

NARRATIV KOMPETENS

En förutsättning i multimodala textuniversum?

av Stefan Lundström & Christina Olin-Scheller

Datorn, mobiltelefonen och Internet brukar tas upp som vanliga exempel på hur villkoren för hur vi kommunicerar och hämtar information har förändrats under de senaste åren. Dessa tre ting har också löst upp gränserna mellan vem som är konsument och vem som är producent av kulturfenomen. Exempelvis används fiktionstexter idag på olika sätt som utgångspunkt för fortsatt berättande och kulturellt skapande i skilda kontexter. Vi har emellertid begränsade kunskaper om det meningsskapande som äger rum i sådana så kallade deltagandekulturer.¹ Särskilt gäller detta aspekter som ligger inom svensk-ämnets domän, exempelvis hur deltagande och medskapande bidrar till att utveckla kommunikativa förmågor och hur det påverkar unga människors identitetsbyggande. Traditionellt tillskrivs skönlitteraturen här en viktig funktion, men vad händer då om ungdomar tillgodogör sig berättelser på andra, nya sätt? I denna artikel vill vi, med utgångspunkt från två separata studier, lyfta fram och problematisera detta, men också vidare diskutera de förändrade kompetensbehov som vi menar att läsning i dagens medielandskap medför. Vår utgångspunkt finns i dels en studie om fans och deras läsande och skrivande på nätet, dels en studie om hur meningsskapande genom rollspel sker.² Denna artikels ansats är emellertid explorativ och kommer att diskutera ett antal observerade företeelser som grund för ett behov av nya begrepp snarare än att redovisa några resultat.

En viktig faktor för kulturella aktiviteter i dagens mediala landskap är vad Henry Jenkins kallar konvergenskultur.³ Denna fungerar på olika nivåer. Dels talar Jenkins om en mediekonvergens, där formaten och distributionen av ett innehåll eller en ursprunglig berättelse går samman med varandra och skapar omfattande multimodala textuniversum.⁴ Dels lyfter han fram en kulturell konvergens, där den traditionella rollfördelningen mellan producent och konsument utmanas. På senare tid finns också kommersiella produktionsbolag som stöder sig på material producerat av fans när de utvecklar sina produkter. Ett exempel är den svenska TV-serien *Andra avenyn*, en dramaserie som utspelar sig i utkanten av Göteborg. Produktionen av denna serie exemplifierar en mediekonvergens där *ett* innehåll utgör underlag för olika format, plattformar och distributionskanaler. Här har också gränsdragningarna mellan olika medieformer blivit otydliga.⁵ En växande del av kulturproduktionen bygger idag dessutom på så kallat användarbaserat innehåll,⁶ vilket producenterna av *Andra avenyn* har tagit fasta på och öppnat formella kanaler på hemsidan. *Andra avenyn* har lockat en rad fans (mestadels flickor i unga tonåren) att engagera sig i serien och dess karaktärer.⁷ Genom de verktyg för produktion och distribution som mediekonvergens erbjuder, kan dessa tittare idag anta roller som *både* konsument och producent av multimodala texter. De kan agera som »prosumen-

ter«, där drivkraften är att inte bara lyssna till, titta på eller läsa olika texter, utan också vara en aktiv medskapare av innehållet.⁸ Genom att sprida, tagga, berätta vidare, göra omtolkningar, vidareutveckla berättelsen och sedan publicera och distribuera detta material på olika fansajter innanför och utanför SVT:s ramverk, medverkar fansen till en kulturell konvergens.⁹

Fanfiction och rollspel – två exempel på multimodala textuniversum

Konvergenskulturen tar sig alltså uttryck på många sätt där *en* del av det fortsatta berättandet och skapandet bildar underlag för exempelvis rollspel och så kallad fanfiction. Fanfiction är berättelser baserade på karaktärer från redan kända verk.¹⁰ Genren har starka kopplingar till fankultur och berättelserna skrivs av fansen själva, utan vinstsyfte och utan explicit tillåtelse från källtextens författare. I fanfiction, som oftast bygger på romantiska hoppningar, förflyttas förlagens miljöer och karaktärer in i andra sammanhang där nya historier skapas. Fansen gör sina texter tillgängliga på olika nätsajter där läsare över hela världen, i interaktion med skribenterna, kan kommentera och påverka historierna.¹¹ »I fanfiction får du vad du verkligen vill ha«, argumenterar en flicka för varför hon är aktiv på sajterna. »Om jag gillar Faramir i *Sagan om Ringen* bäst, kan jag välja att läsa historier där han är huvudpersonen«, fortsätter hon. Fansen blandar och upplockrar också gränserna mellan genrer, medier och modaliteter i sitt fortsatta berättande. En flicka beskriver att hon utifrån Harry Potters textuniversum omväxlande skriver fanfiction, målar fanart och just har börjat med fanfilm. »Jag satte ihop klipp från Harry Potterfilmerna,

la till musik och la sedan ut det på *YouTube*«, säger hon. Ett sådant förhållningssätt kan sägas vara typiskt för konvergenskulturen, men som vi ska se skapar det också svårigheter när vi vill förstå och beskriva aktiviteterna.

Självfallet är användandet av redan publicerade verk för att skapa nya ingen ny idé. Snarare kan det betraktas som en nödvändig del, såväl av berättande som av en traditionell kulturell produktionsprocess. Berättelsen, menar Roland Barthes, »is simply there, like life itself«.¹² De digitala fanfiction-sajterna erbjuder dock nya möjligheter till och villkor för samarbete och samproduktion mellan läsare och skribenter. Den deltagandekultur som präglar nätgemenskaperna innefattar ett starkt stöd för att skapa och dela produkter med andra och här etableras ofta ett informellt lärlingskap. Gee beskriver dessa gemenskaper som informella lärmiljöer där en stark känsla av samhörighet skapas.¹³ Den deltagande och medskapande funktionen ökar komplexiteten i den kulturella produktionen och skapar ett slags kollektiv intelligens där varje prosument bidrar till helheten med sin kompetens.¹⁴ Komplexiteten åskådliggörs i att ingen kan allt, men alla kan någonting och erkännandet av varje individs kunskaper är basen för lärmiljön.¹⁵ Kärnan i kollektiv intelligens är, hävdar Lévy, synergien mellan »the personal knowledge management« och »the collective knowledge management« och att den kunskap digitalt nätverkande kan skapa utgör toppen av andra kunskapsformer.¹⁶ Eftersom ursprungsberättelsen återberättas med olika variationer blir mening hos prosumenten en ständigt förnybar resurs, som dessutom är starkt knuten med sociala band i den kollektiva intelligensen.¹⁷

Ett annat exempel på hur den kollektiva intelligensen fungerar är så kallade bordsrollspel. Dessa är snarare att betrakta som ett kollektivt skapande av en berättelse än som ett spel. Vanligtvis utövas rollspelandet av en grupp bestående av 4–6 personer, där en session pågår 4–8 timmar, men såväl antalet deltagare som spelsessionernas längd begränsas snarare av

praktiska orsaker än av inbyggda begränsningar i spelet. Något egentligt slut finns inte förrän spelarna bestämmer sig för att avsluta aktiviteten. Spelet leds av en spelledare som iscensätter berättelsen och kontrollerar hela den värld där berättelsen utspelar sig. De övriga spelarna spelar under sessionen var sin karaktär, ofta framtagen med en kombination av slump och medvetna val från spelarens sida. Precis som i fanfiction finns i rollspelen ett ursprungligt textuniversum, oftast tillkommet på kommersiella grunder. Textuniversumet utgör en gemensam ram för berättandet, men kreativiteten i det kollektiva skapandet är en grundläggande förutsättning för spelarna. En spelare i undersökningsmaterialet säger att han spelar rollspel »för att vara med och göra en intressant och spännande berättelse, för att skapa och leda en historia«.

Det rollspel som utgör utgångspunkten för diskussionen i denna artikel kallas *Warhammer*, i grunden en fantasyvärld som utvecklats under de senaste 30 åren. Till skillnad från exempelvis Harry Potter-fenomenet saknar Warhammervärlden en litterär förlaga. Textuniversumet har snarare vuxit fram i takt med att nya berättelser har skapats för olika medieformer. Förutom i bordsrollspel skildras världen i bland annat datorspel, serietidningar, musik och romaner. Warhammer som textuniversum kan således benämnas multimodalt, men viktigt att uppmärksamma är att de prosumenter som deltar i studien inte uppfattar textuniversumet som förmedlat via flera *olika* medier. Om vi vill förstå hur textuniversum används är det därför inte helt relevant att betrakta dem som intermediala, vilket bland andra Henry Jenkins gör.¹⁸ I stället menar vi att det är nödvändigt att uppmärksamma och försöka förstå det specifika i den kompetens användarna av multimodala textuniversum utvecklar, där de exempelvis inte åtskiljer medieformer. Detta är visserligen inte en helt ny företeelse, men det förefaller vara en kompetens som det idag saknas terminologi för att beskriva, men

där flera olika kunskapstraditioner kan bidra med belysande resonemang. Det är vår ambition att försöka ringa in och problematisera denna företeelse.

I den ovan citerade anledningen att spela rollspel antyds att kreativiteten är viktig, men vad innebär det egentligen för meningsskapandet att vara prosument? En viktig faktor för hur berättelser skapas, berättas och förstås, är relationen mellan det kända och det okända, och mellan upprepning och skillnad. Inom narratologin pratar man om relationen mellan det antal gånger en händelse förekommer i en berättelse och det antal gånger den är berättad eller nämnd i texten – kort sagt förhållandet mellan historia och diskurs.¹⁹ Här är repetition en betydelsefull aspekt och en viktig beståndsdel av en texts narrativa element. Jenkins talar om en kärnkunskap som utgör ett slags minsta gemensamma nämnare för alla aktörer inom ett textuniversum.²⁰ Kärnkunskapen är varken fastslagen eller uttalad, men för fansen och rollspelarna utgör den ett ramverk för fortsatt berättande i olika medier. Att använda delar av kärnkunskapen kan därför sägas vara centralt i den kreativa processen när dessa aktörer skapar och återskapar texter och återupprepar kulturella referenspunkter.

En annan utgångspunkt har Rita Felski när hon studerar hur vi använder litteratur.²¹ Hon menar att den litterära texten och läsningen av den har fyra huvudsakliga beståndsdelar. Den första av dem benämner hon *recognition*, eller igenkänning. Att på något sätt känna igen sig i en berättelse är en förutsättning för att tillgodogöra sig den, men igenkänning är inte en upplevelse av det identiska. Det betecknar inte bara det som redan är känt utan också det som har möjlighet att bli känt. När vi känner igen någonting lär vi känna det igen, skriver Felski. Något som bara anats på ett vagt och halvmedvetet sätt får en utmejslad form, förstärks, förstoras eller blir på nytt synligt, vilket kan beskrivas som en kognitiv självförståelse. Felskis resonemang rör litteratur, men relevan-

sen minskar knappast när det överförs till att gälla berättelser i multimodala textuniversum. För Felski handlar igenkänning bland annat om hur självuppfattningar medieras av »Det andra« och hur uppfattningar av det annorlunda filtreras genom oss. Det idag närmast idiomatiska identitetsskapandet har sin grund i intersubjektiv igenkänning, det vill säga i en historia som delas med andra. Fanfiction och rollspel innebär att igenkänning i det andra omgående utmanas genom andras igenkänningar på ett sätt som litteraturen vanligtvis inte medger. Fan- och rollspelsmiljöerna skapar en kollektiv, medskapande kultur som präglas av att dela med sig, hänvisa till varandra och återupprepa estetiska och känslomässiga val. Meningsskapandet, och därmed också lärandet, organiseras kring kända miljöer, karaktärer och intriger och genom att upprepa dessa i nya sammanhang skapar man tillsammans nya kulturella produkter. Repetitionen och igenkännandet utgör på så sätt en förutsättning för kreativiteten.

Fan- och rollspelsmiljöerna kan beskrivas som en idiokultur, det vill säga ett system av kunskap, övertygelser, uppförande och vanor.²² Inom idiokulturen uppnår de multimodala textuniversumen ofta en kultstatus. Umberto Eco lyfter fram betydelsen av att ett verk måste vara encyklopediskt för att nå kultstatus hos entusiastiska konsumenter. Verket måste tillhandahålla tillräckligt med resurser för att användaren ska kunna utveckla egna fantasier kring det. Samtidigt är denna typ av verk i hög grad intertextuella, eftersom de är uppbyggda av citat, arketyper, anspelningar på och referenser till en rad andra verk. Materialet genererar »en sorts intensiv sinnesrörelse som ackompanjeras av en vag känsla av déjà vu.«²³ Beskrivningen av verk med kultstatus stämmer väl överens med såväl textuniversumens omfång som hur fans och rollspelare verkar uppfatta sitt deltagande. En rollspelare beskriver spelandet som att »det ska kännas som om man är med i historien snarare än att bara läsa den eller se den«. Det förefaller som om förhållandet mellan text och

läsare i rollspelandet ser annorlunda ut än vid exempelvis litteraturläsning och filmtittande.

Felski menar att redan litteraturläsning medger en *enchantment*, hänförelse, inför den värld som fiktionen målar upp. Hon beskriver uppgåendet i ett konstverk som ett slags mental balansakt. Trots att vi upplever en intensiv sinnesrörelse av fiktionen är vi ändå medvetna om att det är en fiktion. Vi upplever helt enkelt konsten i ett tillstånd av ett dubbelt medvetande. Frågan är, menar vi, om inte detta dubbla medvetande är en kompetens som måste läras in – och vad den i sådana fall består av. Sedan tidigare har det uppmärksammats hur digitala medier åtminstone skapar möjligheter för en högre grad av hänförelse än vad traditionell litteratur gör.²⁴ Det som fokuseras som en viktig aspekt är interaktiviteten i berättelsemiljöerna. Såväl fanfiction som rollspel kännetecknas av en hög grad av interaktivitet, även om de inte alltid är digitala. Förmågan att hantera hänförelse i textuniversumens dubbla medvetande är därför särskilt intressant att studera.

Underhållning, gemenskap och lärande

För fansen och rollspelarna är underhållning och avkoppling en viktig aspekt av att vilja fortsätta berättandet, men nya medievanor har också utvecklat andra aspekter. Intresset skapar och erbjuder social samvaro, vilket är en central motivationsfaktor för deltagarna. Gemenskap kan sägas utgöra förutsättningen för en tredje och kanske mest framträdande anledning till att hålla på med fanfiction och rollspel, nämligen lärande och utveckling. Fansen beskriver hur de via fanfiction utvecklar kunskaper i läsning och att skriva berättelser. De har också fördjupat sin förståelse för fiktion och fått ett meta-språk att använda vid diskussion om läsande och skri-

vande. En flicka säger: »När jag började för sex år sedan var jag faktiskt bara bra på att skriva dialoger. Nu är jag bättre på att beskriva karaktärer, känslor, tankar, miljöbeskrivningar etc«. En annan flicka beskriver samma utveckling och förklarar att hennes texter har ändrats mycket sedan hon började med fanfiction. Hon säger:

I början var kapitlen väldigt korta och texten var nästan bara dialog. Nu har jag mer berättande texter och kapitlen blir längre. Jag försöker också att skriva parallellhandlingar och beskriva karaktärerna djupare, alltså jag koncentrerar mig inte bara på huvudpersonen.

Även rollspelarna lyfter fram kommunikativa färdigheter som en viktig del av lärandet. Trots att rollspelandet i huvudsak är ett muntligt samtal uppvisar kommunikationssituationen flera drag som vanligtvis kännetecknar skriftspråket. Exempelvis medför flera narrativa drag att samtalet är relativt kontextberoende, trots att det är improviserat.

De kompetenser som aktörerna beskriver är inte unika för just denna verksamhet. Tvärtom är detta kompetenser som exempelvis skolan eftersträvar hos eleverna. Det unika är i stället att aktörerna på frivillig basis och på eget initiativ utvecklar kompetenser som annars ofta tillskrivs institutionella lärmiljöer. Här torde följaktligen finnas en avsevärd potential att ta tillvara även när det gäller mer traditionella literacy-kompetenser.

Parallellt med utvecklingen av literacies upplever fansen och rollspelarna också en personlig utveckling och menar att de genom sitt intresse fått syn på attityder och värderingar som de vanligtvis inte har omkring sig. Ett fan menar att hennes intresse har hjälpt henne att upptäcka att andra människor kan uppfatta omvärlden på ett annat sätt än hon själv gör. Hon säger:

Förut ville jag att alla skulle skriva det jag ville och göra det jag ville. Nu respekterar jag andras åsikter på ett annat sätt och att dom inte alltid vill ändra vad dom tycker och skriver.

För fansen spelar läsarna och deras feedback till texterna en stor roll för hur berättelsen utvecklas. Det pågår ständigt processer där de kommunicerar och förhandlar kring ramarna för läsande och skrivandet. Just feedbacken och medskapandet är en viktig del av utvecklingen. En flicka menar att kommentarerna ger bättre självkänsla och bättre självförtroende inför fortsatt skrivande. Även rollspelarna lyfter fram sociala aspekter av den personliga utvecklingen som viktiga lärandeobjekt. En spelare menar att man lär sig »sätta sig in i olika personers situation« och »förstå hur andra reagerar«. En annan talar om »empatiska färdigheter« och att »förstå sig på människor«.

Ett gemensamt drag hos många samtidsforskare är att identitetsskapande ses som mer problematiskt i det senmoderna samhället jämfört med tidigare.²⁵ Unga människor står, på gott och ont, inför till synes ändlösa möjligheter att göra val som påverkar identiteten. Man kan utifrån detta ställa frågan om uppkomsten av de utökade möjligheterna att pröva och möta olika identiteter och uppfattningar i en fiktiv värld på det sätt som bland annat fanfiction och rollspelande innebär ska ses som ett svar på denna problematik. Att hantera det dubbla medvetande som erbjuds inom dessa textuniversum är samtidigt en komplex process, där metareflektron, i form av förmågan att möta sina egna reaktioner, är en viktig kompetens.

Den tredje beståndsdel som Felski urskiljer i litteraturläsningen är *knowledge*, kunskap. Det är en självklarhet att fiktioner kan ge oss inblickar i förgångna tider och i hur andra människor tänker och känner, men ett motiv för att läsa är också förhoppningen att nå en djupare förståelse för vardagslivet och hur det sociala livet formas. Fiktionen är aldrig ett oförmedlat uttryck, utan läsning handlar om *betydelsen* av ting och *värdet* av de relationer och företeelser som omger oss. Meningsskapandet är alltid en del av symboliska praktiker och diskursiva repertoarer. Mimesis i form av fanfiction- eller rollspelsberättelser är därför inte

bara en repetitiv verksamhet, utan en form av kreativ imitation som kräver många olika kompetenser.²⁶ Några är traditionella literacy-kompetenser,²⁷ medan andra är mer unika för prosument-rollen.

Att bli berörd av fiktion

Den fjärde av Felskis kategorier är *chock*, en dimension i fiktioner som ger plats åt upplevelsen av det nya. Felski beskriver chock som ett våldsamt möte med ett annat ramverk för sinnet. Det kan innebära att skillnaden mellan jag och den andra löses upp eller att säkerheten i ens övertygelser ruckas. Det hemska och oroadet berör och angår oss, men bara på distans eftersom vi är medvetna om att det är fiktion. Om det hände i verkligheten skulle det inte ha förmågan att på samma sätt beröra oss, »rena« oss.

Förhållandet mellan chock och igenkänning är särskilt intressant ur ett prosument-perspektiv. Som vi tidigare konstaterat är kärnkunskapen och upprepningen viktiga förutsättningar i textuniversum, men man kan fråga sig om också chock är en nödvändig ingrediens för att repetitionerna ska bli meningsfulla. Den terapeutiska bearbetning som finns antydd i begreppet hjälper oss att infoga det nya, det som utmanar våra referensramar, i vår identitet. Chock är på så sätt en viktig del i vårt meningsskapande. Kombinationen av att tillgodogöra sig fiktioner och att skapa egna medger en dubbel chockverkan. Samtidigt som prosumenten befinner sig i det kända, trygga, som i sig ger plats åt upplevelsen av det nya, tillför den sociala samvaron i textuniversumet nya möjligheter till utmaningar av det redan kända, såväl gällande det som konsumeras som det egenproducerade. Såväl fans som rollspelare befinner sig tillsammans med andra i en balansakt mellan repetition av det kända och ett sökande efter det nya. En av

de tidigare nämnda rollspelarna menar att han spelar rollspel »för det sociala umgänget. Det är lite som att skriva en berättelse tillsammans med andra människor«. Denna sociala aspekt utmärker deltagarkulturerna och är således någonting som aktörerna måste kunna hantera.

Från läskompetens till narrativ kompetens

Länge var skönlitteraturen en hörnsten i den ideologiska berättelsen om nationen, och det var i hög grad i denna funktion den lärdes ut i skolorna. Även om kanontänkandet fortfarande står starkt i skolorna befinner vi oss i en tid när den litterära kanon har förlorat sin självklara roll.²⁸ Det är inte heller modernismens estetik som längre rättfärdigar litteraturläsningen. I senmoderniteten står vi i stället inför en litteratur vars värdekriterier inte begränsas till den estetiska modernismens krav på innovation. Litteraturen ska snarare bidra till en så kallad kognitiv kartläggning, vilket innebär att den ska vara didaktisk och erbjuda möjligheter för läsaren att orientera sig i världen.²⁹ Dessutom gör den det idag i konkurrens med berättelser i en mängd andra medier.

Frågan är då vilka kompetenser sådana läsningar kräver och hur man kan beskriva dem i förhållande till multimodala textuniversum. Kommunikativa kompetenser, gällande såväl fiktion som icke-fiktion, är förstas ett område som är väl beforskat och flera forskare har betonat nödvändigheten av att utveckla vår förmåga att förstå och värdera de berättarformer som omger oss. Exempelvis använder Jonathan Culler begreppet *litterär kompetens* för att betona vikten av att kunna skilja mellan fiktiva berättande texter och icke-fiktiva texter.³⁰ Fiktion är inte detsamma som information i våra meningsskapande processer och att kunna använda texter på olika sätt är en kompetens som man måste tillägna sig.

Vi anser det emellertid nödvändigt att vidga begreppet litterär kompetens för att förstå och beskriva deltagandet i multimodala textuniversum. Istället vill vi tala om *narrativ kompetens*. Det gör det möjligt att behandla olika typer av berättelser utan att tidigare kategoriseringar begränsar perspektiven. I begreppet ryms såväl text- som läsarperspektiv. Att förstå vad som händer med fiktionstexter i deltagandekulturer och multimodala textuniversum är en förutsättning för att kunna förstå hur läsningar sker, vad det innebär att vara aktör och vilka kompetenser som utvecklas i deltagandekulturerna. Trots att vi här använder begrepp som multimodal och intermedial finns det anledning att ifrågasätta dem. Sådana kategoriseringar är vanliga och många gånger nödvändiga i forskningssammanhang, men speglar inte alltid det synsätt aktörerna har på sitt deltagande i textuniversum. Vi riskerar därför att tillskriva verksamhetens egenskaper som inte är relevanta. Begreppet narrativ kompetens är ett försök att tillföra nya perspektiv till såväl litterär kompetens som traditionella literacy-kompetenser.

I berättelsen menar vi att intrigen är central och en möjlig gemensam utgångspunkt, i vilket medium den än uppträder, samtidigt som det blir än viktigare att se hur olika medier skiljer sig från varandra i sitt sätt att berätta om vi vill förstå hur meningsskapandet går till. Som vi tidigare visat lägger fansen och rollspelarna stor vikt just vid skapandet av berättelserna. Att påstå att de läser för intrigens skull är ingen överdrift,³¹ men de tar i fanfiction och rollspel också på sig uppgiften att skapa intriger i fiktionen. Vid ett intervjutillfälle klargör en rollspelarare att man genom att spela lär sig »klyschor, man blir bra på att lista ut vad som kommer att hända i filmer«. Under spelsessionerna är såväl intertextuella som intermediala referenser mycket vanliga, men det förefaller vara så normalt att ingen av spelarna reflekterar över det. De narrativa mönster som rollspelaren indirekt hänvisar till är en del av det Felski benämner

igenkänning, men eftersom prosumentrollen kännetecknar konvergenskulturen blir mönstren rimligen åtminstone delvis någonting annat än i traditionell litteratur. En gemensam grund verkar emellertid finnas i intrigens betydelse. Att förstå en berättelses uppbyggnad och att urskilja en intrig, för att sedan skapa kreativa imitationer, är någonting som utmärker den narrativa kompetensen.

En annan aspekt av en narrativ kompetens är det sociala samspelet i den kollektiva intelligensen. Fan- och rollspelskulturer kan ses som en microvariant av det Pierre Lévy benämner kunskapsrum. Ett sådant inkluderar individuell utveckling genom lärande, transformerande av olikhet till kollektiv rikedom och utbyte av kunskap i en dynamisk social process, där vi uppfattas som unika individer. Sociala band skapas och förnyas just genom relationen till kunskap i en kollektiv intelligens. Kunskapen är därmed inte möjlig att separera från konstruerandet av en värld.³² I ett sådant synsätt ryms i och för sig också den traditionella litteraturläsningen, men nya former att hantera berättelser i idioskulturer belyser nya dimensioner av resonemanget. I den kärnkunskap som utvecklas i ett textuniversum ingår få odiskutabla sanningar. I stället är övertygelser, uppförande och vanor ett resultat av en ständig omförhandling, där kunskapsrummets kollektiva rikedom, inte minst genom intertextualitet, också skapar individuellt lärande. Att vidga sina referensramar genom fiktionen *och* som prosument ständigt låta sig utmanas i sina föreställningar genom andra prosumenter, det vi vill kalla den dubbla chockverkan, är en del av deltagandets villkor, men knappast någonting som i sig sker oproblematiskt. Snarare ska det ses som en narrativ kompetens som prosumenten behöver utveckla. Att dessutom möta, pröva och förstå sina egna reaktioner i hänförelsens dubbla medvetande ställer stora krav på prosumenten, särskilt som hänförelsen inför berättelsen kan antas vara särskilt stark i interaktiva textuniversum. Denna form av metarefleksion, det vill säga reflektion

kring de egna reaktionerna, är också en del av den narrativa kompetensen som vi menar är värd att uppmärksamma.

Lärande i den kollektiva intelligensen

Till skillnad från många formella lärmiljöer, exempelvis svenskundervisningen, är det meningsskapande och det lärande som sker inom ett kunskapsrum präglad av kollektiva, dynamiska processer där flera människor är inblandade. I dessa processer utvecklas specifika färdigheter, rutiner och verktyg som behövs för att delta.³³ Brown, Collins och Duguid beskriver det som att

[...] learners do not receive or even construct abstract, »objective«, individual knowledge; rather they learn to function in a community [...] They acquire that particular community's subjective viewpoint and learn to speak its language. In short, they are »enculturated«.³⁴

I skolans individcentrerade diskurs, inte minst när det handlar om betygssättning, kontrolleras aktiviteter som att dela, kopiera och samarbeta noggrant och betraktas ofta som plagiat. Gee betonar att det snarare är det särskilda utrymmet där medlemmarna agerar, »a semiotic social space«³⁵ än gruppen som sådan som är central i det lärande som sker. Han påpekar att informella lärmiljöer, på och utanför nätet, präglas av så kallade »affinity spaces«, utrymmen som tillsammans skapar såväl en stark känsla av samhörighet som starka upplevelser av lärande. I sådana utrymmen är också texter en del av sammanhanget. Gee urskiljer en rad olika aspekter som definierar affinity spaces. Dessa handlar om att det finns en gemensam strävan inom gruppen och att man kan delta och få status på många olika sätt. Tydligt är också

att gamla och nya medlemmar deltar på lika villkor, att ledarskapet varierar och ledare ses som resurser (inte som kontrollanter). Affinity spaces uppmuntrar också både specifik och bred kunskap (bland annat genom länkar till angränsande kunskapsområden), liksom kunskap som dels är individuell, dels kan delas med andra. Unga människor möter ofta dessa affinity spaces utanför skolan, till exempel i form av fanfiction och rollspel, och kan jämföra med sina erfarenheter från olika klassrum. Därför, menar Gee, måste undervisningen införliva dessa aspekter i klassrummet om skolan ska kunna konkurrera med informella lärmiljöer.³⁶

En tänkbar didaktisk konsekvens för skolan är att de narrativa kompetenser eleverna utvecklar i multimodala textuniversum inte matchar de krav på läsningar som ställs. Påstådda bristande läskompetenser uppmärksammas ofta i olika sammanhang, men vi menar att utgångspunkten måste bli en annan än traditionella undersökningar av läsförmåga. Multimodala berättarformer och skiftande symbolsystem är redan en oundviklig del av vår kommunikation och eleverna använder redan kompetenser de tillägnat sig utanför skoltiden för att lösa skoluppgifter, vilket exempelvis leder till hybridtexter, det vill säga texter som uppvisar karaktäristiska drag från andra medieformer.³⁷ Man kan därför fråga sig om det i själva verket är så att ungdomar besitter kompetenser som gör dem till goda läsare – i de medieformer som de upplever som relevanta. Detta skulle också kunna förklara en del genusrelaterade skillnader som återspeglas i undersökningar av läsförmåga, eftersom flickor verkar föredra prosumentroller som ligger förhållandevis nära de traditionella språkliga praktikerna, exempelvis fanfiction, medan andelen roll- och datorspelare är väsentligt högre bland pojkar.

I linje med Caroline Liberg menar vi att för att förstärka den demokratiska utvecklingen i samhället är det nödvändigt att »utveckla kommunikativa kompetenser inom ett brett spektrum av läs- och skrivpraktiker, i olika medier

och genrer«. ³⁸ Vi menar också att tillvaratagandet av fiktionens unika värden, i den kollektiva intelligensen, ger nya betydelser av att kunna »röra sig i texter«. ³⁹ Med narrativ kompetens ökar därför möjligheterna att nå flera av skolans demokratiska mål ytterligare.

Historien har visat att det ofta finns en relation mellan mer omfattande samhällsförändringar och behov av nya sätt att uttrycka sig. De senaste decennierna behöver inte vara ett undantag. Visserligen har teknisk utveckling möjliggjort multimodala textuniversum som en global företeelse där geografisk närhet ofta saknar betydelse, men att se dem som enbart en följd av denna utveckling är missvisande. Exempelvis uppstår bordsrollspelen under 1970-talet, det vill säga före personatorernas intåg. I stället kan man se användandet av berättelser på detta sätt som ett uttryck för försök att skapa meningsfulla sammanhang i en värld som upplevs som fragmentarise-

rad. Prosumentrollen ger möjligheter att pröva sammanhang och situationer som varken litteraturen eller verkligheten kan, men kraven på individens kompetenser för att kunna göra detta är omfattande.

Såväl svenskämnets textläsning som litteraturvetenskapen vilar tungt på traditioner och hegemoniska uppfattningar om vad som är relevant kunskap. ⁴⁰ Det är en av skolans uppgifter att bidra med stabilitet och kontinuitet i samhället, men den måste också vara en arena där kognitiva förändringar kan integreras. Utan subjektiv förankring hos eleverna riskerar skolan att förlora sin trovärdighet och därmed sin relevans. I den narrativa kompetensen finns en potential som den institutionaliserade fiktionläsningen fortfarande inte har uppmärksammat i nämnvärd omfattning. Det är vår förhoppning att denna potential bättre ska tas tillvara i framtiden.

1. James Paul Gee, *Situated Language and Learning: a Critique of Traditional Schooling*, New York: Routledge, 2004, passim. Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, New York and London: Routledge, 1992, passim.
2. Studierna är finansierade av Vetenskapsrådet respektive Stiftelsen Natur & kulturs stipendiefond.
3. Henry Jenkins, »The cultural logic of media convergence«, i *International Journal of Cultural Studies*, Volume 7(1): 33–43. DOI: 10.1177/1367877904040603, 2004. Tillgänglig på: <http://eng1131adaptations.pbworks.com/FindPage?SearchFor=henry%20jenkins&time=1286273212487>.
4. Till skillnad mot det ibland förekommande begreppet textvärld utgörs alltså ett textuniversum av ett till innehållet begränsat material. Innehållet kodas på flera olika sätt för förmedling (text, bild, gester, osv.) och är på så sätt multimodalt. Vardagligt används ibland begreppet multimedialt på samma sätt.
5. SVT gjorde redan från början, förutom visningar på ordinarie sändningstid, också TV-serien tillgänglig att ladda ner och tittas på i mobiltelefoner, via en hemsida på webben och mediebiblioteket SVT-Play.
6. Jenkins, *Textual Poachers*, 1992, passim. Dan Tapscott, *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*, London: McGraw-Hill, 1996, passim.
7. Mikael Peltola, *Konvergenskultur – en medieteoretisk studie: en beskrivning av mediekulturens samtida tillstånd, utifrån populärkulturella och meningsskapande praktiker och dess ramverk knutna till nutida dramaserier*, Norrköping: Institutionen för studier av samhällsutveckling och kultur, 2009, s. 8. Tillgänglig på: <http://www.uppsats.se/uppsats/2a20ba9foc/>.
8. Tapscott, *The Digital Economy*, 1996, passim.

9. I vissa sammanhang, framför allt pedagogiska, har man under de senaste decennierna kunnat stöta på det något svårdefinierade begreppet »det vidgade textbegreppet« som en allmän beskrivning av ett medielandskap där den tryckta texten är ett av flera förmedlingssätt. Multimodala textuniversum kan ses som ett exempel på hur textbegreppet vidgas, men det innehåller också aspekter som ett vidgat textbegrepp normalt inte inkluderar, exempelvis prosumentroller. Under de senaste åren har »det vidgade textbegreppet« fått ge vika för mer precisa begrepp för att beskriva företeelser inom medielandskapet.
10. Christina Olin-Scheller & Patrik Wikström, *Författande fans*, Lund: Studentlitteratur, 2010, passim.
11. Se till exempel www.fanfiction.net.
12. Roland Barthes, »Introduction to the Structural Analysis of Narratives«, i *Image, Music, Text*, London: Fontana, 1977, s. 79.
13. Gee, *Situated Language and Learning*, 2004, s. 98 f.
14. Henry Jenkins, *Konvergenskulturen – där gamla och nya medier kolliderar*, Göteborg: Daidalos, 2008, s. 15 ff.
15. Pierre Lévy, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, New York: Plenum Trade, 1997, s. 14.
16. Pierre Lévy, Intervju med Howard Rheingold, 2010-09-10. Tillgänglig på: <http://blip.tv/file/4080571>.
17. Henry Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*, New York: New York Univ. Press, 2006, s. 140.
18. Jenkins, *Konvergenskulturen*, 2008, s. 101 ff.
19. Se exempelvis Gerard Genette, *Narrative Discourse: an Essay in Method*, Ithaca, N.Y.: Cornell U.P., 1980, Shlomith Rimmon-Kenan, *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London: Methuen, 1983.
20. Jenkins, *Konvergenskulturen*, 2008, s. 37 f.
21. Rita Felski, *Uses of Literature*, Malden, Mass.: Blackwell Pub., 2008.
22. Gary Alan Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press, 1983, s. 136.
23. Umberto Eco, *Travels in Hyper Reality: Essays*, San Diego: Harcourt Brace Jovanovic, 1986, s. 197 ff.
24. Se exempelvis Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Free Press, 1997 och Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis, Minn.: Univ. of Minnesota Press, 2006.
25. Se exempelvis Kenneth Thompson, »Social pluralism and post-modernity«, i S. Hall, D. Held & T. McGrew (red.), *Modernity and its Futures*, Cambridge: Polity Press, 1992 och Thomas Ziehe, *Kulturanalyser: ungdom, utbildning, modernitet*, Stockholm/Stehag: Symposium, 1989.
26. För en vidare diskussion av imitatio-principen i relation till fanfiction se Christina Olin-Scheller & Patrik Wikström, »Literary Prosumers: Young people's reading and writing in a new media landscape«, i *Education Inquiry*, 2010:1.
27. Forskningsfältet kring literacy är alltför omfattande för att här redogöra för. För översikter se exempelvis David Barton, *Literacy: an Introduction to the Ecology of Written Language*, Malden, MA: Blackwell, 2007, och Brian V. Street & Adam Lefstein, *Literacy: an Advanced Resource Book*, London: Routledge, 2007.
28. Stefan Lundström, *Textens väg: om förutsättningar för texturval i gymnasieskolans svenskundervisning*, Umeå: Inst. för litteraturvetenskap och nordiska språk, 2007, passim. Christina Olin-Scheller, *Mellan Dante och Big Brother: en studie om gymnasieelevers textvärldar*, Karlstad: Karlstad Univ. Studies, 2006, passim.
29. Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham: Duke Univ. Press, 1991, passim.
30. Jonathan Culler, *Structuralist Poetics*, London: Routledge, 1975, passim.
31. Jfr Peter Brooks, *Reading for the Plot*, New York: A.A. Knopf, 1984.
32. Lévy, *Collective Intelligence*, 1997, s. 12 ff.
33. Etienne Wenger, *Communities of Practice – A Brief Introduction*, 2006, passim. Tillgänglig på http://www.ewenger.com/theory/communities_of_practice_intro.htm.
34. J.S. Brown, A. Collins & P. Duguid, »Situated Learning and the Culture of Learning«, i *Educational Researcher*, 1989:1, s. 38.
35. James Paul Gee, »Semiotic Social Spaces and Affinity Spaces«, i David Barton & Karin Tusting (red.), *Beyond Communities of Practice:*

- Language, Power, and Social Context*, New York: Cambridge University Press, 2005, s. 216.
36. Ibid.
37. Gunther Kress, *Literacy in the New Media Age*, London: Routledge, 2003, passim. Johan Elmfeldt & Per Olof Erixon, *Skrift i rörelse: om genrer och kommunikativ förmåga i skola och medielandskap*, Stockholm: Brutus Östlings bokförlag Symposion, 2007, passim.
38. Caroline Liberg, »Språk och kommunikation«, i *Att läsa och skriva*, Stockholm: Myndigheten för skolutveckling, 2007, s. 7.
39. Caroline Liberg, »Läsande, skrivande, samtalande«, i *Att läsa och skriva*, Stockholm: Myndigheten för skolutveckling, 2007, s. 28.
40. Lundström, *Textens väg*, 2007, passim. Olin-Scheller, *Mellan Dante och Big Brother*, 2006, passim. Magnus Persson, *Varför läsa litteratur? Om litteraturundervisningen efter den kulturella vändningen*, Lund: Studentlitteratur, 2007, passim.

Nyckelord: narrativ kompetens, multimodalitet, textuniversum, konvergenskultur, kollektiv intelligens, fanfiction, rollspel

Keywords: narrative competence, multi modality, textual universe, convergence culture, collective intelligence, fan fiction, role playing games

Summary

Narrative Competence – a Necessary Qualification in Multi Modal Text Universe?

Today's media landscape is characterized by convergence culture, where the formats and the distribution of a narrative come together and create extensive multi modal text universe. At the same time the traditional division between producer and consumer is challenged. With examples from fan fiction and role playing games, the article discusses the notion of narrative competence as a possible way of understanding and describing the participation in multi modal text universe. Some of the things that characterize narrative competence are social interplay in a collective intelligence, to be able to discern plots and make creative imitations and to develop a meta reflective ability to be able to meet, try and understand one's own reactions. One of the conclusions in the article is that if school education wishes to be experienced as relevant among students, it should include narrative competence. At the same time it will also increase the possibilities of reaching democratic goals.

Stefan Lundström
Institutionen för konst, kommunikation och lärande
Luleå tekniska universitet
stefan.lundstrom@ltu.se

Christina Olin-Scheller
Centrum för språk- och litteraturdidaktik
Karlstads universitet
christina.olin-scheller@kau.se