

Virtuella lekkamrater

AV BARBRO JOHANSSON

Svenska barn sitter framför datorspel. De jagar skurkar, de bygger städer, de styr figurer i labrynter, bekämpar hotfulla potatisar, utforskar forntida grottor och regisserar jordens framtid. Koncentrerat följer de vad som händer på skärmen, fingrarna finner automatiskt de rätta tangenterna. Fascinerade av den rika, virtuella världen tycks de vara glömska av tid och rum.

Jag lever mig in i det jag håller på med, rätt mycket. Så jag tänker inte så mycket på det som händer runtomkring, liksom. [...] har jag suttit där väldigt länge så blir det liksom: "Oj, vad ljus det blev härute!" (Karin)¹

Men är det egentligen något unikt med datorspelen? Representerar de verkligen något helt nytt i barnens liv? Är de inte i själva verket variationer av lekar och aktiviteter som barn ägnat sig åt "i alla tider"? Barn spelar datorspel för att det är roligt, glädje och lust har alltid varit utgångspunkt för barns lekar. Datorspelen tilldrar sig i en fantasivärld, så som barns lekar alltid gjort. I datorspelen känner vi t.ex. igen teman som hängt med sen folksagornas tid om striden mellan det onda och det goda, det magiska tretalet och den ensamme hjälten som utmanar farorna. Att datorspelen på ett handfast, förenklat sätt behandlar teman om makt och underkastelse, liv och död, att de ger barnen tillfälle att pröva sin intellektuella och fysiska förmåga eller att de fungerar som gemensamma

referensramar i en kamratgrupp är heller inga kriterier som ger datorspelen någon exklusiv status.

Med detta synsätt missar man emellertid den viktiga poäng som jag vill ägna denna artikel åt, nämligen att det finns vissa drag hos datorspelen både som företeelse och i deras innehåll som gör dem unika för vår tid och som samverkar med tendenser i kulturen för övrigt. Det är inte ovidkommande att det här handlar om en helt ny teknik och att barnen genom den skaffar sig erfarenheter, kunskaper och kompetenser som äldre generationer inte har. För att närmare utreda detta utgår jag från några kriterier som barnen själva framhöll som det mest tilltalande med spelen, nämligen: Man *väljer själv*. Man är *aktiv*. Spelen ger möjlighet till *inlevelse*, och de erbjuder ständig *förnyelse*.

Det fria valet

Det fria valet visar sig i att man väljer vilket spel man ska spela, när, hur länge och på vilken nivå. Inne i spelet väljer man vilken väg man ska gå och vilka handlingar man ska utföra.

Fotbollsspel det är kul, för jag tycker om fotboll i... som vanligt, och då är det kul att spela fotbollsspel också. (Rikard)

Man kan ju ha olika nivåer och så, också. Man kan ju spela mot en som är ganska jämbördig. (Johan)

I dataspelandet är spelaren *både* den allsmäktige guden *och* totalt utlämnad åt spelets opåverkbara regler. Det är tack vare spelarens tryckningar på knapparna som de varierande virtuella världarna framträder på skärmen. De figurer som rör sig där gör det bara så länge spelaren har lust, hon kan när som helst avbryta, trots bevekande meddelanden från datorn av typen "Är du säker på att du vill avsluta?" I *Doom* finns en hel uppsättning av personligt och känslomässigt hållna argument för den som tänker avsluta i förtid, t.ex. "Please, don't leave. There are more demons to toast!". Spelaren kan om hon så vill välja att alltid gå den enklaste banan utan att datorn försöker förmå henne att gå vidare och lära sig mer.

På samma gång är spelarens maktlöshet total. Det finns inget utrymme för diskussioner, förhandlingar eller försök till övertalning. Ett tryck på fel tangent, en miss i uppmärksamheten och datorn signalerar "game over". Inga förmildrande omständigheter godtas och de eventuella framsteg man gjort har inget värde, såvida man inte klarat sig tillräckligt bra för att hamna på rekordlistan. Blir det systemfel mitt i spelet, så att de uppnådda resultaten utplånas, eller registreras inte de erhållna poängen som man förväntar sig, finns det ingen att gå till för att få upprättelse.

Denna dubbelhet kan också urskiljas i barnens liv för övrigt. Ett drag som kännetecknar vår tid är de alltmer ökande valmöjligheterna, och för barnens del är skolan ett bra exempel. Redan från början får eleverna vänja sig vid att ta ställning till olika handlingsalternativ: i vilken ordning de ska lära sig bokstäverna, vilket djur de ska studera och sedan redovisa för klassen, vilket instrument de ska spela i musikskolan. Snart kommer också val av prao-platser, "elevens val" och språkval. Efter skolans slut finns ett jätteutbud av fritidsaktiviteter att välja ibland. Här väljer man inte bara en aktivitet utan

det är i hög grad ett socialt val, man går på samma aktiviteter som dem man är mest kompis med eller blir kompis med dem som går på samma aktiviteter. Till detta kommer så det myller av stilar i allt från musik och kläder till personlighet som omger barnen i de ständigt närvarande bild- och symbolvärldarna. Ingenting är givet. Allt kan man ta ställning till.

Dessa möjligheter till egna fria val har emellertid en baksida. När individen översköljs av ett kulturellt utbud av livsstilar och världsåskådningar måste hon också själv klara av att hantera det (Ziehe 1986). Möjligheterna till livsutkast utvidgas, men det leder också till beslutstvång. Melucci (1992) uttrycker det så att vi är "förpliktigade att vara fria".

När valet är vårt öde förlorar begreppet frihet sin positiva klang. Man jagas hela tiden av möjligheten att man kunde ha prövat fler alternativ eller gjort andra val. I det traditionella samhället är problemet att man "vill för mycket", i vårt kulturella klimat är problemet i stället att man "uppnår för litet" (Ziehe 1986).

Har dataspelen någon uppgift att fylla i det här sammanhanget? Jag tror det. Och en viktig orsak till detta är att dataspelen tilldrar sig i en skenvärld. I dataspelen ser det ut som på riktigt och det känns som på riktigt. När jag smyger omkring i fästningens gångar i *Doom* har jag fingret på avtryckaren, jag är spänd och på min vakt, beredd att reagera blixtnabbt om någon dyker upp. När jag skjuter på de fientliga soldaterna faller de omkull med blodet strömmande och verkan av mina egna skador visar sig i spegelbilden av mitt ansikte som jag har framför mig.

Men samtidigt är det bara på låtsas, jag sitter helt oskadd framför skärmen, frisk och hel och kan när jag vill ta en paus för att bre mig en smörgås eller ringa en kompis. Barnen växlar obehindrat mellan att vara deltagare i spelets handling och spelare. "Jag"

betyder både figuren i spelet och den som sitter framför skärmen och styr figuren.

Det är kul att liksom sitta där och . . . ja, flytta gubbar, och . . . det är jag som spelar, jag får inte dö, liksom. (Karin)

På så vis är dataspel en lek och det jag leker med, förutom de konkreta händelserna och figurerna på skärmen, är just *tvånget att välja*. De val jag gör i spelet får inga konsekvenser i praktiken och saknar därför egentligen betydelse. Genom dataspelen får barnen därmed en möjlighet att leka med den presumtivist eller direkt upplevda ångestfyllda valsituationen genom att närma sig den på ett ytligt sätt, ett på samma gång engagerat och icke-engagerat (däremot inte oengagerat) förhållningssätt, där det är ytan som är verkligheten och ett djupare närmande till tillvaron saknas.

När Bauman (1992) talar om den postmoderna världen som en speltillvaro, är det lätt att dra paralleller till dataspelen. Det finns inga övergripande lagar, säger han, i stället har varje spel sina regler som man följer så länge man deltar i spelet. Om det i vissa fall kan vara meningsfullt att överträda lagar, är det inte relevant att överträda spelregler. Alternativet är i stället att välja ett annat spel. Men utanför speltillvaron som sådan når man aldrig och härmed aktualiseras en ny aspekt. Friheten kan, som sagt, ses som både en möjlighet och ett krav, men man bör också ställa frågan: Är denna frihet så total som den utger sig för?

Nej, valet är inte fritt och definitivt inte för omyndiga barn. Åtminstone inte om man menar att valen ska levas ut i praktiken. Detta är en orsak till att alla de nya upplevelseområden som erbjuds individen i allt högre grad kommer att levas ut på fantasiplanet (Melucci 1992). Utvecklingen av datatekniken och fascinationen inför cyberspace där alla drömmar tycks kunna levas ut är ett uttryck för denna längtan efter att uppleva

ständigt mera. Om man vill kan man se det som en början till en marginalisering av det konkreta materiella. Cyberspace är en tankevärld, där vi möts och har ett rikt utbyte via en minimal fysisk insats. Genom att fokus hamnar på föreställning, symboler, tecken och inte på det handfast materiella, tycks vi vara i färd med att sudda ut gränserna mellan det konkreta och det abstrakta, mellan ande och materia. Detta förs till sin spets i den framtida virtual reality-världen, där allting blir möjligt att konkret uppleva med alla sinnen, trots att det bara är en fantasivärld.

Ytterligare två invändningar mot den påstådda friheten finns. Valmöjligheterna finns trots allt inom begränsade ramar. Det är lätt att se i ett dataspel och när ett barn ska välja vilken bokstav det ska arbeta med, men gäller även kulturen i stort.

Den andra invändningen gäller möjligheten till reflektion och kritik. När alternativen är så många och utbudet av livsstilar och världsåskådningar är så stort, borde behovet av kritisk distans också vara större. Problemet är, säger Jameson (1986), att det är just förmågan till distans och i synnerhet till kritisk distans som har upphävts i postmodernismens "överfyllda" rum. Såväl kulturkritikern som kulturmoralisten är "så djupt indragen i det postmoderna rummet, så uppfyllt och besmittat av dess nya kulturella kategorier, att lyxen av en gammaldags ideologi-kritik har blivit otillgänglig" (ibid: 314). Orsaken till detta är att det postmoderna inte kan ses som ett historiskt fenomen, utan som en "kulturell dominant" (ibid:264). Detta har skapat en ny totaliserande världsordning där alla tidigare fästen för kritik, som naturen och det omedvetna, har koloniserats av det multinationella kapitalet. Härmed hamnar man i den paradoxala situationen att individen med de oändliga valmöjligheterna i själva verket är en produkt av de allsmäktiga marknadskrafterna och därmed den ekonomiska maktens

egenhändig skapelse. Som fritt väljande individer agerar vi i själva verket bara precis så som makten vill. Och var ska i så fall den verkliga friheten sökas?

Jo, säger Baudrillard (1986), massorna i dag äger ett motstånd som är av samma slag som barnet inför den vuxne. När den vuxne vill att barnet ska lyda går det sin egen väg, men när den vuxne förväntar sig att barnet ska agera som en självständig individ, innebär motståndet i stället att barnet vägrar ta ansvar. Vare sig förväntningarna ligger i att barnet ska vara ett autonomt subjekt eller ett undergivet objekt ligger motståndet alltid i att svara med det motsatta. På samma sätt, menar Baudrillard, är det motstånd som är mest relevant för massorna i dag, just objektsmotståndet. Det blir allt vanligare att massorna "delegerar" förmågan att välja till reklamen och informationsapparaten "i ett slags oansvarighetsspel, med ironiska utmaningar, suverän brist på vilja, hemlig list" (ibid:339).

Det handlar inte om uppgivenhet utan om en bekväm överföring av ansvar, därför att man inte tycker det är särskilt intressant att veta vad man vill besluta. Han tar exemplet med den brittiska dandyn Beau Brummel som inför ett vackert landskap med talrika sjöar, frågade sin betjänt: "Vilken sjö tycker jag bäst om?" Massan gör mediatörerna till sina betjänter och beslutandet till en föreställning att avnjuta.

Barnen framför datorn är dock inte intresserade av att delegera väljandet. I stället njuter de uppenbarligen av att vara enväldiga härskare vare sig det gäller att föra rymdkrig eller regissera en fotbollsmatch. Och det är skillnad på att ha makt över rörliga, agerande figurer jämfört med att t.ex. spela brädspel.

Man kan påverka lite också, det är inte bara tur. I ett vanligt spel, så spelar man med en pjäs. Man kan styra en person eller nåt sånt i ett dataspel. (Mikael)

Även om man vill hävda att barnen vid dataspelen inte är något annat än produkter av den ekonomiska makten, bör det poängteras att barns egen upplevelse är en annan. De ser att de kan välja, inte bara när, var och hur de ska spela, utan också om de över huvud taget ska spela och i så fall vad. Här kan man anknyta till det tillstånd som Fiske (1989/94) talar om, där producenterna i själva verket är i händerna på en lynnig och oberäknelig marknad och där den enskilde konsumenten är den som har den verkliga makten.

En aktiv sysselsättning

En av farhågorna med dataspel är att de är passiviserande. Det är samma farhåga som tidigare medier utsatts för. Att barn t.ex. "sitter och glori på tv" eller "hänger med näsan över böckerna" har också uppfattats som negativt i kontrast till (kroppsligt) aktiva sysselsättningar. Barnen själva uppfattar dock inte dataspelen som ett passivt medium. I stället tycks en tjuvning ligga i just att de kräver en aktiv insats av användaren.

Vilket är roligast, tv eller dataspel?

Spela dataspel. Där får man ju göra mer grejer, eller vad man ska säga. Annars sitter man ju bara och tittar. (Jenny)

Man kan inte styra gubbarna själv på tv:n. (Jessica)

Det är nåt man kan göra själv. På tv tittar man bara. Det är liksom redan färdigt. (Mikael)

I vissa spel, t.ex. alla *Shoot'em up*, måste spelaren ha ständig intensiv uppmärksamhet på skärmen, i andra, som *Warlords* och *Sim City*, gäller det att ha god överblick och planeringsförmåga. Vissa spel kräver ett välutvecklat visuellt minne för att man ska hitta sin väg genom borgar och grottor, andra går inte att klara om man inte har goda kunskaper i det moderna amerikanska språket. När man talar om tv:ns och dataspelens passiviserande inverkan på barn, bör man alltså

känna till att barn själva ser en stor skillnad mellan tv och datorer just i graden av aktivitet.

Kanske kan det vara på sin plats att försöka förstå vad aktivitet betyder i nutida barns värld. Begreppet ger säkert för de flesta en omedelbar association till rörelse. Bilden av ett aktivt barn är ett barn som springer, hoppar och klättrar. Det är också ett barn som målar och spikar, som uppfinnar och konstruerar, ett kreativt barn. Det är inte heller ett ensamt barn, och detta är en viktig poäng. Dagens aktiva barn är aktiva *tillsammans* med andra. Det innebär att de kompetenser barnen behöver inte bara är fysiska och kroppsliga utan också sociala. Barn i dag har stort behov av att utveckla sin "kommunikativa kompetens" (Frønes 1987). Gör de det i dataspelen? kan man undra.

Vid första påseende är dataspel en utpräglad ensamsysselsättning, även om det också finns spel där man är två, och möjligheterna till samspel är stora för dem som använder Internet. Vanligast är dock att man sitter vid skärmen och "kör sitt eget race".

(Det är roligast att spela) ensam, tycker jag. Då får man göra mer, liksom. Då får man göra allt själv.
(Jenny)

Men barnet vid datorn sitter inte i en bubbla avskild från omvärlden. Spelet hon använder finns också hos andra, kanske har hon kopierat det från någon kompis. När ett barn spelar står ofta andra bredvid, lever med och ger råd och synpunkter. Dataspelelen ingår, liksom mycket annat, som lek-saker, tv-program och fritidsaktiviteter, i en gemensam erfarenhetsvärld, som håller barngruppen samman. Det är det ena.

Det andra har att göra med dataspelels utformning. De är, i motsats till det tryckta ordet, uppbyggda som interaktiva bildvärldar. Ett dataspel betraktar man inte utifrån, det går man in i. Det betyder att man inte, som när man läser en bok, förflyttar sig

genom äventyret längs en utstakad väg från början till slut där passager och möten är givna. Att vandra genom ett virtuellt landskap är att ha uppmärksamheten riktad åt flera håll samtidigt: gå framåt och hålla uppsikt bakåt, vara beredd på överraskningar från alla håll samtidigt som man är uppmärksam på sitt eget aktuella tillstånd. Allt detta kräver kompetenser som är delvis nya för vår tid. Det är kompetenser i att snabbt uppfatta, tolka och agera utifrån en ström av samtidig information, framför allt visuell sådan. Det är en ny sorts läskunnighet, som handlar mer om bilder och symboler än om text.

I själva verket kan man tala om en skriftspråksparentes, en begränsad tid från cirka 1850 till 1950 då skriftkulturen hade sin dominerande epok (Kjørup 1987). Innan dess var det framför allt den muntliga kulturen som dominerade, men under skriftkulturens århundrade växte bild- och symbolspråket fram, först som en förstärkare av skriftspråket, men efterhand kom det alltmer att utveckla sina egna lagar och följa sin egen väg.

Ziehe (1992) anser att dagens ungdomar har kompetenser som ungdomar tidigare inte hade. En sådan är förmågan att tillgodo-göra sig digitala informationsprocesser, t.ex. dataspåret. En annan är en skicklighet i visuell perception. De som är unga i dag har i motsats till tidigare generationer en större känslighet för estetiska processer, är bättre på att läsa av bilder och att agera utifrån visuella intryck.

Att spela dataspel, att "läsa" reklam och att zappa mellan tv-kanalerna är några av de sätt på vilka barn och ungdomar tränar denna förmåga att skapa en sammanhållen bild av det som för en otränad kan te sig som en hop lösryckta fragment. Det är en förmåga som man kanske kan se som nödvändig för att skapa sig en hållbar tillvaro i en värld som till synes ständigt överöser indivi-

Till de avgjort mer "oskyldiga" men ändå kreativa dataspelen hör "Roddy on the Road". Bild ur Bonnier Multimedia News, nr 1 1996.

den med ofullständiga budskap och osammanhängande brottstycken.

Inom barnmediaforskningen finns två olika forskningsansatser, som kan betecknas som *effektforskning* resp. *bruksforskning* (Qvarsell 1987). Inom effektforskningen utgår man från en sändare—mottagare-modell, där mediet utövar en viss påverkan på barnet och där diskussionen gäller denna påverkans art och omfattning. Barnet får i denna modell en passiv position. I bruksforskningen sätter man i stället barnet som aktivt subjekt i centrum och studerar hur barnet använder medierna. Även påverkan från mediet till barnet blir då resultatet av en aktiv handling från barnets sida. Förutsatt att man inte sätter likhetstecken mellan ett aktivt val och ett medvetet val kan man se på barns tilläggande av mediers budskap som resultatet av ett subjekts aktiva val. I ljuset av det som tidigare sagts om det ökade kulturella utbudet och livsvägsalternativerna framstår detta förhållningssätt enligt min mening som det mest relevanta om man vill förstå barns situation i dag.

Fiske (1989) ger uttryck för detta synsätt när han visar på hur en tv-tittare egentligen inte är en konsument, utan en producent och det som produceras är mening. Han talar om två ekonomier: Mot den "finansiella ekonomin", som handlar om att en tv-studio producerar ett program som i sin tur producerar en publik, ställer han den "kulturella ekonomin", som innebär att tv-tittaren producerar meningen och nöjet som han ska konsumera. Mening är det enda som aldrig kan bli till en vara, säger Fiske, den kan "produceras, reproduceras och cirkulera endast i den konstanta process som vi kallar kultur" (ibid:27).

I sitt dataspelande producerar barnen ständigt mening utifrån de känslor som spelelen uppväcker. Det kan vara spännande att gå omkring i en inhägnad hage och undvika förrymda dinosaurier i *Jurassic Park*, "häftigt

att bygga städer" i *Sim City* eller kul för den flygplansintresserade att själv sitta bakom spakarna i ett flygsimulatorspel. Är det inte möjligt att skapa nöje i ett spel är spelet heller inte intressant.

Och sen har vi Starwars, eller vad det heter, men det är inte roligt. [...] Nej, man dör hela tiden. För man ska köra mellan bergsväggar och man ser liksom inte var bergsväggen är, så man kör jämt in i dom och så. Så man kommer ingenstans. (Markus)

Meningsskapandet återfinns på alla plan och är enligt Ziehe (1986, 1993) ett centralt uttryck för hur barn och ungdomar försöker orientera sig i en värld av ökad görbarhet, reflexivitet och individualisering. I detta kulturella klimat uppstår ett behov av visshet, något säkert och fast att hålla sig till, vilket visar sig bl.a. i ett ökat intresse för andlighet. Att skapa mening i sitt liv som helhet likaväl som i de enskilda aktiviteter man ägnar sig åt, blir ett allt viktigare projekt i en fragmentariserad tillvaro och ett projekt som i högsta grad kräver en aktiv insats.

Inlevelse utan engagemang

Många, både barn och vuxna, har personliga erfarenheter av dataspelens fångslande förmåga. Personer (ofta kvinnor) som varit skeptiska till dataspel sätter sig framför datorn för att pröva och innan man vet ordet av är man indragen i den virtuella världen, blicken är intensivt fäst vid skärmen, fingrarna far över tangenterna. När en spelomgång är över går man omedelbart vidare till nästa, bara en omgång till ska man köra, bara ett försök till att nå längre än förra gången. När man slutligen lyckas slita sig från skärmen är ögonen röda och armhålorna svettiga och man upptäcker förskräckt att man ägnat en eller två eller tre timmar åt denna totalt onyttiga verksamhet. Samtidigt som man vet att man förmodligen kommer att

sitta där likadant i morgon eller nästa vecka igen.

Av de olika farhågor som de barn jag intervjuade kunde knyta till dataspelen var den vanligaste risken att bli fast, att bli databeroende. De hade inga personliga erfarenheter av detta, sa de, men de kände till att det kunde förekomma.

Ja, tv-spel vet jag ju att det ska man inte spela mer än två eller tre timmar för då får man nån tv-spelsjuka. (Jessica)

Det kan bli en drog eller nåt sånt. (Stefan)

Att man sitter typ hela dagarna vid datorn och bara jobbar med den och inte leker med kompisar eller gör nånting sånt. (Mikael)

Ett uttryck som ungdomsforskare anser vara typiskt för vår tid är en längtan efter intensiva upplevelser. Ziehe (1986) kallar det *potentiering*. Det är inte en strävan efter att komma andra nära och genom inlevelse nå ett djupt samförstånd. I stället handlar det om möten med ytor och fragment som på ett konstgjort sätt laddas med betydelse. Kanske kan man likna det vid att fånga in en solstråle med ett brännglas, en intensiv punktuell upplevelse till skillnad från att ligga på en strand och låta hela kroppen exponeras för solskenet.

Distansen, icke-engagemanget, att inte ta något helt och fullt på allvar kännetecknar, som nämnts, också det postmoderna förhållningssättet. En "post-modernist" är inte inblandad. Han deltar inte, han iakttar. Centralt är också det lekfulla, ironiska förhållningssättet (Weinstein & Weinstein 1993). Det är inte långvariga engagemang och djupa relationer som eftersträvas, utan kortvariga "häftiga" upplevelser. Som vuxen kan man bli förskräckt över hur barn rusar från den ena aktiviteten till den andra. Hur de ena veckan deltar med liv och lust i amatörteater och nästa vecka drömmer om att bli fotbollssproffs. Barn nu för tiden får aldrig en chans att ha tråkigt, har det sagts. Det finns ständigt något lockande i blickfånget,

det finns alltid en annan kanal att slå över till om tempot går ner i det tv-program man ser på. Lärarna i skolan kan känna sig tvingade att göra undervisningen till en "show", att med alltmer avancerade multistimulieffekter hålla barnens uppmärksamhet fången.

Det finns en inbyggd spänning i detta förhållande: å ena sidan en längtan efter det totala uppgåendet i en intensiv upplevelse, å andra sidan en strävan efter att hålla sig på ytan, att "surfa" genom livet. Dataspelen blir mötesplatsen för dessa båda tendenser. Här kan spelaren släppa allt omkring sig och gå in i den virtuella verkligheten och samtidigt inte ge något av sig självt till denna verklighet utan vara helt och hållet utanför. Man engagerar sig ena stunden intensivt i en verksamhet där man har det totala herraväldet över tillvaron, för att i nästa stund "quit the game". Och ingenting har förändrats sedan man började utom möjligen att man hamnat ett stycke högre upp på rekordlistan.

Om man vill kan man, med Bauman (1992), se det som uttryck för ett helt nytt förhållande till en så elementär existentiell fråga som döden. När människan blev medveten om sin dödlighet, började också hennes strävan att skapa odödlighet, att bevara något av sig själv till eftervärlden. Det är denna vetskap som ligger till grund för all kultur, historia och mänsklighet, skriver Bauman (ibid). Döden är något som finns, odödligheten är något skapat. Mänsklighetens moderna historia är en historia om hur dödligheten "dekonstruerats". En förutsättning för detta skapande av odödlighet är att det finns ett nu och en framtid. Målet är huvudsaken, framtiden betonas på bekostnad av nuet, segrarna ska alltid njutas "i morgon".

Men vad som sker nu, säger Bauman, är att vi börjar dekonstruera odödligheten och låta den bli icke eftersträvarvärd. Detta gör vi genom att utplåna gränserna mellan nuet

och framtiden och mellan det jordiska och det eviga. Nuet är allt som finns, varje ögonblick är unikt och har ingen självklar förbindelse med det föregående. Det existentiella tillståndet är att vara nomad, att vandra från en plats till en annan utan mål, att byta identiteter. Han liknar förhållningssättet vid den buddistiska världen som är en värld av "totalt nu" och vars idé är att "existensen är osäker, flyktig, illusorisk".

Om detta uttrycker en livsinställning och ett tankesätt som håller på att växa sig starkare, så borde dataspelen utgöra en passande övningsarena.

Ständig förnyelse

För att gång på gång kunna erbjuda häftiga, intensiva upplevelser krävs också en ständig förnyelse, något som dataspelen mer än mycket annat har förutsättningar för. För alla andra leksaker som barn har, och även för tv-spelen, gäller att de måste inhandlas, lånas eller fås som gåva. Det innebär också att massor av leksaker som barnen tröttnat på kommer att ligga i hyllor och skåp och samla damm. Barn tröttnar även på dataspel. Även om det finns klassiker som man återvänder till gång på gång, är dataspel i hög grad en färskvara.

När det är nåt nytt spel som jag tycker är roligt, så brukar jag sitta. Men sen när jag har lärt mej det, så tycker jag inte det är så roligt längre, då tröttnar jag. (Sara)

När man har varvat det så är det tråkigt. (Emil)

Dataspelen har dock andra möjligheter än vad traditionella leksaker har. De måste nämligen inte inköpas för dyra pengar i affären. Det går bra att kopiera från kompisar (på gränsen till olagligt visserligen, men i praktiken tillåtet), på databaser finns Share ware-spel eller demos som man har fri tillgång till och kan lägga in i sin dator så länge man har

glädje av det och även lämna vidare till andra. Köp, slit och släng blir alltså det betydligt mer sympatiska kopiera, använd, dela med dig. Ett inbyggt återvinningssystem, kan man säga.

Detta ökar i sin tur genomströmningshastigheten, när man inte längre behöver gå via den tröga materiella världen med pengar och varor och transport till och från butiken. Man kan hämta hem ett spel från Internet, spela det några gånger och sedan slänga det och gå vidare till ett annat. Spelen i datorn "finns" ju inte på samma konkreta sätt som nallen i leksakshyllan. Och utbudet är större än det går att överblicka. Dagens leksakstormarknader framstår som små och begränsade jämfört med datanätets väldiga spelbutik. Man behöver inte hålla till godo med de gamla tråkiga spelen i väntan på nästa julafton eller födelsedag eller på att man ska ha tid och råd att gå till leksaksaffären, spelen finns tillgängliga att hämtas hem dygnet runt.

Om man vill kan man se denna ökade möjlighet till förnyelse av upplevelser i datavärlden som en acceleration av en pågående utveckling, något som inte är väsensskilt från annan konsumtion. Konsumtion består ju i dag av så mycket mer än varor, eller snarare, det är så mycket mer i dag som har blivit till varor och därmed tillgängligt för konsumtion, som kunskap, stil, intressen och livsåskådningar för att inte tala om hur vi genom olika manipulationer har gjort våra egna kroppar till varor.

Man kan också välja att se datatekniken som ett helt nytt inslag i den moderna tillvaron, en teknik som leder till förändringar på såväl individuell som social och global nivå, vilka vore omöjliga utan denna. Det ligger utanför denna artikel att göra en översikt över en sådan total utveckling, som det dock har skrivits mycket intressant om (se t.ex. Bolter 1984, Woolley 1992 och Stone 1995). Låt mig i stället fokusera på en enda

aspekt, den om förnyelse, variation och överskridande av den fysiska världens gränser.

Den fysiska materiens begränsning

Dataspelen tilldrar sig i en virtuell värld, och spelarens förbindelse med denna värld upprättas via tryckningar på tangenter, vilka ger elektriska impulser som i sin tur genom oerhört komplicerade processer, helt utanför spelarens kontroll och intresse, omvandlas i datorns processor till den bild som framträder på skärmen. Till skillnad från en tavla som vi kan röra vid och där vi kan studera hur penseldragen har skapat bilden, har vi ingen överblick över databildens tillkomstprocess och den existerar heller inte som en fysisk realitet. Den fysiska realiteten är elektronströmmar i olika kombinationer projicerade på datorns skärm. Begreppet virtuell påminner oss om att det vi ser endast skenbart är verkligt. Det blir verkligt och varaktigt först sedan vi skrivit ut det. Historien i Doom eller Warcraft går inte att plocka ut och titta på som när man rullar upp en film och betraktar filmrutorna. De finns bara där under förutsättning att datorn fungerar och gång på gång reagerar enligt det program som används.

Dataspelen kännetecknas alltså av att de endast skenbart tilldrar sig i en fysisk värld och att spelaren inte har tillgång till de processer som skapar bilden. Till detta kommer en ny form av deltagande. Det verkligt nya med nätet, jämfört med tidigare tekniker, är att man är i det, säger Dahlbom och Janlert (1995). Cyberspace ger en ny dimension åt den dualistiska uppdelningen mellan medvetande och värld. Cyberspace blir vårt kollektiva medvetande.

Vad innebär det då att barn, ungdomar och vuxna i allt högre utsträckning tillbringar sin tid i detta icke-fysiska rum som kallas

cyberspace? Har det någon betydelse eller effekt utöver att man kan bli rödögd eller få elallergi eller bli överviktig på grund av bristande motion? Har det någon betydelse för vårt sätt att se på oss själva och världen och har det någonting att göra med det fundamentalt annorlunda förhållningssätt till livet som postmoderna teoretiker menar finns i dag?

Jag tänker pröva med att svara ja på de två sista frågorna och som svar på den första hävda att datatekniken är ett redskap för oss att skapa ett nytt förhållande till den fysiska och den andliga materien. Här har jag hittat en inspirationskälla hos Rosanne Stone (1995). Liksom man tidigare har problematiserat kön och ras, vill hon nu problematisera kroppen. Varför ska just kroppen ha en särställning? undrar hon. När vårt umgänge i cyberspace blir allt viktigare förlorar kroppen alltmer i betydelse, även som självklar bärare av jaget. En person kan vara bärare av flera jag, en s.k. multipel personlighet (vilket inte är detsamma som schizofreni), ett jag kan vara knutet till flera personer, som fallet är med en institution, eller så kan ett jag existera utan anknytning till en kropp, på datanätet.

I ett långt perspektiv ser det ut som om vi målmedvetet har arbetat på att göra oss oberoende av våra kroppar på det *praktiska* planet. Maskiner och hjälpmedel av olika slag har gjort att arbetslivet fått en större inriktning mot kommunikation och relationer och att vi blir allt mindre beroende av vad våra kroppar kan prestera för att leva det liv vi vill. Vi kan resa enkelt och bekvämt över hela jorden, kommunicera hemifrån via telefon, fax, dator osv. Totalförklarade personer kan, tack vare modern teknik, leva fullödigt både i arbete och privatliv. Samtidigt får kroppen en ökande betydelse på det *symboliska* planet. Kroppen förändras från att vara ett praktiskt redskap till att bli en presentation, något att visa upp, något jag an-

vänder för att visa andra vem jag är, så som jag använder tingen, t.ex. hus, bil och kläder. Kroppen blir i denna nya roll föremål för manipulation på samma sätt som andra ting. Det finns inget som är givet. Vi kan ändra hårfärg, ögonfärg, kroppslängd och kroppsformer, fördröja åldrandet, byta ut utslitna organ och t.o.m. byta kön. Kroppen är ett ting som jag använder för att uttrycka mig. Och att "jag" inte är kroppen, blir då tydligt.

Kopplat till Stones idéer och möjligheterna till ett liv i cyberspace får den nya synen på kroppen ett sammanhang. Jag kan skapa och utveckla ett jag på nätet, som inte har något sammanhang med mitt kroppsliga jag, vi kan också vara flera om detta jag. I ett stort perspektiv ser jag det som en fortgående träning i att göra sig alltmer oberoende av materien och att lära sig skapa i ren tankeenergi. Dahlbom och Janlert (1995) påpekar också att vi i cyberspace inte behöver "bråka med den fysiska materien", utan skapar direkt, lika snabbt som vi tänker.

Att förlora kontrollen

Nu upplever alltså vi vuxna att barnen självklart och okomplicerat tar till sig och använder datatekniken, på ett sätt som vi förmodligen aldrig kommer att kunna göra. Och reaktionen kan då lätt bli oro, fördömande och kanske moralisk panik.

Vad det handlar om är, tror jag, en förändrad maktbalans. Den diskurs som ligger bakom mediepaniken är en maktdiskurs som handlar om rätten att definiera kulturella kvalifikationer och normer, säger Kirsten Drotner (1990). När barnen tillägnar sig ett nytt medium hotas de existerande maktförhållandena. Barn får kulturella kompetenser som de vuxna saknar. Det behövs ingen institutionell undervisning, ingen vuxen förmedling, för att spela *Game Boy*

eller göra bilder i *Kid Pix*. När barnen sitter hemma och experimenterar vid sina skärmar, kanske även med tillgång till Internet, blir den vuxnes möjlighet till kontroll närmast obefintlig, särskilt som barnen ofta har större kunskaper om datorer än vad vuxna omkring dem har. Makten och kontrollen över barnen glider ur de vuxnas händer. Och vem har makten i stället? Det är detta som är skrämmande.

Men när det gäller datorer finns det ett drag som skiljer dem från andra ting som också är föremål för moralisk panik: de uppväcker dubbla känslor. För samtidigt som det finns en rädsla för att datatekniken drar in de oskyldiga barnen i en skrämmande framtid som är omöjlig att överblicka, finns paradoxalt nog också en rädsla för att inte nå denna framtid fort nog. Att bli efterslänrare i datasamhället, att stå kvar på perrongen när datatåget går. "Barn som tidigt får lära sig hantera datorer får naturligtvis ett försprång gentemot dem som först kommer i kontakt med dem på högre studienivåer eller när de söker jobb", anser en forskare vid Linköpings universitet (Svenska Dagbladet 26.8.1994). "Förutom att datorspelet har stort pedagogiskt värde, är det en jämlikhetsfråga. Även barn som saknar datorer hemma måste få utvecklas och samtidigt ha roligt på skärmen", anser en bibliotekarie i Kungsbacka (Dagens Nyheter 5.1.1994). Och "de barn som inte får lära sig datorer i tid, riskerar att bli andra klassens medborgare", säger en pappa vars treårige son går på Futurekids.²

Här anas ett klassamhälle i delvis ny tappning. Det finns en rädsla för att de som inte från början har med sig det rätta kapitalet, i form av datateknik som en naturlig del av livet, aldrig kommer att få de intressanta, välbetalda arbetena, utan kommer att bli förlorarna i två tredjedelssamhället. Den nästan paniskt accelererande satsningen på datorer i skolor, förskolor, fritids och hem som sker i dag, givetvis livligt understödd av

dataindustrin, är ett uttryck för denna rädsla. *Våra barn ska inte bli några förlorare.*

Datorerna har alltså en känslomässig laddning hos vuxna. Man är både *för* och *emot* kombinationen barn och datorer, vilket borde kunna skapa en viss ambivalens. Denna kan dock hanteras genom att man skiljer på olika typer av datoranvändning. Att få dataundervisning under schemalagd tid och i ordnade former är *bra*, att sitta timme efter timme och spela dataspel är *dåligt*. Följande åsikter uttrycks av föräldrar vars barn går på Futurekids:

Det är bättre med datorer än med tv-spel. Det finns ju pedagogiska dataspel där man lär sig begrepp och fakta, t.ex. Science. I tv-spelen lär man sig inget, man ska bara skjuta och hoppa. Det finns barn som sitter i flera timmar framför tv-spelen och trycker på knapparna. Det vill inte vi skaffa. Det är bara passiviserande att sitta där och trycka. Visst, det är roligt, men det bör begränsas. Det är bortkastad tid att sitta och spela, en meningslös aktivitet.

Det finns en tydlig skillnad mellan denna vanliga vuxna inställning och den inställning som jag tror är den vanligaste hos barn, en skillnad som handlar just om den känslomässiga associationen. Vi som är födda på 1950-talet har genomlevt en imponerande historisk era av medieteknisk utveckling. Tv:n, transistorradion, kassettbandspelaren, videon, färg-tv:n, parabolantennen, CD-spelaren, persondatorn, allt detta är sådant som under vår livstid introducerats i de svenska hemmen. För dem som är barn i dag har allt detta funnits "hela tiden". Det finns ingen inneboende magi i nyare medier som gör att det känns märkvärdigare för en liten unge att lära sig klicka fram ett spel på datorn än att svara i telefon för första gången. Det är alltså något mycket speciellt för vår tid att vi som är vuxna nu är de sista generationerna för vilka datorer är något *märkvärdigt*.

Är dataspelen något helt nytt i barns liv, frågade jag inledningsvis och har i artikeln på olika sätt besvarat frågan med ja. Avslut-

ningsvis får jag så konstatera att barns data-spelande också leder till något nytt för oss vuxna; nämligen det som gäller förhållandet mellan generationerna. Våra barn har tillägnat sig ett språk, den visuella läskunnigheten och dataspråkets alla nyanser, vilket vi aldrig kommer att kunna tala utan brytning. Och precis som för familjen som invandrar till ett nytt land, blir det barnen som först kommer att lära sig detta nya lands språk och kultur och förmedla det till föräldrarna. Dataspelen är bara ett av många inslag i vår kultur, men med sina många förgreningar in i teknikens, ekonomins, psykologins och filosofins frontlinjer kan de ses som en viktig faktor i framväxandet av ett nytt förhållande mellan vuxna och barn, där det inte ensidigt är de vuxna som äger kunskapen, insikten och makten.

Noter

- ¹ Intervjucitaten kommer från en grupp sjätteklassare i Alingsås som jag intervjuade höstterminen 1995. Intervjuerna är en del av en förundersökning till min avhandling om barn och datorer. Namnen är fingerade.
- ² I den nämnda förundersökningen ingick också några besök på dataskolan Futurekids i Göteborg.

Litteratur

- Baudrillard, Jean, 1986. "Massorna: Det socialas implosion i medierna." I: Löfgren, Mikael & Molander, Anders (red.): *Postmoderna tider?* Stockholm: Norstedts.
- Bauman, Zygmunt, 1992. *Döden och odödligheten i det moderna samhället*. Göteborg: Bokförlaget Daidalos.
- Bolter, J. David, 1984. *Turing's Man. Western Culture in the Computer Age*. The University of North Carolina Press. Chapel Hill.
- Dahlbom, Bo & Janlert, Lars-Erik, 1995. "Livet på nätet." I: Karlsson, Magnus & Stureson, Lennart (red.): *Världens största maskin*. Tema Teknik och social förändring. Linköpings universitet. Stockholm: Carlsson Bokförlag.

- Drotner, Kirsten, 1990. "Modernitet och mediepanikk." I: Deichman-Sørensen, Trine & Frønes, Ivar (red.): *Kulturanalyse*. Oslo: Gyldendal.
- Fiske, John, 1989. *Understanding Popular Culture*. London/New York: Routledge.
- Frønes, Ivar, 1987. "Den tapte barndommen — eller den nye." I: Frønes, Ivar (red.): *Mediabarn. Barnet—bildene—ordene og teknologien*. Oslo: Gyldendal.
- Jameson, Fredric, 1986. "Postmodernismen eller Senkapitalismens kulturella logik." I: Löfgren, Mikael & Molander, Anders (red.): *Postmoderna tider?* Stockholm: Norstedts.
- Kjørup, Søren, 1987. "Billedsamfundet, virkeligheden og billedpedagogiken." I: Frønes, Ivar (red.): *Mediabarn. Barnet—bildene—ordene og teknologien*. Oslo: Gyldendal.
- Melucci, Alberto, 1992. "Youth silence and voice." I: Fornäs, Johan & Bolin, Göran: *Moves in Modernity*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Qvarsell, Birgitta, 1987. "Skolbarn, barnkultur och informationsteknologi. Om kunskapsbildning och utvecklingsuppgifter." I: Lind, Ingemar m.fl. 1987: *Rabalder i människans provins. Fem forskare om data-åldern*. Universitetet i Linköping/Tema.
- Stone, Rosanne, 1995. *The War of Desire and Technology at the Close Of the Mechanical Age*. Cambridge/London: MIT press.
- Weinstein, Deena & Weinstein, Michael, 1993. *Postmodern(ized) Simmel*. London/New York: Routledge.
- Woolley, Benjamin, 1992. *Virtual Worlds*. England: Penguin books.
- Ziehe, Thomas, 1986. "Inför avmystifieringen av världen. Ungdom och kulturell modernisering." I: Löfgren, Mikael & Molander, Anders (red.): *Postmoderna tider?* Stockholm: Norstedts.
- Ziehe, Thomas, 1992. "Cultural modernity and individualization." I: Fornäs, Johan & Bolin, Göran: *Moves in Modernity*. Stockholm: Almqvist & Wiksell.
- Ziehe, Thomas, 1993. *Kulturanalyser. Ungdom, utbildning, modernitet*. Stockholm/Stehag: Symposion.

Summary

Virtual playmates

Do computer games constitute something new in the world of children? Yes, there are certain elements in computer games, both as phenomenon and in their contents, that make them unique to our times and that interact with tendencies in the rest of our culture. In the computer games, children play with today's increased possibilities for choice, possibilities that also can be experienced as compulsion. Further, the games leave room for involvement and intense experience at the same time as taking place in a fantasy world where actions do not have consequences in the real world. In addition the children, with the aid of the computer games, train the communicative competency increasingly necessary in society today. This they do both in the social activities surrounding the playing of computer games, as well as in the games themselves, where it is often about quickly perceiving, interpreting, and acting based on a stream of concurrent information — this in turn leads to children of today learning a new form of reading skill. Finally, children can, in the apparent reality that computer technology offers, develop a partially new attitude to physical matter which will set fewer limits as the children learn to create, in cyberspace, a reality by their thoughts alone.

Övers. Suzanne Mason