

Ett socialt spel – inte en flykt från den verkliga världen

ANNE-CHRISTINE NORLÉN är doktorand och timplärare i etnologi vid institutionen för kulturanthropologi och etnologi, Uppsala universitet och arbetar med en avhandling om kontakt-sökande på Internet.



Att lära sig egenskaper hos frånvarande personer och objekt – att acceptera den verkliga världen som verklig – är något som bottenar i den emotionella trygghet som den grundläggande tilliten ger (Giddens 1997:56).

Att drömmar och fantasi är en del av våra liv som inte direkt räknas som verkliga, i den betydelsen att de inte existerar annat än i sinnevärlden betyder inte att de inte får verkliga konsekvenser. Att drömma en mardröm kan göra människan skräckslagen och få henne att sova med lampan tänd resten av natten. När upphör man att delta i det *verkliga* livet, och vem är det som avgör detta? Är det så stor skillnad på att sitta vid sin dator och kommunicera med andra människor än att sitta vid sitt köksbord och göra samma sak. Etnologen Peder Stenberg menar att det är självklart att den virtuella världen är en del av verkligheten. *Dagens Nyheter* citerar Stenberg i en artikel:

Detta är en annan dimension av tillvaron där människor kan upptäcka nya möjligheter och få sina begär tillfredställda, en ny plattform för mänskligt liv med helt nya premisser – ett nytt och annorlunda ställe där man kan leka och finnas till (*DN* 7 november 2003).

I samma artikel intervjuas även kognitionsforskaren Peter Gärdenfors som håller med om att det är ett nytt och spännande sätt att leka på, men att ett aktivt deltagande i den virtuella världen inte har samma värde som ett aktivt liv i den vanliga världen. Han menar vidare att den som ofta deltar i virtuella världar flyr från det verkliga livet. För att stärka sitt påstående poängterar han att människan är en social varelse som behöver andra människors kroppsliga närvaro i sina liv. Det kan inte den

virtuella världen tillfredsställa. En ung man som spelar onlinespelet Everquest intervjuas i samma artikel:

Om en verklig vän är någon man kan lita på och få stöd av när man är i nöd – då har jag ca tio vänner i andra länder som jag umgås med genom att spela "Everquest". De tre bästa bor i USA. De är bagare, skraddare och bågsträngare i Norrath, men det är ju de verkliga personerna bakom rollkaraktärerna som är mina vänner. Jag har aldrig träffat dem i verkligheten, men vi chattar hela tiden när vi spelar, och ibland mejlar vi till varandra. Vi berättar för varandra om våra verkliga liv. När min flickvän gjorde slut – då var det självklart att jag berättade det för mina "Everquest-vänner". Det är liksom enklare att berätta om sitt privatliv för någon som sitter på andra sidan jorden (DN 7 november 2003).

Mannen som blir intervjuad fortsätter med att säga att han inte tycker att han slösar bort sitt verkliga liv på "EverQuest" utan att det istället är en hobby som vilken som helst. Han undrar vad han skulle göra annars om han inte spelade; "jaga en boll över en gräsplätt eller titta på dåliga filmer?" Han påpekar att han naturligtvis gör annat i livet också och att han inte tänker gå in så i den virtuella världen att hans övriga liv blir lidande, något en del personer gör. Han verkar se det som ett socialt spel, snarare än en flykt från den verkliga världen. Jag tror inte att han på något sätt är unik, utan är övertygad om att de flesta som spelar onlinespel ser det på samma sätt. Där, precis som i andra aspekter av livet, finns det personer som har problem med att kliva i och ur olika roller. Onlinespel utgör inget undantag, men vad är skillnaden mot att leka tjuv och polis eller sitta några stycken och spela monopol? Onlinespel och rollspel är till viss mån mer lek än spel. Är det att vi kallar det för spel och inte lek som utgör ett problem? Ibland tror jag att det är de-

initionerna som låser oss i en särskild riktning. Det finns regler, men dessa är så pass tänjbara att de inte är mer regler i det än att leka mamma, pappa, barn.

I en krönika i *Expressen* skriver journalisten Alexandra Pascalidou att hennes granne går miste om det verkliga livet.

Nu tjuvtittar jag in hos grannen mittemot. Han har fru och barn, ett fint hem med blommor, böcker, tv och fungerande kakelugn. Men ingenting av detta verkar han uppskatta eller utnyttja för han är fastkedjad vid sin dator. När jag vaknar på morgonen eller släcker om natten, när jag putsar mina fönster som vetter mot hans virtuella värld, sitter han där fullständigt fångslad. Jag tycker synd om honom. Han går miste om fågelkvittret i parken, bråket på bageriet, den där galningen på guldcykeln som gapar om Gud. Han går miste om det riktiga livet. Det som levs i detta nu och som galopperar förbi honom där han sitter i sin avskärmade tillvaro (*Expressen* 26 augusti 2003).

Är det som Pascalido beskriver i form av fågelkvitter och bråk på något sätt mer värdefullt (eftersom hon beklagar hans förlust av det) än den eventuella interaktion han har med andra människor på nätet, eller de problem han är satt att lösa i ett dataspel? Vad vet hon om vad som sker i hans virtuella värld?

Vad kan en Internetromans tillföra i verkligheten? frågas i *Aftonbladet* online. En av dem som svarar på frågan är journalisten Ana L. Valdés. Hon rekommenderar att man har en Internetromans vid sidan av sin verkliga relation, eftersom den inte handlar om sex – utan om erotik och underhållning. Det är ett sätt att drömma sig bort från vardagen, menar hon vidare. Sexologen Malena Ivarsson citeras även hon i samma artikel, och hennes kommentar är att Internetförhållanden är ett uttryck för att det saknas romantik i den *verkliga* relationen.

Den nya romantiken utspelar sig på detta vis. Internetromanserna bygger på projektion, på vad man själv uppfattar som attraktivt. Men ett Internetförhållande testas aldrig, eftersom man aldrig träffas i verkligheten. [...] En nackdel är att man inbillar sig att den man träffar på Internet är mer spännande än den verkliga partnern. Det är klart att det är en form av otrohet, men frågan är om man inte bedrar sig själv mest (*Aftonbladet* 24 januari 2000).

Att romanser på nätet bygger på projektion är inte konstigt. Informationen om den andre personen är knapphändig och tolkningen av dessa få uppgifter är enbart min egen. Det handlar ofta om vad jag vill att den andre ska vara, vilka behov han/hon ska tillgodose i mitt liv där jag befinner mig. Framför allt när man inte känner varandra närmre. Och efter att man har lärt känna varandra via gemensamma samtal, drömmar och fantasier upplevs det ofta som svårt att backa från den träff som det hela ofta leder fram till. I dessa samtal finns det som man enklast kan beskriva som förtäckta löften, många av sexuell natur, men minst lika många om behovet av närhet, bekräftelse och kärlek. Är du den jag längtat efter? I en del fall träffas man aldrig. Det förblir en relation över nätet. Handlar det då om erotik och underhållning eller är det förälskelse i en form som vi inte är vana att fundera över den i vår kultur? Förälskelsen mellan två människor som egentligen inte har träffats trots att de har mötts. Så varför skulle inte nätromansen kunna vara kärlek? Måste kroppen vara med i det som vi annars besjunger som ett själarnas möte?

Virtuell verklighet är ett uttryck vi lärt oss känna igen i det datoriserade samhället. Den virtuella verklighet som jag talar om här är den som sker via tangentbordet och inte via simulatorer. Att uppleva virtuell verklighet är egentligen att vara helt inne i den virtuellt skapade situationen,

med hjälpmedel så som en hjälm med små bildskärmar framför ögonen och handskar som avläser dina händers rörelser och överför dem till grafiska bilder. I till exempel en flygsimulator får hela kroppen uppleva skakningar och konsekvenserna av hur du styr planet. Det hela beror på hur simulatoren är konstruerad. Detsamma gäller för interaktion på Internet eller i olika dataspel. Hur platsen är konstruerad och hur du interagerar är styrt av hur den datoranimerade miljön är utformad och graden av hur du själv kan påverka den. På en del virtuella mötesplatser kan du konfigurera en egen figur att interagera med andra med, som en förlängning av det egna jaget in i datorn. Annette Markham diskuterar i sin bok *Life Online* hur hennes informanter känner sig näst intill fysiskt sammanlänkande med sina datorer. En av informanterna berättar att hon kände sig som en animation i sin egen dator, som om datorn var en del av hennes förlängda jag. Jag har funnit att det ofta kommer ifrån att datorn talar med dem. Det pågår en kommunikation, och när någon talar med oss så reagerar vi. En av Markhams informanter berättar om den fascinerande upplevelsen av att installera ett datorprogram från en cd. När programmet var färdiginstallerat så dök det upp en figur på skärmen som sade med hög röst "Din installation har lyckats" och informanten, som inte ens visste att datorn kunde ge ljud ifrån sig, blev alldeles häpen (Markham 1998).

Vi som är vana att arbeta med datorer idag blir kanske inte förvånade över de dialogrutor som dyker upp och frågar oss om vi verkligen vill stänga av datorn, om vi vill spara dokumentet eller om vi behöver hjälp rent av? Men det betyder något för vårt sätt att tänka om datorn att våra datorer kommunicerar med oss, det blir

en tvåvägskommunikation på ett sätt som vi inte är riktigt vana med när det gäller maskiner. Det blir, som många sagt, en illusion av att datorn verkar kunna tänka själv. Flera gånger när datorn har autoformat text i ett ordbehandlingsdokument mot min vilja har jag blivit arg över att min dator tänker själv. Det är på det sättet jag formulerar mina tankar om min dator, att den tänker själv och går emot min vilja. Egentligen är det bara jag som ger den fel kommandon. Det är dels så att datorn i sig själv emellanåt verkar leva sitt eget liv, och ibland så finner vi liv i datorn genom att kommunicera med andra personer via den.

By logging onto my computer, I (or a part of me) can seem to (or perhaps actually) exist separately from my body in places formed by the exchange of messages, the technical basis of which I am only beginning to understand (Markham 1998:17).

Under ingressen *ny undersökning, datorn kan krascha ditt äktenskap* skriver Expressen lite kortfattat om nätotrohet, nätsex och förhållanden som tar slut på grund av *nätotrohet*. Man hänvisar bland annat till en undersökning gjord vid universitetet i Gainesville, USA som visar att 83 procent av de tillfrågade inte anser att nätsex är otrohet.

Samma undersökning visar också, vilket journalisten skriver, att den som drabbas av en partner som är otrogen på nätet känner sig lika arg och sviken som om partnern hade "haft en affär i verkliga livet" (*Expressen* 16 november 2003). Vad är då nätotrohet och hur ska vi definiera denna nya företeelse? Vi skyller på datorn när det egentligen handlar om mänskliga val, handlingar och beteenden? En dator tillhandahåller kommunikationsteknik, inte kommunikationen som sådan. Den

finns det en människa som utför, oavsett om det är på nätet, i telefon eller ansikte mot ansikte.

I Aftonbladet i mars 2003 finner vi rubriken *Välj nu älskling – datorn eller mig!* Författaren Martina Haag berättar om sitt behov av att kontrollera om hon fått e-post hela tiden. Maken Erik verkar dock inte ha några invändningar i frågan. Men det som är intressant är att artikeln avslutas med några punkter om hur vi ska undvika att hamna i "datorfällan". Dessa är citerade från sexologen Malena Ivarsson. Det första rådet är att ha datorn i vardagsrummet så det inte blir roligt att vara uppkopplad eftersom det är folk runt omkring dig som ser vad du gör. Det andra rådet är att tala igenom när datorn ska användas och det tredje rådet går ut på att ifrågasätta om man verkligen behöver en dator om den skapar problem i relationen. Slutligen föreslås det att man kanske kan besöka Internetcaféer eller söka hjälp – om det är ett missbruk vill säga. Sedan får vi läsare delta i en liten enkät och uppmanas att *mejla in* till Aftonbladet genom uppmaningen; *"Mejla in. Utfryst. Avloggad. Förbannad. Hur känner du dig när din partner är mer intresserad av datorn än av dig? Hur har ni löst datorproblemet hemma?"* (*Aftonbladet* 21 mars 2003).

Samma dag i Aftonbladet finns ytterligare en intressant artikel på ämnet. Där berättar Nina hur hon slängt ner datorn i källaren eftersom hon inte orkade höra den stå på i sovrummet om nätterna. Hennes sambo Dick, som använder datorn betydligt mer än Nina, använder den nu ännu mer när den står i källaren. Åter igen anför man Malena Ivarssons råd att ha datorn i vardagsrummet. Nina berättar för Aftonbladet att hon känner sig ensam och att hon blir irriterad av att hennes man sitter framför datorn. Vad är det som är så

irriterande med just datorer, frågar reportern.

- Man blir inne i datorn, säger Dick.
- Det blir ensamt. De är här fast de inte är hemma, säger Nina. (*Aftonbladet* 21 mars 2003)

Läsarna som fått skicka in e-post med kommentarer skriver om sina partners som använder datorn mycket. Signaturen Andrea skriver att hon skiljt sig då hennes man satt framför datorn hela dygnet. Signaturen Lena berättar att både hon och en väninna har samma problem med män som sitter framför datorn dygnet runt. Den ende mannen som skrivit in, Ola, berättar att flickvännen sitter halva dagen och halva natten framför datorn och chattar eller spelar spel. En kvinna med signaturen Marie berättar att hon är den som flyr vardagen genom att sitta framför datorn och erkänner att hon är medveten om situationen, men fast i den (*Aftonbladet* 21 mars 2003). Malena Ivarsson berättar i anslutning till artikeln att många av de brev hon får till in frågespalt i *Aftonbladet* rör just dessa frågor. Hon menar att datoranvändandet är ett av de starkast ökande relationsproblemen idag. Psykologen Owe Sandberg uttalade sig även han i *Aftonbladet* om hur chat och tid spenderad på Internet kan förstöra riktiga relationer till förmån för sådana som *inte är verkliga*.

För vuxna handlar det oftast om att de blir beroende av chattandet. De söker och får en bekräftelse på nätet som de saknar hemma.

- Men det är viktigt att komma ihåg att det inte är verkligheten – det är ett cyberliv, säger Owe Sandberg. (<http://www.aftonbladet.se/vss/it/story/0,2789,374571,00.html>, 13 oktober 2003)

Owe Sandberg uttalar sig vidare om dem som fastnat i ett datormissbruk och chattat bort sina äktenskap i sitt sökande efter snabb bekräftelse. Det är som om de som sitter framför sina skärmar och deltar i chatten inte är verkliga människor som interagerar med varandra? Jag tror att man gör det lite lätt för sig om man tror att "cyberlivet" är väsensskilt från den icke-virtuella verkligheten. Varför skulle *upplevelsen av bekräftelse* vara mindre verklig, ofta i betydelsen mindre värd, än den som sker ansikte mot ansikte?

LITTERATUR

- Aftonbladet* 21 mars 2003.
- Aftonbladet* 4 december 2000.
- Dagens Nyheter* 7 november 2003.
- Expressen* 16 november 2003.
- Expressen* 26 augusti 2003.
- Giddens, Anthony, 1997. *Modernitet och självidentitet, självet och samhället i den senmoderna epoken*. Göteborg: Daidalos,
- Markham, Anette, 1998. *Life online, researching real experience in virtual space*. London: SAGE Publications.

SUMMARY

A Social Game – Not an Escape from Real World

In this article I discuss interaction on the Internet as a social game, not an escape from reality. A lot of people argue that the experience of confirmation is as real on the net as in a face-to-face interaction. I argue that there is an underlying moral issue to the discussion on the use of Internet, as well as those of online games and online interaction. In the media the machine and the technology are often blamed for the online flirting, when in fact they are human behavior and human actions.