under en första fas där ett motstånd mot kontrollen av kultur och information började uttryckas och därigenom började också rörelsens kognitiva praxis att formeras. Kassett-döds-kallen fungerar idag som logotyp för Piratbyrån och även för andra rörelseaktörer, vilket relaterar till den kollektiva identiteten genom att hänvisa till en gemensam historia och symbolik.



Bild 8.1 Piratbyråns logotyp.

Den kollektiva identiteten kan dock också problematiseras, i synnerhet i relation till frågan huruvida fildelningsrörelsen är att uppfatta som en global social rörelse. Det är viktigt att komma ihåg att protesterna tar sig väldigt olika uttryck i olika politiska och kulturella kontexter. *Piratbyråns* kontext är svensk och det är intressant att det helhetsperspektiv – från fildelning och upphovsrätt till läkemedelspatent – som används inte har någon direkt motsvarighet hos rörelseaktörer i andra länder om vi då bortser från de nätverk som *Piratbyrå* har varit med om att starta i Norge och Danmark exempelvis. Detta trots att fildelning är ett internationellt fenomen och trots att antipiratororganisationer dykt upp världen över. Inte heller utformandet av upphovsrätten skiljer sig nämnvärt internationellt. Det talas om global teknik och transnationella rörelser och nätverk men betydelsen av det nationella eller lokala nätverket är trots allt störst (Della Porta & Diani 2006).

Mot en fördjupad förståelse av sociala rörelser i tiden

De aktiviteter som äger rum inom ramarna för den löst sammansatta fildelningsrörelsen kan ses som exempel på hur politiskt deltagande och sociala rörelser tar sig uttryck i början av tjugohundratalet. Genom att studera fildelningsrörelsen kan man därför också få viss kunskap om samtida sociala rörelser mer allmänt. Det är i själva verket relativt godtyckligt hur vi skiljer en viss tids olika sociala rörelser åt. Eftersom de uppstår i samma kontext kan de delvis förstås som delar av samma sociala rörelse (Eyerman & Jamison 2005). Något som skulle kunna beskrivas som karaktäriserande för den nya rörelsevåg som vi idag ser växa fram är framförallt att teknikanvändandet är oerhört centralt. Fenomen som fildelning eller *Open Source*

kan ses som exempel på hur unga använder tekniken som verktyg för att skapa mening och sammanhang.

Teknikbruket kan bidra till att upplevelser av individuell frihet, autonomi och medbestämmande skapas och återskapas – upplevelser som unga människor ibland beskriver som svåra att nå. Kanske kan det vara rimligt att tänka sig att det samtida politiska engagemanget inte bara grundar sig i innovativa teknikbaserade former för kollektivt handlande utan även i nya frågor och nya anledningar till deltagande. Kanske är anledningen till att dagens unga engagerar sig inte primärt att de vill förändra världen utan snarare att de vill ta kontrollen över sig själva och sin egen situation. Viljan till sådan kontroll kan förstås accentueras i en värld som blir alltmer komplex (Bauman 1991, Beck 1992) och där skapandet av den egna identiteten har blivit ett personligt projekt för vilket ingen annan än man själv är ansvarig (Giddens 1991).

Att fildelningsrörelsen är löst sammansatt och heterogen kan kanske också vara något som karaktäriserar just samtida sociala rörelser. Eyerman och Jamison hävdar till och med att det inte är fruktbart att tala om någon ny rörelsevåg eftersom dagens kollektiva agerande saknar tydlig kognitiv praxis och bygger på ett vagt konstituerande av den Andre. Problemet idag menar Eyerman och Jamison är att praktiken inte är kopplad till teorin.

På liknande vis är många av protesterna mot globalisering – och för den delen kriget mot terrorismen – till stor del ineffektiva eftersom de har plockat de flesta om inte alla sina metoder ur sitt sammanhang. Världen vi lever i – och ämnena för protest – är helt enkelt inte desamma som de ämnen, de problem, som ledde till massdemonstrationerna eller iscensättningarna av civil olydnad (Eyerman & Jamison 2005).

Eftersom ingen social rörelse växer fram innan den politiska möjligheten infinner sig så är kontexten förstås alltid intressant. Då Eyerman och Jamisons resonemang kring rörelsernas kognitiva praxis bygger på just ett kontextuellt perspektiv är det anmärkningsvärt att de i resonemanget inte uppmärksammar den starka grund i den vardagliga praktiken som också många nya sociala rörelser har. Fildelningsrörelsen är ju exempelvis även den rotad i just en samhällelig kontext. Den har sin bas i en alltmer individorienterad och teknikinriktad tillvaro, vilket i enlighet med Eyerman och Jamisons kontextuella argumentation alltså skulle vara karaktäriserande för de sociala rörelser som växer fram ur detta sammanhang.

Aktivisterna i dagens nya sociala rörelser inkorporerar onekligen rörelsernas idéer och kunskap i sina vardagliga liv genom aktiva val i sitt identitetsskapande och handlande. Det kan röra sig om att till exempel använda sin konsumentmakt och bojkotta köttindustrin, handla ekologiska och rättvisemärkta varor eller använda en viss typ av kläder eller att sprida upphovsrättsskyddad musik och arbeta för att tillgång till läkemedel ska vara en mänsklig rättighet. På detta sätt kan individen till viss del återerövra makt och autonomi i konsumtionssamhället.

I och med den viktiga roll som själva den vardagliga praktiken spelar som en form av protest kan påståendet att de här nya sammanhangen och deras protestaktioner "är så kringskurna, så begränsade, så på deltid" (Eyerman & Jamison 2005) ifrågasättas. I själva verket är det kanske tvärtom: protesterna sker i hög grad på heltid.

De protesthandlingar som utförs av de samtida rörelseaktivisterna kan ofta förstås som en del av en levd, vardaglig praktik och en livsstil. Andra former av protest som till exempel demonstrationer bör i dessa sociala rörelser förstås som en annan form av kommunikationskontext eller kanske som ett historiskt arv till tidigare rörelsevågor som aktivisterna ibland knyter an till. De är egentligen inte de huvudsakliga protestformerna utan ett sätt att förmedla rörelsens idéer i alla fall i fildelningsrörelsens fall.

Att studera samtida sociala rörelser – trots att de är löst sammansatta och trots att det är betydligt lättare att analysera sociala rörelser i efterhand – kan hjälpa oss att förstå några av de nya formerna för politisk aktivism. Naturligtvis vore det alltför enkelt att hävda att tekniken i sig för med sig nya och fantastiska möjligheter för unga människor att göra sina röster hörda. Det är betydligt mer komplicerat än så. Inte bara för att det finns signifikanta skillnader i tillgång och kunskap kring digitala medier även inom dagens generation ungdomar, skillnader som hänger samman med exempelvis kön och bostadsort. Men också eftersom unga i den västerländska delen av världen vid tjugohundra-talets början skapar sina egna, ibland oväntade, sätt att använda redan tillgängliga digitala verktyg för demokratiskt deltagande. De gör detta av flera olika anledningar och dessa anledningar behöver studeras ytterligare. I synnerhet om vår ambition är att förstå det samtida såväl som det framtida politiska engagemanget men framförallt om vi vill hitta former för att höja dessa unga människors röster och förbättra deras möjligheter för samhälleligt deltagande och inflytande.

Referenser

- Ahnegård, C. (2001). *Piratkopiering och privatkopiering*. Stockholm: Jure: Jure bokhandel distributör.
- Bauman, Z. (1991). *Modernity and ambivalence*. Cambridge: Polity.
- Bauman, Z. (1993). *Postmodern etik*, s.301f. Göteborg: Daidalos.
- Beck, U. (1992). *Risk society: towards a new modernity*. London: Sage.
- Beck, U. (1996). *Att uppfinna det politiska: bidrag till en teori om reflexiv modernisering*. Göteborg: Daidalos.
- Blomqvist, U. & Wallis, R. (2005). *File sharing in peer-to-peer networks actors, motives and effects*. Stockholm: KTH.
- Bowrey, K. (2005). *Law and internet cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Castells, M. (1996/1998). *Informationsåldern – ekonomi, samhälle och kultur. Band 1: Nätverkssamhällets framväxt*, s.379. Göteborg: Daidalos.
- Cooper, J. & Harrison, D.M. (2001). "The social organization of audio piracy on the Internet". *Media Culture & Society* 23(1), 71ff.
- Della Porta, D. & Diani, M. (2006). *Social movements: an introduction*, 20ff. Malden: Blackwell.
- Demokratiutredningen (2000:218). *En uthållig demokrati! Politik för folkstyrelse på 2000-talet*. Demokratiutredningens betänkande. Stockholm: Fritzes offentliga publikationer.
- Durkheim, É. (1925). *L'éducation morale*. Paris.
- Eyerman, R. & Jamison, A. (1998). *Music and social movements: mobilizing traditions in the twentieth century*, p.7. Cambridge: Cambridge University Press.
- Eyerman, R. & Jamison, A. (2005). *Sociala rörelser i en ny tid*, s.80, 82, 95, 207, 208. Lund: Studentlitteratur.
- Fattah, H.M. (2002). *P2P how peer-to-peer technology is revolutionizing the way we do business*. Chicago, IL: Dearborn Trade Pub.
- Fisher, W.W. (2004). *Promises to keep: technology, law, and the future of entertainment*. Stanford, Calif.: Stanford University Press.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: self and society in the late modern age*. Cambridge: Polity press.
- Giesler, M. & Pohlmann, M. (2003). (Eds.) "The social form of Napster: Cultivating the paradox of consumer emancipation". In *Advances In Consumer Research*, Vol 30.
- Gordon, S. M. (2005). *Downloading copyrighted stuff from the Internet: stealing or fair use?* Berkeley Heights, NJ: Enslow Publishers.
- Hinduja, S. (2003). "Trends and patterns among online pirates". *Ethics and Information Technology* 5(1), pp.49–61.
- Kaarto, M. & Fleischer, R. (2005). *Copy me: samlade texter från Piratbyråen*, 52f. Stockholm: Rohnin.
- Leyshon, A. et al. (2005). "On the reproduction of the musical economy after the Internet". *Media Culture & Society* 27(2), 177ff.
- Logsdon, J.M., et al. (1994). "Software Piracy – Is It Related to Level of Moral Judgment". *Journal of Business Ethics* 13(11), pp.849–857.
- Luke, T.W. (1989). *Screens of power: ideology, domination, and resistance in informational society*. Urbana: Univ. of Illinois Press.
- Lunney, G.S. (2001). "The death of copyright: Digital technology, private copying, and the Digital Millennium Copyright Act". *Virginia Law Review* 87(5), pp.813–920.
- McLeod, K. (2005). "MP3s are killing home taping: The rise of Internet distribution and its challenge to the major label music monopoly". *Popular Music And Society* 28(4). pp.521–531.

- Melucci, A. (1992). *Nomader i nuet: sociala rörelser och individuella behov i dagens samhälle*. Göteborg: Daidalos.
- Melucci, A. (1996). *Challenging codes: collective action in the information age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, I. (1988). *Information horizons: the long-term social implications of new information technologies*. Aldershot: Elgar.
- Murray, B.H. (2004). *Defending the brand: aggressive strategies for protecting your brand in the online arena*. New York: American Management Association.
- Oberholzer-Gee, F. & Strumpf, K. (2004). *The effect of file sharing on record sales – An empirical analysis*, Harvard Business School.
- Strangelove, M. (2005). *The empire of mind: digital piracy and the anti-capitalist movement*. Toronto: University of Toronto Press.
- Sum, N.L. (2003). "Informational capitalism and US economic hegemony – Resistance and adaptations in East Asia". *Critical Asian Studies* 35(3), pp.373–398.
- Summers, C. & Markusen E. (1992). "Computers, Ethics, And Collective Violence". *Journal Of Systems And Software* 17(1), pp.91–103.
- Swinyard, W.R., et al. (1990). "The Morality of Software Piracy – a Cross-Cultural-Analysis". *Journal of Business Ethics* 9(8), pp.655–664.
- Söderberg, J. (2002). "Copyleft vs. Copyright: A Marxist critique". *First Monday* 7(3).
- Tan, B. (2002). "Understanding consumer ethical decision making with respect to purchasing pirated software". *Journal of Consumer Marketing* 2002(19), pp.96–111.
- Touraine, A. (1981). *The voice and the eye: an analysis of social movements*. Cambridge: Cambridge U.P.
- Turkle, S. (1995). *Life on the screen: identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.
- Vaidhyanathan, S. (2004). *The anarchist in the library: how peer-to-peer networks are transforming politics, culture, and the control of information*, pp.17, 39. New York: Basic books.
- Yar, M. (2005). "The global 'epidemic' of movie 'piracy': crime wave or social construction?" *Media, Culture & Society* 27(5), pp.689–691.
- Zald, M.N. & McCarthy, J.D. (1987). *Social movements in an organizational society: collected essays*. New Brunswick, N.J.: Transaction Books.

Noter

¹ Vi är således, för det här kapitlets vidkommande, inte i första hand intresserade av det – i relation till det parlamentariska systemet arbetande – Piratpartiet. Fokus ligger snarare på de mer "ursprungliga", i brist på ett bättre uttryck, delar av fildelningskulturen vilkas organisering är mer uppenbart subpolitisk.

² Musikindustrin representeras i sin tur av IFPI (International Federation of the Phonographic Industry).

³ SVT Debatt: Piratkopiering – Omöjlig att stoppa? 2005-03-15, Sveriges Television.

⁴ SSU:s hemsida <<http://www.ssu.se>> 2007-05-19

⁵ Piratbyråns hemsida <<http://www.piratbyran.org>> 2007-05-19

⁶ Det empiriska arbetet har genomförts av Jessica Linde, och bland metoderna som använts var intervjuer med företrädare för Piratbyrån ett viktigt verktyg. Så var också andra källor, som till exempel Piratbyråns hemsida och forum och deras bok *Copy me – samlade texter från Piratbyrån* (Kaarto & Fleischer 2005). Detta, tillsammans med analyser av Piratbyråns medverkan i medierna och intervjuer med kulturproducenter förknippade med fildelningsrörelsen, har legat till grund för kapitlets diskussioner.

⁷ En del fildelningsnätverk kallas ofta för peer-to-peer eller P2P. Det finns ingen direkt svensk översättning, men Svenska datatermgruppen har föreslagit icke-hierarkiskt nät. Svenska datatermgruppens hemsida: <<http://www.nada.kth.se/dataterm/foslista.html#f92>>

⁸ Alla citat som följer är hämtade ur intervjuer med representanter från Piratbyrån (om inget annat anges). Intervjuerna genomfördes i slutet av 2005.

⁹ SVT Debatt: Piratkopiering – Omöjlig att stoppa? 2005-03-15, Sveriges Television.

¹⁰ Texten publicerades i ett flertal olika forum på internet, och kan bland annat läsas på Socialism.nu:s hemsida > Forum > Göteborg > 1 maj 2004 <<http://www.socialism.nu/index.php?page=forum§ion=thread&id=7930&printable=yes&PHPSESSID=c7c0b3e9dc415367103304d646068168>>

KAPITEL 9



David Cardell

Exklusiv musik, teknik och nätverksskultur

Påverkan av kommunikation inom en reggaescen¹

För ett par år sedan inleddes arbetet med den studie av reggaens fält som du nu läser slutprodukten av. Det var i samband med en av de återkommande uppblussade diskussionerna om reggaens homofobi, om drogliberala budskap och utifrån dess undanskuffade position till populärkulturens bakgård som undertecknad bestämde sig för att granska reggaemusikens texter i ett sammanhang av framföranden vid en festival, nämligen Uppsala Reggae Festival. Under denna festival arrangerades Soundclash SM år 2005, ett evenemang som avhandlas i artikeln. Denna tävling kan sägas ha varit en framställan av det senaste inom dancehall reggae, och svarar på ett intressant sätt för en kulturell redovisning i dialog med publikens smak. Alltså, med ett stort mediematerial, observationer och genomgång av den trots allt något begränsade internationella reggaeforskningen inleddes studien i det forskningsområde som på svenska benämns kulturstudier. Detta område och denna tradition beskrivs utförligt i ett antal samlingsverk och avhandlas här därför inte närmare. Men i detta sammanhang och just i korthet så kan maktrelationer, representationer och anspråk samt vardagens kultur sägas vara av särskilt intresse. Den magisteruppsats som skrevs inledningsvis inom denna studie är producerad inom en tvärvetenskaplig kulturproduktionsutbildning med gestaltungsintegrerat perspektiv.² Det senare innebär dels

ett steg mot akademisk formulering av text i andra sammanhang än det skrivna ordet, som i audiovisuella medier, men också problematisering av relationer mellan estetik, politik och sociala relationer. Kunskap, oavsett form, och tillhörande maktrelationer sätts därmed av nödvändighet in i ett sammanhang. Utifrån min ambition om textgranskning av reggaens musik, och mitt egna engagemang som producent av radiodokumentära program för webben, utvecklades studien till att ge avsättning i flera produkter. Efter min genomgång av reggaens språk och berättelser skapade jag själv text inom detta fält, utifrån ett akademiskt perspektiv. Det innebär att forskaren även engageras i processer bortom universitetet. I detta är produktionsförhållanden och sociala relationer viktiga komponenter att uppmärksamma. Studien visar på en mångfacetterad reggaescen, som bara utifrån en reduktionistisk kultursyn kan beskylas eller hyllas som homogent fält. När reggaemusiken blir internationell och dialogerna om den digitaliseras skapas nya förutsättningar för kommunikation. Denna artikel är därför ett bidrag till den fortlöpande diskussionen om populärkulturens föränderliga roll i samhället, och som verksamhetsfält i sig. Vi ska nu möta ett musikens exempel som likväl som denna reggaestudie spritt sig genom digitala kanaler, genom redovisning vid publika sammanhang och i tryckt form.

Vid några tillfällen varje år ges den svenska reggaepubliken möjlighet att möta de riktigt stora, legenderna inom musikscenen som flygs in från Jamaica, landet som står för merparten av kulturproduktionen inom "The Business" som det kallats internt. Reggaemusik i Sverige är ingenting nytt, inte heller att internationella artister besöker en för dem avlägsen plats. Musikcentrerat internetanvändande handlar om kommunikation mellan olika platser, där nya möjligheter att kommunicera i realtid, och över tid, ges. Genom detta kan möten ske med personer som har ett intresse för samma fenomen, i princip oberoende av var parterna befinner sig. Därför blir samlingsplatser som musikfestivaler inte längre unika i sin möjlighet att sammanföra intressegemenskaper. Internet svarar för en möjlighet att hitta, bygga och upprätthålla gemenskaper. Inom den svenska reggaescenen manifesteras detta på ett antal olika sätt.

Detta kapitel ger ett antal exempel på hur direktkommunikationen i *riktiga livet*, "IRL", och på nätet påverkar varandra ömsesidigt. Artikeln handlar specifikt om en inriktning i reggaekulturen, den så kallade Clashscenen. Att *clasha* innebär att tävla med förinspelad reggaemusik som verktyg. Clashscenen, och reggaekulturen i stort, har därför ett speciellt förhållande till inspelad musik, vilket avhandlas närmare nedan. I detta bidrag utvecklas frågor om kunskap, trovärdighet och hierarkier. Ambitionen är inledningsvis att beskriva scenen för att senare utveckla en diskussion om hur fenomenet placerar sig i ett större sammanhang av samhällighet där kunskapsrelevans, kultur och kommunikation med teknik som medel är viktiga ingredienser.

Centrumbildningar, dialoger och teknik

Uppsala Reggae Festival (URF) har blivit en institution när det gäller upplevelser och konsumtion av reggae i Sverige. Vid sidan av det årligt återkommande festivalarrangemanget med över 10 000 besökare händer det också att arrangörsorganisationen ställer till med klubbkvällar och liknande. Dessa verksamheter har lett till att Uppsala utropats till Sveriges reggaehuvudstad. Detta kan tyckas vara ett banalt anspråk men just denna typ av språklig praktik exemplifierar hur det ofta handlar om att befästa positioner inom en musikscen. Den lilla bruksorten Skärblacka, strax utanför Norrköping, har tidigare också presenterats på ett liknande sätt. För den med intresse i kampen om reggaescenens centrum blir därför tidsperiod, plats och identitetsskapande viktiga. Filosofen Henri Lefebvre beskriver hur städer definieras i förhållande till varandra med följderna att skapande av skillnad blir viktigt (1982:32). Staden är för Lefebvre inte bara en plats för konsumtion utan också en plats att konsumera (Ibid. 170). Vi kan betrakta staden som ingående i regionala, nationella och globala identitetsformuleringar. Denna kamp om positioner sätter exempelvis Brixton på kartan som ett europeiskt reggaecentrum, New York som ett amerikanskt och Kingston som både Jamaicanskt och internationellt centrum.

Mer eller mindre subtila tecken i mediala sammanhang påminner oss om hur staden manifesteras symboliskt. Allt från idrottslag till turistbyråer marknadsför sig genom den egna stadens identitet. Men anspråken på representativitet sker också inom reggaescenen där staden och tillhörigheten kommit att bli en viktig markör. Trots föreställningar om att internetkommunikation skulle minska betydelsen av nationell tillhörighet så verkar det som om

dessa identiteter snarare betonas och stärks (se Bennett 2004). Kan detta då även gälla reggae-scenen, vars deltagare hävdar att de lever "outernational", utanför det nationella? De anspråk som analyserats inom ramen för denna studie visar att positiva förhållningssätt till nationalstaten som koncept är en viktig del i reggaens dialoger (se Cardell 2006a, 2006b).

Artisten och discjockeyn Tony Matterhorn utropade nyligen "Global inna Local", i en av dancehallreggaens senaste hitlåtar (Fire Links 2005). Matterhorn är en artist som tydligt visar hur den samtida reggaen är internationell. Han turnerar regelbundet jorden runt, fokuserar på dans och fest i sina låttexter, vilka är tydliga ingredienser i reggae-genren *dancehall*, samt har medial spridning genom olika lokala och nationella kanaler. Matterhorn är även känd för sitt engagemang i soundsystemscenen. Ett *soundsystem* är en grupp som spelar musik på fester, arrangerar egna festligheter, och inte minst tävlar i de ovan nämnda clasharna. Soundsystems spelar medierad musik, ofta exklusiv för den egna gruppen. Det är vanligt att artister tar fram specialkomponerade versioner av sin musik för dessa grupper.

Matterhorns textrad skulle även i omvänd ordning, *det lokala i det globala*, koncist visa på den föreliggande studiens resultat. Reggaemusik genomsyrs av lokala tecken och anspråk, vilka ges global spridning via internet. Stadsidentiteter sätts i ett tidsperspektiv, vilket gör att överlappningar mellan generation och plats blir viktiga att studera. Ett givande medialt exempel är låttexten "Played by Downbeat alone, I'm from the New York Era [...] The New York Area" (Downbeat, Club Galaxy 1984). Detta textexempel där artisten Half Pint sjunger fram soundsystemet *Downbeats* unika position och sin egen bakgrund är ett bra exempel för att se hur artister och kultur skapas diskursivt i sam-

spel med tid och rum. Låttexten ovan är refererad ur en musikmix som laddats hem samt finns tillgänglig för försäljning på cd och kassetts via en tysk webbsida (www.dancehalltapes.de). Flödet av anspråk på platser och hierarkier inom reggaekulturen presenteras här vidare med målet att förstå hur internet som arena innebär nya möjligheter vad gäller tillgänglighet. Tidigare svårigheter och hinder i kommunikation kan utmanas med ny teknik.

Internet möjliggör distribution av mediematerial och tillgång till arenor för handel som tidigare var mer knutna till en plats genom lokal distribution av exempelvis kassetband. Inom reggae- och clashscenen finns en tradition av att sprida liveinspelade musikmixar via kassetband (se Henry 2005). Gamla framträdanden och unika musikinslag blir därmed möjliga att "återuppleva" i efterhand. Kassetbandsmediering innebär i förhållande till digital distribution vissa begränsningar. Detta aktualiserar förändringar i spridningsmönster av musikkultur över jorden. Aktiv närvaro eller personliga kontakter blir med internets möjligheter inte längre en nödvändighet. Kulturen och deltagandet kan därför åtminstone delvis lämna platsen för att istället aktualisera formaliserade affärskontakter via internet. Kulturutbyten behöver därmed inte äga rum inom intressegemenskaper utan kan även ske utifrån ett mer spontant konsumtionsval.

Att möten inte behöver ske öga mot öga ger möjligheter till deltagande för tidigare potentiellt undanträngda åldersgrupper, nationaliteter och könskategorier. Denna process kan innebära att intressegemenskaper förvandlas till kunskapscentrerade gemenskaper. Att vara intresserad av soundsystems mixtapes från såg 1980-talets början kan vara ett ganska smalt intresseområde, vilket innebär att det krävs både kunskaper om fältet för att leta sig vidare men

även för att upptäcka var de likasinnade är lokaliserade på internet. Som kulturintresserad internetanvändare blir därför *informationskompetens* en avgörande egenskap för lärande, kunskapsproduktion och dialoger inom intressegemenskapen. Det lokala mötet kan när avsikten är kunskapsökande prioriteras bort till fördel för den globalt spridda gemenskapen. Nya maktrelationer uppstår, där platsen inom reggaen är en viktig symbol att manifesteras och representera. Så trots att platsens betydelse minskat för kommunikationen så lämnar vi den nödvändigtvis inte föreställningsmässigt och diskursivt i kommunikationen. Detta är en förenklad modell för hur kommunikationsformer förändras med dess förutsättningar. Intresse och kunskaper korrelerar givetvis, men ovanstående kan ändå säga något om hur kommunikationen förändrar förutsättningar för gemenskaper i och över tid och rum.

I ett samtal med en musikproducent fick jag för en tid sedan beskrivet hur instrumentalmusikproduktion av reggaemusik med global marknadsutbredning sker i en del av Stockholm, medan en studio i Kingston, Jamaica, var inspelningsplats för sångspåren till samma låt. Slutmixen gjordes därefter i Stockholm medan delar av distributionen utgick från Tyskland. Denna typ av samverkan över gränser förenklas radikalt med hjälp av de nätverksfunktioner och den digitala teknik som erbjuds i och med internet. Med datorn som verktyg kan både musikskapande och kommunikation ske. Produktion och konsumtion samlas därmed under samma plattform.

Efter detta introducerande avstamp är det nu dags att behandla hur upplevelser av konkreta situationer påverkats genom den ökade tillgången till det tidigare mer platsbundna musikmaterialet. När reggaemusik får spridning i allt större utsträckning så kan både publik och pro-

ducenter öka sina kunskaper, sin konsumtionsyta och sina möjligheter att producera nya sammansättningar av musik. De musikmixar som av tradition varit viktiga för reggaescenen har ofta haft sitt ursprung på Jamaica samt i London eller New York. Följande avsnitt behandlar hur ett clasharrangemang vid URF fortlöpte och senare presenterades i dokumentär form. Denna webbdokumentation skapades i efterhand en diskussion där ett antal internationella aktörer medverkade. Med denna text vill jag ställa frågan om det kan vara så att dagens "reggaehuvudstad" är mobil. Då den i ena stunden presenterats i Skärblackska, görs i nästa situation anspråk på centralitet i en annan del av världen. Medier är inte bara mobila i sig, de möjliggör också presentationer av anspråk och uppföljande svar. I medieproduktionen ligger reggaens skapande av centrum (för en genomgång av mediernas centrala roll för reggaemusiken, se Stolzoff 2000). Det kommer här vidare att presenteras perspektiv på hur webbsidor iscensätts som *symboliska rum*. Detta innebär att olika typer av tecken sammantaget skapar intryck som påminner oss om erfarenheter och upplevelser av faktiska platser (se Åker 2002).

Kingston, Uppsala och vidare

Inom reggaemusiken har specialutformade versioner av kända och okända musikverk kommit att få stor betydelse. Det kan handla om att delar av låttexten ersatts med ett soundsystems namn och egenskaper, till att ljudkulissen modifierats. Dessa versioner kallas *dubplates* och *specials*. Användningen av dessa låtar som främst sprids genom cd- och vinylskivor sker ofta vid klubbspelningar och vid så kallade *Clashar*. I dessa sammanhang används låtarna som ett verktyg varigenom socialt och kulturellt kapital skapas och manifesteras. De rivaliserande soundsystemen konkurrerar här om publikens

uppmärksamhet och gillande genom att framhäva sin unika kompetens och identitet. Clasharna är ofta livliga tillställningar där man kan få höra samtida reggaeikoner som Capleton, Sizzla, Buju Banton och Tanya Stephens ta ställning för endera soundsystemet. Ofta handlar det då om två stycken tävlande parter. Dessa soundsystems har i regel förberett sig för tillställningen under en längre tid genom att investera tid och pengar i artistkontakter och musik.

Att skapa skillnad mellan sig och sina medtävlande är en väsentlig del i framträdandet för att få med sig publiken i det direkta tävlings-sammanhanget. Som jag kommer att visa har *plats* en skillnadsskapande funktion, vilket innebär att retoriska strategier kan konstrueras utifrån föreställningar om exempelvis en stad, en stadsdel eller ett land. Det finns ofta anhängare till grupperna på plats, som framhäver sina positioner genom ljud och symbolik, tystnad och avståndstaganden. I och med ett ökat intresse för reggaemusik och tillhörande kulturyttringar i Sverige så har även clashscenen blivit levande. Trots att clashar inte har arrangerats med någon större regelbundenhet så förekommer det då och då att de företas i de större städerna. Ett nationellt medialt intresse kan också skönjas genom artiklar i dagspress, reportage i SVT:s Musikbyrå samt P3:s Musikjournalen. I dessa sammanhang framhävs ofta det annorlunda i att anamma ett jamaicanskt perspektiv i framföranden av musik, där den medierade musiken står i fokus jämte de enorma ljudriggarna. Under 2007 kom också en bok om det framgångsrika svenska soundsystemet Trinity med titeln *Outernational*. Bokens bilder och texter ska enligt marknadsföringen behandla "identitet, drömmar, grupp-tillhörighet, tro och reggae".³

Komponenter som i sin abstrakta definition tillsammans skulle kunna bygga en nation.

Soundsystems samlar på musik snarare än att sträva efter perfektion när det gäller att spela musik efter ett angivet schema, som noter. Improvisationen är viktigt eftersom det handlar om levandegörande av det medierade (se Lundberg, Malm & Ronström 2000). Här blir alltså det tidigare genomförda, det inspelade, presenterat i nuet som en markör för praktisering av insatser och kunskap. I framförandet betonas sociokulturell bakgrund (bl.a. genom plats) jämte ideologisk hemvist i förhållande till de andra tävlande. Donna P. Hope presenterar i sin studie av dancehallkultur en tes om att identitet och status spelar en viktig roll i dance-hallkultur och i dess förhållande till jamaicansk innerstadskultur (2006). Även om innerstaden inte laddas med samma värden i en svensk kontext så är lokala värdeskapanden fortfarande väsentliga. I Sverige har exempelvis förorter som Rinkeby laddats med värden om det kulturellt avvikande och socialt problematiska (Ålund & Schierup 1991), vilket dock inte är en allmängiltig uppfattning då den utmanas, bl.a. kulturellt, som genom Topaz soundsystems stolta framhävanden av Rinkeby.

Fokus på en svensk kontext som denna studie erbjuder visar att stadsidentitet och lokala berättelser spelar en stor roll i förhållande till omvärlden (se Cardell 2006a, 2006b). I detta relationella identitetsskapande får även generation, religion, tidigare framgångar och anspråk på kontakter en stor betydelse. Den autenticitet som konstrueras och förhandlas inom scenen utgår från relationer mellan nationell bakgrund och kulturellt intresse. I min studie av de Svenska Mästerskapen i Soundclash, vid Uppsala Reggae Festival 2005 har jag iakttagit hur olika retoriska strategier används för att befästa en framgångsposition inom scenen. Detta innebär att tävlingens olika deltagare genom betoningar av kompetens inom olika om-

råden samt genom nedvärderande tal om motståndarna försöker ta hem mästerskapstiteln. Detta är inte något unikt för denna tävling utan återkommer i en mängd sammanhang. Retoriken är inte bara ingående i processen mot ett mål, utan skapar också målen som kan intas av de tävlande. Om vi exempelvis utgår från reggaens språkbruk om "outernational" så kan vi samtidigt iakttä de *svenska* mästerskapen introducerar och befäster en nationalstatlig ordning. Även i tävlingen används nationell tillhörighet som ett medel för identitetsmarkering.

Hur ser det då ut på internet där tekniken åtminstone potentiellt sett skulle kunna hjälpa till att överbygga många av de nationella gränserna? Bli reggaens praktik "outernational" i ett internetsammanhang? Den kommunikation som här studerats visar att det nationella framhävs genom hur budskap riktas i forumdiskussioner och på de sätt som webbsidor riktar sin information. På flera studerade webbsidor presenteras lokala händelser av ringa intresse för den med ambitioner att göra ett spontant besök. Denna information kan dock bidra till att utveckla webbsideskribentens roll i scenens hierarki. Då erfarenhet och fortlöpande aktivitet är två viktiga komponenter för den engagerade inom dancehallscenen blir internet en möjlig komplementär arena för granskning (Cardell 2006b). Även om det i studier av reggae- och dancehallkultur betonats att närvaro och dialog är viktiga så har dessa fokuserat på möten IRL. Internetanvändningen har alltså blivit viktig för engagemang inom scenen jämte deltagande vid arrangemang som clashar under till exempel URF. I båda dessa forum för möten betonas existensen av händelser och webbsidors förekomst. I Uppsala, vid SM, lät tävlingsorganisationsmeddelena publiken att tävlingsupplevelsen kunde återupplevas:

*"And massive, don't forget [publikljud]
if you wanna see this clash, please checkout
www.soundclash.se."*

Det engelska språkbruket användes inte bara av den jamaicanska domaren, tillika organisatören, utan även i stort sett tävlingen igenom. Den som lyssnat till rekommendationen och besöker webbplatsen möts av en bild som tydligt markerar att det handlar om en nöjeskulturens nationaliserade mötesplats, ett symboliskt rum fyllt med nordiska flaggor och dansande människor. Sidans titel *Soundclash.se* markerar intresseområde och lokal identitet i domännamnet, vilket understryks på ett regionalt plan i undertiteln *The Nordic Soundclash Community*. Gemensamhetskapandet tydliggör att sidan behandlar interna intressen som även är möjliga att se utifrån.

Sonjah Stanley-Niaah menar i sin studie av dancehallens rumsligheter att danssammankomster alltid har ett namn, en identifierbar titel (2004). Ofta bygger dessa namn på etablerade idéer och sammanhang, som födelsedagsfiranden (Birthday Bash), krigsutbrott (War) eller möten (Meets). Till dessa etiketter skrivs i regel även platsen för händelsen ut. Detta tycks vara ett internationellt gångbart sätt att lansera musikhändelser inom reggaescenen. Den som via *Soundclash.se* laddar hem det dokumenterande digitala ljudmaterialet som spelats in vid *Soundclash SM* kommer att få höra referenser till tidigare händelser – alla märkta av enkelheten i att titelsätta och på så sätt strukturera scenen. Att orientera sig inom scenen bygger därmed på ett tillägnande av berättelser om tid och rum.

Sociologen William (Lez) Henry har visat att reggaescenens distributionsnät för musik på kassetband tidigare skapat svårigheter för fors-

kare att få en förståelse för interna sammanhang och betydelser (2005). Stanley-Niaah kallar distributionens nyckelperson(er) "cassette man" (2004). Dessa kassettmäns nyckelroll kan med internetdistribution ändras radikalt, tekniken tar till viss del över *mannens* roll.

Soundclash.se har i sitt digitala arkiv möjliggjort fritt nedladdande av MP3-filer. Clashar och andra inspelningar går även relativt enkelt att inhandla via konsumtionskanaler på webben (se ovan). Bland annat har den tyska distributören Soundquake ett globalt distributionsnät. Engelsbaserade BBC har direktsänt clashar via webbradio samt medproducerat dvd-filmer från Worldclash, världsmästerskapen i soundclash. Rollen för den ensamme vetaren, som själv sköter distributionen till redan initierade, tycks därför vara på väg att förändras. Stora institutioner samverkar med producenter för att tillgängliggöra lokala arrangemang i global skala.

Det finns dock en dubbelhet i reggae-kulturen som gör att kanske just den är speciellt benägen att ägna sig åt global distribution, med eller utan internet som verktyg. När det bedrivs tävlingar mellan soundsystem i Uppsala sker det inte som en isolerad verksamhet. De inspelade specialversioner som nämnts tidigare innehåller ofta exklusiva spår av världskända artister, många av dem från Jamaica. För att manifestera sin roll som representant för dessa artister kan distribution av tävlingsbidragen i efterhand vara nödvändig. Det handlar trots allt om ett förhållande där parterna – artist och soundsystem – investerat ekonomiska medel respektive socialt kapital för att etablera sin identitet inom ett kulturfält. Den framgångsrike artisten kan ge draghjälp åt ett soundsystem och vice versa. Det blir därför av globalt intresse för reggaemusikens aktörer att förstå vad som är ett framgångsrecept. I detta har internetill-

gängligheten en viktig roll. Studien visar att diskussioner om clashscenen som förs i internetforum tar upp teman om kvalitet, kvantitet och ekonomi (se Cardell 2006b). Det handlar om en kultur som kräver insatser ekonomiskt och som vi kan anta även ger viss återbäring (se Huss 2001).

Muntligen formuleras "Uppsala" i tävlingen Clash SM som ett tilltal för att fånga publikens intresse och gillande. I ett senare skede blir det ett medialt begrepp och en titel som presenterar vad som hände den där sommardagen under festivalen 2005. Platsen och dess identitet blir därför använd på olika sätt, som en representation av de närvarande och som en hänvisning till en händelse som skapas som en kulturell produkt. Närvaron vid clashen befästes av deltagargrupperna genom referenser till deras ursprung. Topaz Sound som var en av deltagargrupperna talade flera gånger om att de är hemmahörande i Rinkeby, en plats de säger sig representera. I samma tävling betonade de också värdet av att representera nationen Sverige i ett internationellt sammanhang. Det blir en närmast idrottsliknande tanke som framhävs, där SM blir en arena för lokal representation och anspråken på nationell representation ställs till det svenska i förhållande till omvärlden. Topaz var den enda deltagargruppen som använde sig av svenska språket i clashen. Tävlingsens tvåspråkighet kan innebära förståelseproblem för engelskspråkiga, men vid tävlingssituationen betonade Topaz det nationellt lokala. Även studier av reggaemusik har betonat det lokals betydelse, då med fokus på folklig representation och kulturens platsbundenhet (se Jones 1988; Cooper 2004). Det är nu dags att komplettera detta perspektiv med kännedomen om att det som sker i nuet även ofta görs för någon annan i ett globalt medielandskap

Medieringstekniken har haft stor betydelse för dialogerna om Clash SM. I efterhand diskuteras deltagarnas framföranden. Kvaliteter liksom brister framhålls och genom mediedokumentationen kom diskussioner om specialversioners autenticitet att aktualiseras. En av deltagargrupperna fick värja sig från anklagelser om medvetet fusk, när det gällde hur specialversioner anskaffats (Cardell 2006b). Den representation som de jamaicanska artisterna bistått de svenska soundsystemen med får alltså sin uppföljning genom de kritiska granskare som är utspridda runtom i världen. Platser, människor och kompetenser knyts samman genom internetkommunikationen vilket får följderna för identitetsskapande och möjligheterna till att bygga framgång inom scenen. Detta får konkret betydelse för maktfördelningen inom musikscenen. Då reggaens auktoriteter ofta har jamaicanskt ursprung, vilket ofta understryks genom symboliska praktiker, finns möjligheter till en omfördelning av ekonomiskt kapital utifrån kunskap, erfarenhet och identitet. Det nationella tecknet blir möjligt att konsumera på samma sätt som Lefebvre menade att staden blir en produkt. Föreställningar om behov och autenticitet blir genom internets kommunikationsvägar möjliga att upprätthålla, varför reggaen som jamaicansk och icke-svensk kan fortsätta att betonas. Undantagen, som Topaz' Sverigerepresentation, kan dock i vissa situationer utmana gängse kulturföreställningar. Det råder ändå ingen tvekan om att även globala uttryck ofta är nationaliserade (se Adorno 1976, Billig 1995). När reggaekulturens "outernational"-gemenskap, lokalt samt på internet, inte förmår att skala bort nationalismens uttryck utan snarare förstärker dessa, är teorier om statens och nationalismens försvagning här inte aktuella att formulera.

Teknik- och nationalromantik

I reggaemusikens begreppsanvändning framkommer delvis en teknikkonservativ syn. Detta gäller även den musikedistribution som sker över nätet. Viktigt att framhålla är att denna konserverande begreppsanvändning gäller även andra genrer och uttryck. Begrepp som *mixtape* skapar ett historiskt perspektiv på den medierade musikmixen. *Tape* eller kassett för tankarna till vad jag beskrivit tidigare, nämligen önskan om närhet till svårtillgängligt musikmaterial. Så när musikmixar framtagna främst för internetdistribution nu kallas mixtapes skriver de in sig i en tradition och genre av musikformat. Kassettbandet svarade under sin storhetsperiod för en tillgänglighetsförbättring då det var möjligt att duplicera i stora upplagor. Kassettens enkelhet är gemensam med digitala musikformat med ett antal skillnader som skisserats ovan. Det är dock inte så att kassetterna försvunnit med internets möjligheter utan "banden" säljs via nätets specialiserade musikkaffärer. Detsamma gäller tillgången till vinylskivor som säljs i stor omfattning via internationella distributörer. Att fortfarande "hålla på med" vinylskivor kan tyckas vara gammalmodigt, men det framhävs att skivorna svarar för en större närvaro och en annan ljudbild där basen framträder bättre. Huruvida så är fallet är inte ämnet för denna studie utan intresset riktas mot diskussioner och argument om teknikens sociala och kulturella påverkan.

Med teknikens hjälp kan gränsdragningar skapas på nytt, samtidigt som kommunikationen går över dessa. I mediala produkter refereras platsbunden erfarenhet och autentiska platser (se Aronsson 2004). Därmed är den autentiska platsen viktig som diskursivt medel. Samtalsmässigt inkluderas därför existerande strukturer, bortom dess egen nödvändighet i den digitala världen. Detta gäller nödvändigt-

vis inte digitala arenor i allmänhet, då det som bekant finns avsiktligt fiktiva världar och rum utan anspråk på realism. Men när det gäller den digitalt distribuerade reggaen och scenen bakom är anspråken på realism och autenticitet stora. Utifrån detta är det givande att i olika sammanhang studera och jämföra hur reggaegemenskapens idéer kommuniceras. Reggaens fragmentering platsmässigt och mediemässigt ställer frågor om hur maktrelationer och förutsättningar för kunskap, erfarenhet och intressen ser ut.

Webbens möjligheter till att skapa närhet och föreställningar om detsamma mellan artister och publik (Kibby 2006) bekräftas genom den interaktion som möjliggörs i Soundclash.se:s forum. Denna webbinteraktion har uppmuntrats redan i clashen vid festivalen i Uppsala och tycks i sitt senare skede innebära en förändring i sättet att framställa åsikter på. När publikens möjligheter till uttryck begränsades strikt under Soundclash SM i Uppsala (Cardell 2006), så innebär webbforumet på Soundclash.se en annorlunda och större möjlighet för publiken (som individer) att uttrycka identiteter och specifika åsikter gällande scenen. De ramar som skapats för dessa uttryck innehåller symboler som stärker nationell och lokal tillhörighet, genom engelskt språkbruk, i syfte att nå en internationell målgrupp (se Bennett 2004). Detta kan tolkas som en motsatt praktik till de mål som presenterats i reggaemusik, vilka relaterar till rastafarianismens idéer om att skapa ett *Storetioptien*, ett afrikanskt religiöst grundat rike. Iain Chambers analys av distansering från rastafaris tankemässiga och semiotiska samhällsflykt bland reggaeintresserade ungdomar visar på en väg mot mer direkt intervention i det samhälle som vi är bundna till i nuet (1990). Det som sägs inom den svenska soundclash-scenen ger uttryck för lokal representation, nationell och regional, liksom för rastafari-

symboler. Denna blandning av lokal representation, som är vanlig i vad Chambers kallar "raggamuffin", och önskan om ett nytt samhälle med grund i rastafarianismens idéer, visar på möten mellan lokalism och religiöst grundad symbolpraktik (se Cardell 2006, Stolzoff 2000).

Intresse och kunskapsproduktion

För den som hittat de specifika forum där reggaemusik behandlas skapas möjligheter till dialoger om musikhistoria och aktuella händelser med mängder av människor. Ett exempel på de bildningsambitioner som finns inom reggaescenen är hur utbildningsverksamhet företas genom länkningsambitioner till gammalt musikmaterial med tillhörande diskussioner om kvalitet och relevans. Att benämna detta som utbildning är något som görs av forumdeltagare själva i benämningen "Sounducation", en sammansättning av orden soundsystem och education. Det är inom scenen inte ovanligt med referenser till utbildningstitlar, såsom anammandet av Teacher och Professor bland framgångsrika artister. Att det inom musikkulturer skapas särskilda anspråk på kunskaper och bildning är kanske inte förvånande då skolväsendet ofta förbisett populärkulturella produkter och företeelser (se Persson 2000). Särskilt som reggae ofta förknippas med antiauktoritära, revolutionära och drogfrämjande budskap kan det finnas skäl till att i synnerhet denna kultur inte ingår i ordinarie institutionell skolverksamhet, åtminstone inte i en positivt främjande mening. Vuxenvärldens och det etablerade samhällets syn på nya tekniker aktualiserar fenomen som moral- och mediepanik vilket innebär att nya medier under sin etableringsfas laddas med negativa innebörder. Ett inte alltför vågat antagande kan därför vara att ungdomars lärande

ofta utgår från förvärvande av mediekompetens genom fritidsaktiviteter snarare än i skolan. Lärande genom populärkulturellt engagemang visar på alternativa bildningsvägar vid sidan av skolan som en viktig och dominerande institution (se Säljö 2005).

Under clashen i Uppsala markerades bildningsambitionerna av soundsystemet Trinity. De spelade upp en specialkomponerad låt med artisten Luciano som innehöll budskapet: *"Trinity a messenger. Teachin the youths about roots and culture."* Här blir alltså soundsystemet budbäraren som lär ungdomen om deras bakgrund och kultur. Då Trinity i detta sammanhang framhävde sin position som rastafarianhängare kan budbärarretoriken relateras till religiös förmedling. Att det är just ungdomen som ska läras eller fostras till kunskap är inget unikt. Frågan är om ungdomen ska ses som en metafor för okunskap där egenskapen att vara vuxen är synonym med att ha funnit *rätt* kunskap. Det finns flera sätt att tolka Trinitys bildningsfilosofi. Klart är dock att en pedagogisk modell inbegriper där förmedling till de ovetande ingår. I och med att dessa uttryck först spreds i en lokal kontext och därefter i ett globalt sammanhang uppkommer också möjligheter till olika typer av dialoger och lärandeformer. Bygger lärande inom denna reggae-kontext på en matande skolning eller aktivt engagemang i scenens dialoger? På denna fråga kan inget definitivt svar ges, då förutsättningarna ser olika ut beroende på sammanhang. Att notera är hur det i ganska många sammanhang sker en representation av publikgrupper och platser. Detta påminner mycket om representationsidéer inom olika demokratimodeller, men kan samtidigt kritiseras för brister i reella möjligheter till inlägg (Cardell 2006a). När Trinity påannonserade låten av Luciano skrek de ut *"Listen Uppsala"*. De närvarande på platsen blev då synonyma

med staden vilket i ett senare medialt sammanhang kan skapa föreställningar om tävlingens legitimitet och förankring. Trots de fortlöpande anspråken på representation mellan soundsystems och publik, mellan plats och folk, väljer jag att se retoriken mest som en metafor och strategi snarare än som ett strukturellt förankrat faktum.

Lärande och kunskapsproduktion bygger i den lokala kontexten på dialog och kompetens, möjligheter till att vara trovärdig samt på sociala och materiella resurser. Kulturutövandet är beroende av samhällsliga förutsättningar, individuella prestationer och sociokulturella betingelser. "Reggae-professorns" auktoritet inom kunskapsområdet är i regel inte i paritet med universitetens ämnesprofessorer, men denna ordlek som innefattar ideologiska anspråk visar att ord ges mening i en viss kontext. Samspel och konkurrens mellan ord i olika kontexter visar på oppositionella krafter, förhållanden i rörelse (se Vološinov 1929, Bourdieu 2003). Som jag visat tidigare är populärkulturens institutionella förekomst i exempelvis skolan begränsad. Mötesplatser som Soundclash.se kan utveckla alternativa diskurser där kultur, teknik och bildning ges nya innebörder. Den mediala möjligheten till globala begreppsformuleringar ställer krav på att institutionell utbildning inbegriper studier av kollektiva och populärkulturella kunskapsfenomen. När den föreställda nationella gemenskapen omformuleras måste också den institutionella gemenskapen i skolväsendet utvecklas (se Anderson 1991/2005). Hur vet vi annars att vi talar samma språk? Förvärvande av kompetenser som sträcker sig över språkformer, genrer, scener och kulturer är en angelägenhet för alla med intresse av sociala kontakter vid sidan av de institutionella gränsdragningar som hela tiden konstrueras.

Avslutande tankar

Forum för musik engagerar, både när det gäller smakdiskussioner och andra ideologiska frågor. De exempel som presenterats i detta bidrag visar att det inom den internetbaserade reggae-scenen skapas utrymme för frågor om kulturell bildning, lokal representation och äkthet. I och med möjligheten till dialog i de forum som studerats får unga och gamla med olika bakgrunder möjlighet att mötas. Kommunikationsspråket är oftast engelska med vissa inslag av svenska. För de med Oxford-engelsk läroambition handlar det nog dock om fel arena, då det även här i en svensk kontext fokuseras på patois, eller engelska av jamaicanskt snitt (en hanterbar förenkling). Kunskaper vid sidan av institutionella bildningsvägar kan inhämtas och produceras via engagemang på internet. Dessa alternativ ger en breddad förståelse för en kulturell periferi, bortom massmediernas mer ordinära fokus, bortom vardagens konsumtion och vid sidan av det etablerade samhället. Huruvida det är ett engagemang som skapar utveckling kan bara besvaras utifrån en moralföstrande och ideologisk position. Min egen mening är att kommunikation över gränser kan svara för en progressiv utveckling där gränsdragningar aktualiseras, synliggörs och kan diskuteras. Påståenden om att reggae är en revolutionär kraft på ett socialt plan ställer jag mig tveksam till, åtminstone i så generell mening. Kanske kan reggaemusik som en del i bredare kulturengagemang svara för en reformvilja, varigenom samhällsutveckling kan ske.

Motståndens ord kan i en annan kontext vara maktens verktyg. Genom relationer inom musikens sociala värld och ekonomi har jag visat språkbrukets materiella grund. Det finns alltså anledning att fundera över om ordets frihet verkligen är så frikopplat. Svenskan förekom i musiktävlingen vid sidan av det dominerande

engelska språkbruket. Nationen är även under det anspråkmässigt utomnationella systemets ramar en väsentlig ingrediens. I mixen av öppningar och avgränsningar kring platser och nationer förenas *Folket* som en tilltalsgrupp. Denna något vida tilltalskategori avgränsas gentemot publiken men främst mot grupper som är direkt engagerade i tävlingsscenen. Att delta innebär jämte publikens hyllande också risker med att bli utpekad, hånad och utbuad. Fokuseringen på skriftspråk och bilder inom webbmedier medger inte på samma sätt som direkta möten respons i form av applåder eller buanden. Därför utvecklas clashens fysiskt performativa roller i ett internetsammanhang till diskursivt agerande, alltså roller där textskapande står i fokus. Om "teknologiseringen av ordet" (se Ong 1990/2003) innebär en demokratisering, en utveckling mot interaktion där rummet struktureras enligt jämlikhet eller ej går här inte att besvara. Att internet blivit en nödvändig komplementär mediemixad kanal för en global musikscen visar hur kompetenskraven vidgas, samtidigt som det också möjliggör en underlättad inhämtning av musik och information. När den socialt meningsskapande musiken rör sig mellan forum skapas möjligheter till nya dialoger om musiken och kulturen, men också en grund för dialoger i mer lokala sammanhang. Den multilokala och translokala musikscenen kan därför tänkas påverka livet även i sammanhang där medier lyser med sin frånvaro. Vetskapen om medierna och dess möjligheter får till följd att de ständigt måste tas i beaktande för den lokala musikproduktionen. Det som produceras och iscensätts är alltså en typ av performativ handling även då vi med säkerhet inte vet om någon lyssnar (se Dewsbury 2000) – för någon kan ju lyssna imorgon. Möjligheterna att skapa hela sitt liv som berättelse blir därför en möjlighet

för vissa och en potentiell risk för andra. Inom ett fält där vikten av "äkthet" framhävs och samtidigt förhandlas blir dokumentation ett kommunikativt verktyg som både kan stärka och stjälpas ett identitetsprojekt. För att bättre förstå de komplexa relationerna mellan ungas nätverksbyggande och identiteter i mediasamhällets tid-rum krävs mer forskning. Det kräver också att vi i vardagen blir medvetna om det frånvarandes närvaro, kulturens praktik och politik för en föreställd medial dokumentation. Detta skapar en komplicerad väv av relationer för den som vill förstå situationer och skeenden. För vem spelas musiken under reggaefestivalen, är det för publiken eller i syfte att genom dokumentation senare skapa en dvd-produktion eller ljuddokumentation (se Appadurai 1996/2000, Dayan & Katz 1992)? Nya syften med kulturproduktion bland unga och gamla, de som är här och de som är där, ställer krav på både en kunskapsformulering av nuet och i nuet som medger lärande för framtidens interaktioner i gränslandet mellan plat-

sen här och aktiviteten där. Då det i clashen skapas metaforiska krigshandlingar bör vi ställa oss frågan om i vilken värld och på vilken nivå dessa framförs. De kan i sitt direkta sammanhang ses som en anspråksfull handling mellan några få personer. Men den genre som orden skapas inom är spridd till rum världen över. Genom samband mellan dessa ord och skapandet av ett eget språk går musiken utanför den avgränsade *platsen* som kulturarena i samhället. Musiken skapar sin egen väg vid sidan av *ett* samhälle, för att istället söka en egen global kulturell kontext utom de rådande nationella gränserna. Världen blir global genom ordet, och genom orden blir platser och människor delar av detta globala. Men samtidigt lyckas inte reggaens aktörer, liksom så många andra, att röra sig från de etablerade diskurserna kring kultur, nation, plats och identitet. Genom kulturproduktionens och kommunikationens komplexitet blir musiken en ingrediens i sin motståndare, på samma sätt som motståndaren blir en del i denna "kultur".

Referenser

- Adorno, T.W. (1976). *Inledning till musiksociologin: Tolv teoretiska föreläsningar*, s.166. Kristianstad: Bo Cavefors Bokförlag.
- Anderson, B. (1991/2005). *Den föreställda gemenskapen*. Göteborg: Daidalos.
- Aronsson, P. (2004). "Den osedda filmen". I P. Snickars & C. Trenter *Det förflutna som film och vice versa*, 86f. Lund: Studentlitteratur.
- Assbring, K. & N. Åkesson (2007). *Outernational. En berättelse om Trinity Soundsystem*. Årsta: Dokument Förlag.
- Bennett, A. (2004). "Virtual Subculture? Youth, Identity and the Internet". In A. Bennett & K. Kahn-Harris (Eds.), *After Subculture: Critical Studies in Contemporary Youth Culture*, p.166. New York: Palgrave Macmillan.
- Billig, M. (1995/1999). *Banal Nationalism*, s.129. London: Sage.
- Bourdieu, P. (2003). *Language & Symbolic Power*. Cambridge: Harvard University Press.
- Cardell, D. (2006a). "Soundclash Sverige: Reggaemusik, mångkultur och förhandling", magisteruppsats, Linköpings universitet, ISRN: LIU-ISAK/KSM-D—06/01—SE.
- Cardell, D. (2006b). "Ickelokaliserad platsrepresentation – reggae, tävling och internetgemenskap", opublicerat paper, presenterat vid konferensen Unga och Nätverkskulturer, Jönköping 2006-12-01.

Cardell, D. (kommande). "Anspråkens arena: Reggae-dialoger, tävling och normering".

Chambers, I. (1990). *Border Dialogues: Journeys in Postmodernity*, 74f. London: Routledge.

Cooper C. (2004). *Sound Clash: Jamaican dancehall culture from Lady Saw to Dancehall Queen*. New York: Palgrave.

Dewsbury, J-D. (2000). "Performativity and the event: enacting a philosophy of difference." In *Environment and Planning D: Society and Space* 2000, 18(4) pp.473-496.

Dokument.org (2007). [www] <http://www.dokument.org/>, hämtad 2007-04-12.

Downbeat (1984) [Tony Screw] *Downbeat - 5 the hard way !!*, inspelad vid Galaxy Ballroom, New York 1984-05-01. Dancehall-tapes.de.

Fire Links (2005). 'We nuh See Them', från *Riddim Driven: Ready and Willing*. VP Records.

Henry, W. (Lez) (2005). "Brittish DeeJay Culture - a Voice of the 'Voiceless' Black Inner-city Youth". In M. Andersson, Y.G. Lithman & O.Sernhede (Eds.), *Youth, Otherness and the Plural City: Modes of Belonging and Social Life*, pp:336. Göteborg: Daidalos.

Hope, Donna P. (2006). *Inna Di Dancehall: Popular Culture and the Politics of Identity in Jamaica*. Kingston: University of West Indies Press.

Huss, H. (2001). "På jakt efter ett fält". I U. Hannerz (Red.), *Flera fält i Ett*. Stockholm: Carlsson.

Jones, S. (1988). *Black culture, white youth: the reggae tradition from JA to UK*. London: Macmillan Education.

Kibby, M.D. (2006). "Home on the Page: A virtual place of music community". In A. Bennett, B. Shank & J. Toynbee (Eds.), *The Popular Music Studies Reader*, p.302. London: Routledge

Lash, S. (2007). "Power after Hegemony: Cultural Studies in Mutation?". In *Theory, Culture & Society* 2007, Vol. 24(3), pp.55-78. London, Los Angeles, New Delhi, and Singapore: SAGE.

Lefebvre, H. (1982). *Staden som rättighet*, s.32, 170. Stockholm: Bokomotiv.

Lundberg, D. Malm, K. & Ronström, O. (2000). *Musik, Medier, Mångkultur: Förändringar i svenska musiklandskap*, s.278. Hedemora: Gidlunds Förlag.

Ong, W.J. (1990/2003). *Muntlig och skriftlig kultur. Teknologiseringen av ordet*. Gräbo: Anthropolos.

Persson, M. (2000). (Red.), *Populärkulturen och skolan*, s.29. Lund: Studentlitteratur.

Stanley-Niaah, S. (2004). "A Story of Space and Celebration", In *Space & Culture* Vol. 7, No. 1, pp. 103, 110. London: Sage.

Stolzoff, N. C. (2000). *Wake the Town & Tell the People: Dancehall Culture in Jamaica*. Durham: Duke University Press.

Säljö, R. (2005). *Lärande & Kulturella redskap*, s.16. Stockholm: Norstedts.

Vološinov, V.N. (1929/1986). *Marxism and the Philosophy of Language*. Cambridge: Harvard University Press.

Åker, P. (2002). "Mediehändelsens plats". I S. Ericson (Red.), *Hello Europe! Tallinn Calling! Eurovision Song Contest 2002 som mediehändelse*, s.15ff. Huddinge: Medie- och kommunikationsvetenskap, Södertörns Högskola.

Ålund, A. & Schierup C-U. (1991). *Paradoxes of Multiculturalism: Essays on Swedish society*. Aldershot: Avebury.

Noter

¹ Detta bidrag bygger delvis på Cardell 2006b. För empiriska referenser se Cardell 2006a och 2006b.

² Utbildningen heter Kultur, samhälle, mediegestaltning och finns vid Linköpings universitet, Campus Norrköping. För en aktuell diskussion om vetenskapens samtida beskaffenhet i relation till mediering, se Lash 2007.

³ <http://www.dokument.org/>, hämtad 2007-04-12.

Unga och nätverkskulturer

– mellan moralpanik och teknikromantik

Den nya digitala informations- och kommunikationsteknologin har på många sätt förändrat ungas vanor, livsvillkor och möjligheter. Unga har hittat nya sätt att mötas och kommunicera men också nya livsstilar eller ungdomskulturer *nätverkskulturer*. I *Unga och nätverkskulturer* skriver forskare om dessa nätverkskulturer och vilken betydelse de har för ungas socialisation och identitetskapande.

Unga och nätverkskulturer handlar bland annat om hur unga genom sitt spelande utvecklar en rad komplexa färdigheter och om den tilltagande professionaliseringen och kommersialiseringen av spelkulturen inom till exempel e-sport. Rapporten handlar också om hur utvecklingen av internet och andra kommunikationsmedier möjliggör nya former av samarbete och delaktighet och om unga kvinnors och flickors identitetskonstruktioner i dagböcker på internet. Rapporten tar upp fenomenet fildelning utifrån de sociala rörelsernas sociologi och exemplet reggae för att illustrera hur nya förutsättningar för kommunikation uppstår när sub- och populärkulturella dialoger digitaliseras. Här presenteras också resultatet av en enkätundersökning om ungas teve- och datorspelande och om hur unga använder internet – som komplement och alternativ – för religiösa ändamål.



UNGDOMSSTYRELSEN
www.ungdomsstyrelsen.se



ett Wolters Kluwer-företag

106 47 Stockholm Tel 08-690 91 90 Fax 08-690 91 91 order.fritzes@nj.se www.fritzes.se

ISBN 978-91-89050-98-3 ISSN 1651-2855