

JAKOB OLSSON

# ”YOUTUBE-SUCCÉN NU I BOKFORM!”

IJustWantToBeCool, Yumi, Tomu och  
konvergensmaskinen

## Maskinen surrar igång

Barn- och ungdomslitteratur skriven av internetpersonligheter har sedan flera år varit en del av den svenska utgivningen. Bland böcker av bloggare och Youtubeskapare finns det titlar med faktainriktat och biografiskt innehåll, såsom Nellie Berntssons *Välkomna till Nelliens hästvärld* (2014), den efterföljande *Jag är Nellie* (2016) och Clara Henrys *Ja jag har mens, hurså?* (2015).<sup>1</sup> Även skönlitterära verk för olika åldersgrupper förekommer. Sandra Beijer och Flora Wiström har båda skrivit flera ungdomsböcker, däribland debuterna *Det handlar om dig* (2014) och *Stanna* (2016).<sup>2</sup> Annika Leones *Bara rumpor* (2019), Margaux Dietz *Arnold reser till Sydafrika* (2020) och deras uppföljare är bilderböcker för de yngsta.<sup>3</sup> I dessa böcker är det vanligt att författarnas identiteter och skapande på internet dels uppmärksammas genom paratexter som bokomslag och författarpresentationer, dels präglar innehållet på olika sätt. Berntsson, Henry och Leone behandlar frågor som känns igen från deras digitala plattformar, i *Jag är Nellie* är bloggan och Youtubeskapandet centralt för den biografiska livsberättelsen och Dietz son Arnold är inte bara huvudperson i hennes böcker, utan figurerar flitigt i Youtubevideorna.

Fenomenet blev särskilt märkbart när försäljningslistorna för barn- och ungdomslitteratur 2022 toppades av två skönlitterära verk författade av personer som gjort sig kända genom Youtube och andra digitala plattformar.<sup>4</sup> Den mest sålda var mellanåldersboken *Skurkarnas skurk. Skurkskolan* av humorgruppen IJustWantToBeCool (Joel Adolphson, Emil Beer och Victor Beer), illustrerad av Kalle Landegren och utgiven av Rabén & Sjögren.<sup>5</sup> Näst mest sålda titeln var kapitelboken *Yumi & Tomu. I Spelmästarens händer* av Youtubeduo Yumi och Tomu (Jenny Laev Alfvén och Tom Karlsson) tillsammans med barn- och ungdomsboksförfattaren Maria Frensborg, illustrerad av Gustaf Lord och utgiven av Bonnier Carlsen.<sup>6</sup> 2022 år var således ett år där, såsom det formuleras på boknyhetssidan *Boktugg*, ”Youtube-stjärnor gjorde ett riktigt avtryck i försäljningsstatistiken”.<sup>7</sup>

I likhet med andra böcker av internetpersonligheter har författarnas Youtube-skapande också gjort avtryck i *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer*. Denna artikel utforskar hur de båda böckerna därigenom löser upp gränser mellan barnlitteraturen och den internetkultur som de tänka läsarna ofta är både insatta och delaktiga i. Det handlar om gränserna mellan barnboksförfattare och Youtubeskapare, barnbok och Youtubeinnehåll samt unga läsare och ung Youtubepublik. Teoretiskt utgår artikeln ifrån ett intermedialt perspektiv där likheter, skillnader och interaktioner mellan medier betonas. Detta ger, som Ute Dettmar och Anna Stemmann påpekar, nya sätt att tala om barnlitteraturen som ofta kombinerar modaliteter som text och bild, som refererar till och imiterar andra medietyper och som dessutom ofta adapteras och ingår i berättande över mediegränser.<sup>8</sup> Inte minst kan ett intermedialt perspektiv användas för att tala om litteraturens förändrade villkor i en digital tid, vilket bland andra Ayoe Quist Henkel gör i sin avhandling om elektronisk barnlitteratur. ”I en medietid med digitale og teknologiske udviklinger bliver det nødvendigt at forlade forestillingen om litteratur for børn og unge som relativt stabile artefakter i bogform og åbne op for mere ustabile litterære former” uppmanar Henkel.<sup>9</sup> Ur ett vidare perspektiv är det samtidigt teknologiska instabiliteter, relaterade till litterär form och litterärt innehåll, som artikeln söker utforska med utgångspunkt i *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer*.

Med medie- och kulturvetaren Henry Jenkins begrepp ”convergence culture” utgör 2022 års bästsäljare uttryck för en samtida *konvergenskultur* där skapare, publik och innehåll verkar i ett komplext nätverk av samspelande medier – gamla såväl som nya.<sup>10</sup> Rörelser över mediegränser drivs både uppifrån och nerifrån, där medieföretag ser möjligheter till att öka sin räckvidd och konsumenterna möjligheter till att styra över sin mediekonsumtion.<sup>11</sup> Konvergenskulturen är också en deltagarkultur, betonar Jenkins, där publiken är långtifrån passiv.<sup>12</sup> Den söker aktivt upp innehåll att ta del av och engagera sig i, vilket skaparna av innehållet måste förhålla sig till. I fallen *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* rör det sig om populära skapare på internetbaserade plattformar som, i samarbete med stora och väletablerade barnboksförlag, har producerat böcker för en ung publik som är van vid att navigera olika medier för att hitta innehåll som de gillar. Gabriella Nilsson, som har skrivit om självbiografier av svenska influerare, beskriver hur böcker på detta sätt kan fungera som arenor där olika marknader expanderar in i varandra.<sup>13</sup> Men också olika typer av innehåll, påpekar Nilsson, rör på sig och konvergerar. Både *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* är i ett avseende konventionella barnböcker där det går att tala om de för litteraturvetenskapen bekanta entiteterna författare, text och läsare. Samtidigt går det att se spår av de digitala miljöer där IJustWantToBeCool, Yumi, Tomu och deras internetpublik verkar. Youtube är en uppladdningsplattform där traditionella videogenrer möter nya sådana och där det finns en hög grad av interaktivitet mellan videoskopare och tittare – element som i böckerna går att finna i barnlitterär tappning.<sup>14</sup>

Begreppet konvergenskultur används i denna artikel för att beskriva det medielandskap vari *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* existerar och verkar. Samspelet mellan internetbaserat innehåll och barnbok, såsom det tar sig uttryck i texterna, kommer att studeras i termer av *omvänd remediering*, *transmediering* och *transmediala berättelsevärldar*. Dessa innefattar ett antal intermediala fenomen av relevans för studier av såväl enskilda verk som olika medietyper. Remedieringsbegreppet har främst använts av forskare som Jay David Bolter och Richard Grusin för att belysa hur nya medier

representerar äldre medier med avsikt att kommentera, tillgängliggöra, expandera, omforma eller helt ersätta dem.<sup>15</sup> Med omvänd remediering avses hur gamla medier på ett liknande sätt representerar och förhåller sig till de nya, vilket *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* utgör tydliga exempel på.<sup>16</sup> Genom att tala om transmediering uppmärksammas det hur narrativ och idéer transformeras då de adapteras till olika medier och tekniska format med sina egna uppsättningar möjligheter och begränsningar.<sup>17</sup> Transmediala berättelsevärldar är fiktiva världar som delas av verk som sträcker sig över flera medier, där varje nytt verk kan bidra med nya element eller revideringar av det som redan har etablerats.<sup>18</sup> Också dessa fenomen kan exemplifieras med *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* som inte bara bygger vidare på författarnas digitala skapande, utan också gör så på olika sätt i sina olika format. Liksom många titlar idag har böckerna getts ut som såväl inbundna böcker som e- och ljudböcker, format vars specificiteter möjliggör något skilda möten mellan barnlitteraturen och internetkulturen. Det finns flera beröringspunkter mellan ovanstående begrepp och Jenkins tankar om hur berättandet i konvergenskulturen mer och mer har kommit att handla om att bygga världar och varumärken som inte låter sig rymmas inom enskilda verk eller medier.<sup>19</sup> Jenkins talar här om *transmedialt berättande*, där idealsituationen är att varje medium ”does what it does best”.<sup>20</sup> Men som Sarah Mygind påpekar presenterar Jenkins inte närmare några analytiska verktyg för att studera vad det är som medierna faktiskt gör.<sup>21</sup> Här kan det intermediala perspektivet och dess begreppsapparat komma till god användning.

Vad är det då som medierna gör i fallen *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer*? I det följande analyseras böckerna utifrån de perspektiv som har behandlats ovan: barnlitteraturen som en del av en samtida konvergenskultur och konvergensens formella och innehållsliga uttryck i barnlitteraturen. Gränsupplösningarna mellan barnbok och internetinnehåll är dock inte identiska i dessa böcker, och därför är de intressanta att diskutera av olika anledningar. Båda böckerna uppmärksammar författarnas skapande på internet genom paratexter som bokomslagen. *I Spelmästarens händer*, som kommer att behandlas först, präglas det litterära innehållet dock också av innehållet på Yumis och Tomus Youtubekanaler i hög utsträckning – sett till såväl den berättelsevärld som presenteras som budskapet som förmedlas och sättet varpå texten förhåller sig till läsaren. Därefter kommer *Skurkskolan* att behandlas med fokus på efterordet där IJust-WantToBeCool tar till orda i sina humorgruppspersonae och, på sitt karaktäristiskt bråkiga sätt, målar upp en konflikt mellan sig själva och förlaget. Här ställs nya och gamla medier mot varandra och det hela kan läsas som en kommentar på konvergensprocessen i sig. Artikeln avslutas sedan med en diskussion om vad de båda böckerna tillsammans kan säga oss om barnlitteraturen i samtidens medielandskap.

### **Yumi, Tomu och lajkmaskinen**

Liksom mellanåldersboken *I Spelmästarens händer* riktar sig Laev Alfvéns och Karlssons videor primärt mot yngre barn och dessa går att finna på ett flertal Youtubekanaler med något skilda inriktningar. De största av dessa är huvudkanalerna ”Tomu” och ”Yumi” som i skrivande stund har 328 000 respektive 193 000 prenumeranter.<sup>22</sup> Laev Alfvén och Karlsson är först och främst aktiva på Youtube, men också plattformar som Instagram, Tiktok och Spotify. Därtill har de den egen webbutik.

I videorna framträder de vuxna Youtubeskaparna ibland som sig själva under pseudonymerna ”Yumi” och ”Tomu”, men oftast spelar de barnkaraktärer med samma namn som interagerar med andra fiktiva karaktärer och, liksom sina skapare, ägnar sig åt att spela in Youtubevideor. Kanalerna täcker flera populära videogenrer på plattformen, däribland sketcher, vloggar och musikvideor. Majoriteten går dock att räkna till Let’s Play-genren – en typ av video där en person spelar ett dataspel samtidigt som denna kommenterar spelet och talar till tittarna.<sup>23</sup> I dessa spelar Laev Alfvén och Karlsson sina barnkaraktärer som i sin tur spelar dataspel som det hos målgruppen populära *Roblox*. Det som narrativt förenar videorna, som spretar över genrer och kanaler, är en repertoar av figurer och miljöer där berättelsevärldens kärna utgörs av Yumi och Tomu, vilka spelar in videor i sin studio kallad Pandaihuset, och motståndaren Spelmästaren.

Den något otydliga gränsen mellan de videoskopande, vuxna personerna bakom kanalerna och deras videoskopande barnkaraktärer återfinns i *I Spelmästarens händer*. Redan på bokomslaget framgår det genom titeln, författarnamnen, baksidestexten och illustrationerna att boken både är skriven av och handlar om Yumi och Tomu – och liksom på Youtubekanalerna förekommer Laev Alfvéns och Karlssons autonmyer överhuvudtaget inte i boken. Ljudboksversionen är därtill framförd av Yumi och Tomu som spelar sina respektive roller medan Oscar Askelöf, som har gjort flera barnboksinsläsningar, bidrar med berättarrösten. Det är således ingen tvekan om att *I Spelmästarens händer* är en Yumi & Tomu-produkt och det etableras direkt ett förhållande mellan skapare och skapelse som känns igen från Youtube. Också Spelmästaren figurerar på omslaget och ges i ljudboken samma röst som i videorna, och genom hans närvaro framgår det därtill att det inte bara är författarnas Youtubeidentiteter som transmedieras, utan även den berättelsevärld som de bygger upp i sina videor.

På bokens baksida finns det element som direkt påtalar överföringen av författarnas identiteter och berättelsevärld på internet till bokformatet. ”YOUTUBE-SUCCÉN NU I BOKFORM!” står det i en textruta och intill ett fotografi på Laev Alfvén och Karlsson, klädda som sina Youtubepersonae, finns en pratbubbla som konstaterar att ”[d]et är vi som är Yumi & Tomu”.<sup>24</sup> Författaren Frensborg och illustratören Lord har bidragit till verket, men klart är att det är transmedieringen av Youtubefenomenet som står i fokus. Frensborg presenteras inte närmare i boken och hennes namn står med en mindre text på omslaget, medan Lord i sina bilder har anammat en stil som för tankarna till de illustrationer som används på Youtubekanalerna. Samtidigt spelar dessa medkreatörer en viktig roll i den transmediering som äger rum. *I Spelmästarens händer* kan förstås som ett av de många samarbeten mellan författare och illustratörer som går att finna i barnlitteraturen, men också beskrivas med Jenkins begrepp kollaborativt författarskap.<sup>25</sup> När innehåll rör sig över mediegränserna, som det ofta gör i konvergenskulturen, är det vanligt att nya personer involveras i skapandet med uppgiften att både följa etablerade mönster och bidra med någonting nytt.<sup>26</sup> Just detta gör Frensborg, Lord och även Askelöf genom att vara delaktiga i att ge ”YOUTUBE-SUCCÉN” den ”BOKFORM” som omslaget betonar.

Berättelsen i *I Spelmästarens händer*, som alltså skriver in sig i samma berättelsevärld som Youtubevideorna, tar avstamp i huvudkaraktärernas videoskopande vardag. ”Varje dag efter skolan”, får vi veta, går Yumi och Tomu till sitt högkvarter i Pandaihuset för att ”pilla på nya uppfinningar, sortera geléhallon eller filma knasiga videor” och läsaren får följa produktionen av en sådan video från början till slut.<sup>27</sup> Yumi och Tomu förbereder,

filmer och laddar upp ett klipp och redan efter några sekunder kan de se hur kommentarerna börjar strömma in. Videon, där Yumi och Tomu leker med slajm, skulle utan vidare passa in på deras kanaler och för Youtubevana läsare är möjligheten att kommentera en självklarhet.<sup>28</sup> Ur ett vidare barnlitterärt perspektiv ansluter sig texten, genom denna litterära representation av internetkulturen, till ett växande antal skönlitterära verk för unga där karaktärerna inte bara tar del av utan även aktivt skapar innehåll till digitala plattformar.<sup>29</sup> Och liksom i många sådana verk uppstår det problem i det digitala skapandet. Ett exempel på ett mindre sådant är då batteriet till Yumis mobiltelefon tar slut just som de ska filma och att hennes laddare är borta. Men än värre är att Yumi och Tomu under en tid har fått elaka och hotfulla text- och bildmeddelanden från en anonym person. Detta eskalerar till en kidnappningssituation när Yumi och Tomu bestämmer sig för att hitta personen. De listar ut var en av bilderna är tagna, men blir då också fångade av Spelmästaren som ligger bakom meddelandena. Resten av berättelsen går ut på att Yumi och Tomu ska försöka ta sig ut från Spelmästarens underjordiska gömställe.

Premissen knyter an till en problematik som ges mycket utrymme i såväl den vidare, digitala diskursen som i den samtida barn- och ungdomslitteraturen: barn och ungas utsatthet på sociala medier. Som många verkliga och fiktiva barn ställs Yumi och Tomu inför det ofta hårda tonläget på internet, där utsattheten inte sällan sträcker sig utanför de digitala rummen. Stor vikt läggs på temat också i den lärarhandledning som har tagits fram av förlaget, där det både finns förslag på hur lärare kan arbeta med det i klassrummet och länkar till resurser på internet.<sup>30</sup> *I Spelmästarens händer* tar sig dock an tematiken på ett märkbart lättsamt sätt som står i stark kontrast till många andra skönlitterära berättelser som mer allvarsam behandlar nätmobbning, grooming och relaterade former av digital utsatthet.<sup>31</sup>

För Yumis och Tomus Youtubepublik är dock tonen välbekant och så även premissen till viss del. Som en del av den transmediala berättelsevärlden gestaltar *I Spelmästarens händer* huvudkaraktärernas ständiga kamp mot Spelmästaren. Men den fyller också i en narrativ lucka som författarna uppmärksammar i en text på förlagets hemsida inför boksläppet: ”det är väldigt många av våra följare som vill veta mer om Spelmästaren och hans historia. Så nu får vi äntligen se hur det gick till när Yumi & Tomu för första gången träffar Spelmästaren”.<sup>32</sup> Boken bidrar således med ett narrativ som Youtubepubliken har önskat och som kan introducera världen för den oinvigda läsaren – något som uppmuntrar till rörelse över mediegränserna i båda riktningar.<sup>33</sup> Också berättartekniskt tillförs någonting till berättelsevärlden. På Youtube sker berättandet fragmentariskt över tid och i videor på flera olika kanaler. När Youtubeinnehållet här transmedieras ges det en mer koherent, litterär form som bättre lämpar sig för bokmediet. Det nya mediet tillåts, för att återvända till Jenkins formulering, att göra det som det gör bäst.<sup>34</sup>

Märkbart frånvarande i berättelsen är dataspelandet som utgör ett centralt inslag på Youtubekanalerna. Spelmediet remedieras dock på andra sätt – dels genom en spelliknande berättelsestruktur, dels genom flera spelreferenser. Spelmästaren är ”mästaren på spel och spelens bästa mästare” och verkar inte vara nöjd med att enbart fånga Yumi och Tomu.<sup>35</sup> I ett händelseförlopp som liknar ett dataspel tar de sig från rum till rum där de ställs inför olika utmaningar. Kopplingen till dataspel blir explicit vid ett tillfälle där Yumi och Tomu oroar sig för att de inte ska klara sig, vilket beskrivs i speltermerna: ”Är det här sista banan? Ska Spelmästaren bli slutbossen som segrar, trots allt?”.<sup>36</sup>

Ytterligare ett spelliknande inslag i boken är berättelsens interaktiva element. Texten har ett tydligt läsartilltal där Tomu vid ett flertal tillfällen tilltalar läsaren som "Boksnoken" och under berättelsens gång ber han denna om att utföra olika uppgifter. Flera går ut på att hitta någonting i de många illustrationerna, såsom Yumis laddare i Pandaihuset, fem radioaktiva bananer i Spelmästarens laboratorium och en kod till en maskin. På andra ställen ska läsaren knacka på en dörr för att lura Spelmästaren, skaka på boken för att få honom att tappa balansen eller hitta vägen ut ur en labyrint. Greppet liknar de spelinslag som är vanligt förekommande i interaktiva bokappar för barn, en form av digital barnlitteratur som Mygind undersöker i sin avhandling *Børnelitteratur i transmedial bevægelse*. Mygind noterar hur användaren, i Moonbot Studios bokapp *The Numberlys*, ställs inför flera uppgifter att klara av under berättelsens gång.<sup>37</sup> "Disse scenarier er ikke alene interaktive, men også ludiske ('ludo' (latin): 'jeg spiller')", menar Mygind, "fordi de eksplicit opstiller en udfordring eller en mission, som brugeren har mulighed for at løse og interagere med".<sup>38</sup> Också de uppdragsliknande interaktionerna i *I Spelmästarens händer* skulle kunna beskrivas som ludiska inslag, där spelmediet remedieras genom boksmediet. Inslag som dessa är dock inte främmande för barnlitteraturen, utan genom att sätta interaktiviteten och bokens materialitet i fokus på detta sätt ansluter sig *I Spelmästarens händer* till en lång barnlitterär tradition. Till denna hör bland annat Tove Jansson klassiska, hålförsedda bilderbok *Hur gick det sen?* där läsaren uppmanas till att fundera över vad som ska hända på nästa uppslag (även det en form av uppdrag) och ett mer sentida exempel som David Sundins *Boken som inte ville bli läst*, där läsakten blir en kamp mellan bok och läsare.<sup>39</sup>

Men tilltalet, och uppmaningen till att interagera med innehållet, för också tankarna till Youtubevideorna. I dessa vänder sig Yumi och Tomu många gånger mot kameran för att tala direkt till tittaren och be denna om att agera på olika sätt – genom att gilla videon, skriva en kommentar, med mera. I videon "4 TIMMAR I KARTONGFÄNGELSET! \*ESCAPE ROOM MED SPELMÄSTAREN\*" exempelvis, som ingår i en serie videor med ett liknande händelseförlopp som *I Spelmästarens händer*, behöver Tomu 10000 gillamarkeringar för att komma åt en mask som ska rädda honom från en farlig gas.<sup>40</sup> Genom sådana element, som också gynnar skaparnas synlighet på Youtube, skrivs tittaren in i fiktionsvärlden och kan delta aktivt i den – särskilt genom kommentarsfältet där det händer att Yumi, Tomu eller andra konton knutna till de fiktiva karaktärerna kommenterar tillbaka. Inslag som dessa karaktäriserar plattformar som Youtube, där tittarna aktivt är med som medskapare av innehållet.<sup>41</sup> Att interaktionerna med bokläsarna i *I Spelmästarens händer* liknar interaktionerna med tittarna på Youtube har Laev Alfvén och Karlsson själva påpekat: "Vi låter våra tittare påverka utgången på våra videos, och de har alltid chansen att rädda olika situationer åt oss. När vi började fundera kring boken så var det givet att våra läsare måste fortsätta hjälpa oss! [...] Det känns alltid tryggt att våra följare kommer till undsättning när vi hamnat i trubbel. Och boken kommer inte vara ett undantag".<sup>42</sup> Det som författarna här identifierar är att Youtubepublikens aktiva roll är en viktig aspekt av deras digitala skapande, liksom betydelsen av att den remedieras när de nu tar sig an bokmediet. Läsarna måste fortsätta hjälpa till, för det är en del av Yumi & Tomu-upplevelsen.

Värt att notera är att tilltalet och interaktiviteten hanteras på ett mycket annorlunda sätt i ljudboksversionen. Då de interaktiva inslagen till stor del är beroende av illustrationerna löser Yumi och Tomu istället problemen själva eller kommer förbi hindren

på andra sätt. Läsartilltalet har därtill ändrats till ett lyssnartilltal och boken hänvisar till sig själv som ljudbok snarare än bok. Det finns således en transmedial medvetenhet i *I Spelmästarens händer* där verket inte bara anpassar berättelsen till det tryckta formatet och ljudboksformatet utifrån deras olika medialiteter, deras kommunikativa former, utan även påtalar formatet för läsaren/lyssnaren.<sup>43</sup> I sina olika versioner kan texten också närma sig olika aspekter av Youtubeinnehållet genom olika transmedieringsstrategier. Där ljudboken förlorar stora delar av interaktiviteten kan den istället anamma det audiella genom inte bara karaktärernas röster, utan också ljudeffekter som delvis ger boken karaktären av en Youtubevideo utan video.<sup>44</sup> På detta sätt kan även ljudbokslyssnaren få en läsoplevelse som påminner om Youtubetittandet.

I *I Spelmästarens händer* remedieras innehållet och interaktionerna på författarnas Youtubekanaler på flera nivåer. Och även om berättelsen inte huvudsakligen utspelar sig i en digital miljö så uppehåller den sig mycket vid att diskutera internet som en plats för skapande, interaktion och konflikt – också det en form av remediering där barnboken förhåller sig till de nya medierna och diskursen runt dem. Yumi och Tomu har många följare och det är detta som gör dem till måltavlor för den följarlösa Spelmästaren som vill bli den ”mest lajkade på den här planeten” med målet att bygga upp en armé av följare och skapa ”den ondaste kanalen på nätet”.<sup>45</sup> För att komma åt Yumis och Tomus följare använder han sig dock inte av konventionella metoder som näthatskampanjer, kontohackning eller optimering och manipulation av algoritmer. Istället har han tagit fram hypermodifierade växter som kan äta personer och omvandla deras följare till ätbara vindruvor, liksom en lajksmaskin som kan suga ut följare direkt ur kroppen. Men med hjälp av Boksnoken som spelar Youtubepublikens aktiva roll, åtminstone i de textbaserade versionerna av boken, kommer Yumi och Tomu undan dessa faror och frigör sig från Spelmästarens händer. Efteråt, i kapitlet ”LAJKS ÄR INTE ALLT”, ges Yumi och Tomu möjlighet att reflektera och formulera berättelsens centrala budskap: ”Hur många följare vi än har, så hade vi inte klarat oss utan varandra. Och inte heller utan den fenomenala Boksnoken, förstås! Tänk om Spelmästaren kunde fatta det, han som tror att livet handlar om lajks”.<sup>46</sup> Boken avslutas med att Tomu låter en av Spelmästarens växter bita Yumi i rumpen – och av illustrationerna att döma filmar han det hela. Videoproduktionen, deras egen lajksmaskin, tycks vara återupptagen.

Konflikten mellan huvudpersonerna och Spelmästaren på Youtube och i *I Spelmästarens händer* ger en trygg bild av de digitala plattformarna: de snälla Yumi och Tomu har lajks, den elaka Spelmästaren har det inte och tittarna har stor möjlighet att hjälpa den goda sidan genom sina interaktioner. Samtidigt ser verklighetens Laev Alfvén och Karlsson sina kanaler, och i förlängning boken, som en form av respons på den typ av Youtubeinnehåll som Spelmästaren representerar. ”[M]ycket innehåll från svenska youtubers bestod av drama och intriger. Det gjorde mig trött”, säger Tomu i en intervju för *Kamratposten* där det vidare står hur han ”ville skapa snällare innehåll för unga tittare”.<sup>47</sup> På verklighetens Youtube finns det många, stora spelmästare. Som mycket barnlitteratur konstruerar *I Spelmästarens händer* en enklare, om än långtifrån problemfri, verklighet där barnen kan övervinna ett överskådligt motstånd.<sup>48</sup> Och tillsammans konstruerar videorna och boken också Yumis och Tomus transmediala identiteter som snälla internetpersonligheter, faktiska och fiktiva, som den unga publiken kan lita på.

En annan förenkling är att lajks kanske inte betyder allt, men en hel del, för personer som livnär sig på dem – såsom Laev Alfvén och Karlsson själva. Ju fler lajks, desto bättre synlighet på Youtube och desto högre trafik mot den egna webbutiken där det bland annat går att köpa *I Spelmästarens händer* som därigenom blir en kanal också för förlaget Bonnier Carlsen. Och likt Youtubekanalerna drivs butiken av interaktioner. Inte bara går det att lägga beställningar, utan också att skriva recensioner och skicka in bilder. De många fotografierna i butiken på barn tillsammans med boken och andra Yumi & Tomu-produkter visar tydligt att lajkmaskinen också är en ekonomisk maskin och att barnlitteraturen är en del av maskineriet. Även detta är en sida av konvergenskulturen och, som Jenkins påtalar, en viktig drivkraft ur inte minst medieföretagets perspektiv.<sup>49</sup>

### **IJustWantToBeCool som djävulspakt**

Jämfört med Laev Alfvén och Karlsson riktar sig IJustWantToBeCool mot en något äldre publik med såväl sitt digitala innehåll som med kapitelboken *Skurkskolan*. På Youtube har humorgruppen flera kanaler. Den primära kanalen ”IJustWantToBeCool” har i skrivande stund 987 000 prenumeranter och består huvudsakligen av humoristiska kortfilmer med Adolphson, Beer och Beer som skådespelare.<sup>50</sup> Sekundärkanalen ”IJustWantToBeCool2” har 813 000 prenumeranter och rör sig bland flera populära Youtubegenrer. Gruppen har en märkbar närvaro också utanför plattformen och har bland annat gjort program för SVT och ljudböcker för Storytel. Till skillnad från barnboksdebutanterna Laev Alfvén och Karlsson är IJustWantToBeCool således redan etablerade som författare, dock är *Skurkskolan* den första av gruppens böcker som har getts ut i tryck jämte ljudboksformat.

*Skurkskolan* skiljer sig markant från *I Spelmästarens händer* i sitt förhållande till författarnas tidigare skapande. *Skurkskolan* är inte en bok där IJustWantToBeCool själva figurerar som karaktärer i berättelsen och inte heller på andra sätt knyter berättelsen direkt an till tidigare narrativ. Det rör sig alltså inte om en utbyggnad av en transmedial berättelsevärld, utan det som först och främst förs över mediegränsen är varumärket IJustWantToBeCool och den absurda, ofta våldsamma humor som karaktäriserar gruppens skapande. Bokens tolvåriga huvudperson Stephanie börjar på *Skurkskolan* efter att ha misslyckats med inträdesprovet till Superhjalteskolan, och berättelsen följer hennes skoldag där hon och hennes klasskamrater tränas upp till skurkar. Så länge som de inte dör längs vägen vill säga, då de ofta utsätts för livsfara. *Skurkskolan* ansluter sig därmed till en litterär tradition av humoristiskt berättande för unga läsare och parodierar såväl superhjaltegenren som berättelser om fantastiska skolor. Greppet är inte obekant för gruppen vars ljudboksserier för Storytel – *Sommarjobbarna*, *Rymdens parkeringsvakter* och *IJWTBC tolkar klassiker* – parodierar alltifrån äventyrsfilmer och science fiction till litterära klassiker.<sup>51</sup>

Utöver humorn delar ljudboksversionen av *Skurkskolan* därtill flera drag med de tidigare ljudböckernas formspråk som, enligt Ann Steiner och Karl Berglund, ligger närmare podcasten och radioteatern än den traditionella ljudboken.<sup>52</sup> Såväl musik som ljudeffekter förekommer och ackompanjerar en dramatiserad inläsning där de olika karaktärerna ges distinkta röster. Jämfört med tidigare ljudböcker där samtliga gruppmedlemmar bidrar är det dock bara Emil Beer som är uppläsare i *Skurkskolan*.



Detta gör bland annat att karaktärernas röster inte ”varvas, hörs i dialog och bryter in i varandra” på samma sätt, vilket lämpar sig bättre för en bok som också ges ut i textformat.<sup>53</sup>

IJustWantToBeCool är som sagt inte närvarande i berättelsen som karaktärer, men synliggörs på andra ställen i *Skurkskolan*. Youtubekanalnamnet IJustWantToBeCool pryder framsidan tillsammans med boktiteln. På baksidan presenteras de enskilda medlemmarna intill ett fotografi på gruppen, där det vidare påpekas hur de har ”gjort succé med sina sketcher och webb- och ljudboksserier på framför allt Youtube, Storytel och SVT”.<sup>54</sup> I bokens efterord, som markeras med ett foto på gruppen och texten ”NÄSTA BOK KOMMER 2023!”, tilltalar de sedan sina läsare direkt – och då som sina IJustWantToBeCool-personae snarare än som personerna Adolphson, Beer och Beer.<sup>55</sup> Detta blir särskilt tydligt mot slutet då de, i två avslutande stycken som står inom parentes, presenterar ett komiskt långt arbetsnamn på den efterföljande boken. Här ställs Youtubefenomenet IJustWantBeCool mot den traditionella bokmarknad som förlaget representerar: ”vi har dagliga bråk med Rabén & Sjögren. De tycker av någon anledning att namnet på nästa bok inte får vara 56 ord långt”.<sup>56</sup> Det här är någonting, fortsätter de, som de inte håller med om och de har därtill en ännu mer radikal bokidé: ”Om sanningen ska fram är vår dröm att hela bok två ska vara namnet på bok två. Att liksom hela boken står på framsidan och så är själva boken helt tom. Aja”.<sup>57</sup> Därefter följer en marknadsundersökning där läsaren får svara på frågor om vad de tyckte om boken, när de tror att författarna kommer att tilldelas Nobelpriset i litteratur och om de kommer att läsa bok två – och självfallet finns det bara positiva svarsalternativ.

Ljudboksversionen av denna passage skiljer sig något från den tryckta. Där ljudboken i övrigt håller sig nära den tryckta texten görs det här flera ändringar som får språket att framstå som mer talspråkligt och tonläget mer förtroligt. Texten utökas också med nytt innehåll. Efter det att bokidén och bråket med Rabén & Sjögren presenteras ombeds lyssnarna att leta upp förlagets mejladress på Google, IJustWantToBeCool får nämligen inte lämna ut den själva, och kontakta dem för att övertala dem om boktitelsidén.

Liksom *I Spelmästarens händer* upptar sig *Skurkskolan* vid bokens materialitet, låter texten skilja sig åt mellan de olika formaten och innehåller inslag där författarna tilltalar läsarna direkt i sina Youtuberoller – här för komisk effekt. I den tryckta boken, ljudboken och samspelet dem emellan framträder också en bild av IJustWantToBeCool som en grupp som inte riktigt följer reglerna. De bråkar med förlaget om boktiteln, låter ljudboksversionen av verket avvika från den tryckta texten och är nära att lämna ut förlagets adress till läsaren fastän de inte får göra det. Detta spel med medier är inte nytt för gruppen och utgör en del av IJustWantToBeCools transmediala identitetsbygge. Närmast kommer kanske gruppmedlemmarnas gemensamma sommarprat i P1:s klassiska radioprogram *Sommar* från 2016, som inleds med att Adolphson avbryter ledmotivet för att istället starta Händels ”Lascia ch’io pianga” – ”känd från Lars von Triers film *Antichrist*”.<sup>58</sup> Liksom efterordet i *Skurkskolan* kan detta läsas som en form av ”antikristlig”, stöddig och vanvördig identitetsmarkör där Youtubegruppen kommer in och motsätter sig de gamla medierna, i dessa fall litteraturen och radion, och deras institutioner på deras egna arenor. Därigenom både synliggörs och problematiseras den konvergens som boken och sommarpratet exemplifierar. Bilden

som målas upp av IJustWantToBeCool är att de kan röra sig bland nya och gamla medier, men primärt tillhör de nya och inte riktigt kan finna sig i de gamla. Och införstått i det förtroliga talet till de tänkta, unga lyssnarna i slutet av *Skurkskolan* är att dessa står på humorgruppens sida i mediekampen. ”Welcome to convergence culture”, som Jenkins både inleder och avslutar sin bok om konvergenskulturen, ”where old and new media collide”.<sup>59</sup>

Konflikterna med de gamla medierna är dock fiktion, i alla fall såsom de framställs i efterordet och sommarpratet. Snarare är framställningen ett resultat av samspel, konvergens, och både IJustWantToBeCool och de gamla medierna får ut någonting av denna iscensatta djävulspakt. De gamla medierna kan genom IJustWantToBeCools bok nå en ny, uppkopplad publik och IJustWantToBeCool själva kan samtidigt expandera ut i nya medier och måla upp en bild av att vara internetoutsiders. Det transmediala projektet som är IJustWantToBeCool utgör ett exempel på hur också skiljaktigheter, divergens, kan vara en del av konvergenskulturen. Konvergens och divergens är, skriver Jenkins med hänvisning till *Sola Pool*, två sidor av samma mynt.<sup>60</sup> Med divergens avses här gränsdragningar mellan medier, vilka oftare är ett resultat av politiska val och vana än av teknisk natur. I IJustWantToBeCools värld är det därtill en estetik och källa till humor.

### Konvergensmaskinen surrar vidare

Precis som litteraturen i stort blir barnlitteraturen alltmer digitaliserad och uppkopplad. Böcker som *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* existerar och verkar i ett komplext teknologiskt system där texter skrivs, illustrationer tecknas och böcker produceras, distribueras och marknadsförs med hjälp av digital hård- och mjukvara. Titlar ges ut i tryck jämte flertaliga digitala format och ibland förbigås den tryckta boken till förmån för en helt igenom digital produktion. Böcker kan adaptera berättelser berättade i andra medier, de kan själva adapteras och de kan utgöra delar av större transmediala berättelsevärldar. Över mediegränserna finner barnlitteraturen ”nye kropssprog” där, skriver Mygind, ”skrift, billeder, animation, lyd, musik, ludiske elementer og andre former for interaktivitet bliver anvendt som en del af den litterære betydningsdannelse”.<sup>61</sup> Och stora delar av detta system är helt avhängigt internetuppkoppling. Den samtida barnlitteraturen är i grunden transmedial och en del av en samtida internet- och konvergenskultur.

Ett annat uttryck för denna konvergens är hur personer från barnboksvärlden, inte minst författare, blir alltmer synliga i den uppkopplade offentligheten. IJustWantToBeCool, Yumi, Tomu och de andra internetpersonligheter som har behandlats i denna artikel är långtifrån ensamma i sina dubbla identiteter och försäljningslistorna för 2022 bidrar med flera exempel. Sex av de tjugo mest sålda barn- och ungdomsböckerna under året ingår i *Musse & Helium*-serien skriven av Camilla Brinck, där såväl berättelsevärlden som författaren är högst synliga på böckernas hemsida och plattformar som Instagram, Tiktok och Youtube. Även tre av J. K. Rowlings *Harry Potter*-böcker är med på listan, och på författarens omdebatterade konto på X (tidigare Twitter) sammanflätas författarrollen med den av en opinionsbildare. Också läsare kan göra sina röster hörda på sociala medier och interagera med andra, däribland andra läsare och författare, runt litteraturen.

*Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* löser upp gränser mellan barnlitteraturen och internetkulturen, men dessa upplösta gränser är redan en självklar aspekt av vad barnlitteratur är idag. Samtidigt konvergerar många av de sätt varpå konvergens kan ta sig uttryck genom litterär form och litterärt innehåll i böckerna, som utgör tydliga exempel på omvänd remediering där litteraturen tar sig an de nya medierna. De är inte bara författade av personer som också råkar vara Youtubeskapare, utan transmedieringen av Youtube-fenomenen till bokform utgör en central del av böckernas egna identiteter. Det är direkt uttalat på böckernas omslag och även innanför pärnarna, liksom bland ljudböckernas ljudvågor, framträder författarnas Youtubepersonae och -innehåll på olika sätt. *I Spelmästarens händer* anammar den otydliga gränsen mellan personerna och karaktärerna Yumi och Tomu, deras berättelsevärld, förhållande till publiken och det övergripande målet om att vara en snäll kraft på internet. *Skurkskolan* anammar den för gruppen karaktäristiska humorn och, genom efterordet, identitet som trotsare av de gamla mediernas regler.

Men *Skurkskolan* och *I Spelmästarens händer* upptar sig inte bara vid att sudda ut gränser, utan det finns också en upptagenhet vid det som särskiljer olika medier – inte minst den fysiska pappersboken. Efterordet till *Skurkskolan* uppehåller sig vid boktitlar och bokomslag, *I Spelmästarens händer* vid läsarens interaktioner med bokobjektet. De Youtubeskapande författarna har uttalat sig om tryckta böckers särskildhet också i andra sammanhang. ”Det som är unikt med boken är att man kan hålla den, så mycket annat är digitalt. Nu går jag förbi Akademibokhandeln och ser den”, säger Victor Beer i en artikel för *Dagens Nyheter*.<sup>62</sup> Laev Alfvén säger i samma artikel att ”[d]et är jätteviktigt för oss att synas utanför de digitala dörrarna och bli fysiska”.<sup>63</sup> Även om vägen in i barnbokens värld delvis utgör en fortsättning på tidigare skapande finns det också någonting nytt med det hela: boken som syns och kan vidröras oberoende av skärmar. Dessa uttalanden ger uttryck för en tanke om att pappersboken fortfarande är någonting annat än det digitala.<sup>64</sup>

Detta ”andra” handlar delvis om den tryckta bokens särskilda materiella egenskaper, men kanske också om litteraturens värde i den samtida diskursen om ungas läsning – någonting som sätter barnlitteraturen i en unik situation i konvergenskulturen. Barn och unga anses ofta läsa för lite och många gånger är det de digitala apparaterna och plattformar som Youtube som skuldbeläggs.<sup>65</sup> Samtidigt kan det digitala också porträtteras som en räddare i läsnöden. Ljudböcker, och andra alternativ till de tryckta, kan skapa nya unga läsare genom nya sätt att läsa.<sup>66</sup> Genom spelifierade former av läsfrämjande och läsundervisning kan det som gör dataspel lockande istället locka till läsning.<sup>67</sup> På sociala medier kan unga mötas för att dela med sig av lästips och diskutera litteratur med varandra, vilket bland annat har skett på Tiktok under hashtaggen #booktok.<sup>68</sup> Och genom att internetpersonligheter som unga redan är bekanta med, och vana vid att följa över mediegränserna, äntrar litteraturens värld, kan avståndet till böckerna och läsningen minska – ett perspektiv som *Dagens Nyheter*-artikeln ovan berör. ”Många föräldrar”, säger Victor Beer, ”är väldigt glada över att vi skriver en bok, många har skrivit att det är första gången deras barn velat läsa en bok eller bett dem att läsa”.<sup>69</sup> På ett liknande sätt menar Laev Alfvén att ”boken har varit ett bra sätt att introducera läsandet för barn. Jag hade själv svårt att läsa i skolan och vet hur tufft det är”.<sup>70</sup> Här blir konvergens en form av litteratur- och läsfrämjande.

Men det rör sig förstås också om ett främjande av de olika mediebranscherna. Barnboks-förlag är likt IJustWantToBeCools, Yumis och Tomus Youtubekanaler ekonomiska

lajkmaskiner. De vill bli lajkade och interagerade med. Och liksom Youtubekanaler kan samarbeta för att driva trafik till varandra kan också förlagen delta i en medieöver-skridande process som är central för Jenkins förståelse av konvergenstkulturen där varor produceras, marknadsförs och säljs, och varumärken synliggörs, i flera mediesammanhang. Av försäljningsstatistiken att döma har samarbetet varit lyckat – konsumenterna har interagerat. När detta skrivs, hösten 2023, har båda böcker fått uppföljare med *Yumi & Tomu. Spelmästartens officiella guide till ondskefulla planer och mäterliga pranks för odågor och prankmästare*, *Yumi & Tomu. Resan till Interversum* och *Skurkarnas skurk. Förrådaren* (det blev en konventionell boktitel ändå).<sup>71</sup> Samtliga har figurerat på försäljningstopplistorerna för barn- och ungdomslitteratur under året och fler böcker är att vänta.<sup>72</sup> Konvergenmaskinen surrar vidare.

## Noter

- 1 Nellie Berntsson, *Välkomna till Nellites hästvärld* (Borås: Nicotext, 2014); Nellie Berntsson, *Jag är Nellie* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2016); Clara Henry, *Ja jag har mens, hurså?* (Stockholm: Forum, 2015).
- 2 Sandra Beijer, *Det handlar om dig* (Stockholm: Rabén & Sjögren, 2014); Flora Wiström, *Stanna* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2016).
- 3 Annika Leone, *Bara rumpor* (Stockholm: Lilla Piratförlaget, 2019); Margaux Dietz, *Arnold reser till Sydafrika* (Stockholm: Bookmark, 2020).
- 4 Svenska Bokhandlareföreningen och Svenska Förläggareföreningen, *Bokförsäljningsstatistiken 2022. ... och utvecklingen de senaste fem åren (2018–2022)* (Stockholm: Svenska Bokhandlareföreningen & Svenska Förläggareföreningen, 2023), 54.
- 5 IJustWantToBeCool, *Skurkarnas skurk. Skurkskolan* (Stockholm: Rabén & Sjögren, 2022).
- 6 Yumi, Tomu och Maria Frensborg, *Yumi & Tomu. I Spelmästartens händer* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2022).
- 7 Solve Dahlgren, ”Topplista hela året 2022. Barnböcker”, 2023-01-11. Hämtad 2023-10-20, <https://www.boktugg.se/2023/01/11/topplista-hela-aret-2022-barnbocker/>.
- 8 Ute Dettman och Anna Stemmann, ”Indermedial”, i *Keywords for Children’s Literature*, Philip Nel, Lissa Paul och Nina Christensen red. (New York: New York University Press, 2021), 110f., <https://doi.org/10.18574/nyu/9781479885435.003.0037>.
- 9 Ayoe Quist Henkel, *Mellemverender. Litteratur for børn og unge midt i en medietid. Intermedialitet, materialitet og litteraturdidaktiske perspektiver* [Diss.] (Aarhus: Aarhus universitet, 2017), 20.
- 10 Henry Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2008), 2, <https://doi.org/10.18574/nyu/9780814743683.001.0001>.
- 11 Ibid., 18.
- 12 Ibid., 3, 18f.
- 13 Gabriella Nilsson, “Autobiographical Convergences. A Cultural Analysis of Books by Swedish Digital Media Influencers”, *Biography* vol. 45 (2022:1), 68, <https://doi.org/10.5539/ies.v15n3p53>.
- 14 Signe Kjær Jensen, Nafiseh Mousavi och Emma Tornborg, ”Intermediality and social media”, i *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*, Jørgen Bruhn och Beate Schirmacher red. (London & New York: Routledge, 2021), 285–293, <https://doi.org/10.4324/9781003174288>.

- 15 Jay David Bolter och Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999), 44–50.
- 16 Andreas Huyssen, *Miniature Metropolis. Literature in an Age of Photography and Film* (Cambridge & London: Harvard University Press, 2015), 8, <https://doi.org/10.4159/9780674425811>.
- 17 Jørgen Bruhn et al., ”Transmediation”, i *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*, Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher red. (London & New York: Routledge, 2021), 138–141, <https://doi.org/10.4324/9781003174288>.
- 18 Mikael Askander, Anna Gutowska och Péter Kristóf Makai, ”Transmedial storyworlds”, i *Intermedial Studies. An Introduction to Meaning Across Media*, Jørgen Bruhn och Beate Schirrmacher red. (London & New York: Routledge, 2021), 265f., 280, <https://doi.org/10.4324/9781003174288>.
- 19 Jenkins, *Convergence Culture*, 116f.
- 20 Ibid., 97f.
- 21 Sarah Mygind, *Børnelitteratur i transmedial bevægelse* (Aarhus: Aarhus universitet, 2017), <https://doi.org/10.7146/aul.325.220>, 72.
- 22 Tomu, ”Kanaler”, Youtube, hämtad 2023-10-20, <https://www.youtube.com/@Tomuu/channels>.
- 23 Kjær Jensen, Mousavi och Tornborg, ”Intermediality and social media”, 293f.
- 24 Yumi, Tomu och Frensborg, *I Spelmästarens händer*, omslag.
- 25 Jenkins, *Convergence Culture*, 110–115.
- 26 Ibid., 321.
- 27 Yumi, Tomu och Frensborg, *I Spelmästarens händer*, 11.
- 28 För en video där Tomu blir nerslajmad, se Tomu, ”FÖRLORAREN BLIR DRÄNK MED SLIME... \*ROBLOX CHALLENGE\*”, 2020-03-22, hämtad 2023-10-20, [https://www.youtube.com/watch?v=Y6eCt\\_vRGOo](https://www.youtube.com/watch?v=Y6eCt_vRGOo).
- 29 Detta har bland annat uppmärksammats i Svenska barnboksinstitutets årliga bokprovningar. 2016 var, exempelvis, ett år då särskilt många böcker om Youtubeskapande barn gavs ut i Sverige. Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet. En dokumentation. Årgång 2016* (Stockholm: Svenska barnboksinstitutet, 2017), 12–13.
- 30 Malin Wedsberg, ”Yumi & Tomu. I Spelmästarens händer – lärarhandledning”, hämtad 2023-10-20, <https://www.bonnierforlagen.se/lararummet/artikel/yumi-tomu-i-spelmastarens-hander-lararhandledning/>.
- 31 Svenska barnboksinstitutet, *Bokprovning på Svenska barnboksinstitutet. En dokumentation. Årgång 2017* (Stockholm: Svenska barnboksinstitutet, 2018), 11.
- 32 Bonnier Carlsen, ”Yumi & Tomu ser världen som en färgglad lekplats”, hämtad 2023-10-20, <https://www.bonniercarlsen.se/nyheter/yumi-tomu-ser-varlden-som-en-fargglad-lekplats/>.
- 33 Askander, Gutowska och Kristóf Makai, ”Transmedial storyworlds”, 280; Jenkins, *Convergence Culture*, 98.
- 34 Ibid.
- 35 Yumi, Tomu och Frensborg, *I Spelmästarens händer*, 30.
- 36 Ibid., 81.
- 37 Mygind, *Børnelitteratur i transmedial bevægelse*, 104–108.
- 38 Ibid., 107.
- 39 Tove Jansson, *Hur gick det sen? Boken om Mymlan, Mumintrollet och lilla My* (Stockholm: Geber, 1952); David Sundin, *Boken som inte ville bli läst. Psst... att läsa en saga om en bok som inte vill bli läst kan vara väldigt svårt. Nästan omöjligt. Kanske ska ni bara ta en annan bok stället?* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2020).

- 40 Tomu, ”24 TIMMAR I KARTONG-FÄNGELSET! \*ESCAPE ROOM MED SPELMÄSTAREN\*”, hämtad 2023-10-20, <https://www.youtube.com/watch?v=EppHdvBCSVg>.
- 41 Kjør Jensen, Mousavi och Tornborg, ”Intermediality and social media”, 287f.
- 42 Bonnier Carlsen, ”Yumi & Tomu ser världen som en färgglad lekplats”.
- 43 Jørgen Bruhn, *The Intermediality of Narrative Literature: Medialities Matter* (London: Palgrave Macmillan, 2016), 17.
- 44 Detta har, skriver Ann Steiner och Karl Berglund, varit en vidare tendens i 2000-talets ljudböcker för barn som ”lånar sin form i lika hög grad från radioteater, poddar och Youtube som från tryckta böcker”. Ann Steiner och Karl Berglund, *Barnlitterära strömningar. Om ljudböcker för barn* (Stockholm: Svenska Förläggareföreningen, 2022), 66.
- 45 Yumi, Tomu och Frensborg, *I Spelmästarens händer*, 38, 83.
- 46 Ibid., 88.
- 47 Josefin Auer, ”Spelen ger en fantastisk frihet”, *Kamratposten*, 2023-10-20, <https://www.kpwebben.se/spelen-ger-en-fantastisk-frihet/>.
- 48 Maria Nikolajeva bland andra har diskuterat hur barnlitteraturen kan ge sina barnkaraktärer den agens och förmåga att förändra som verklighetens barn ofta saknar. Maria Nikolajeva, *Power, Voice and Subjectivity in Literature for Young Readers* (New York: Routledge, 2010), <https://doi.org/10.4324/9780203866924>.
- 49 Jenkins, *Convergence Culture*, 18.
- 50 IJustWantToBeCool, ”Kanaler”, Youtube, hämtad 2023-10-20, <https://www.youtube.com/@IJustWantToBeCool/channels>.
- 51 IJustWantToBeCool, ”Böcker av I Just Want To Be Cool”, hämtad 2023-10-20, <https://www.storytel.com/se/authors/i-just-want-to-be-cool-218047>.
- 52 Steiner och Berglund, *Barnlitterära strömningar*, 16f.
- 53 Ibid.
- 54 IJustWantToBeCool, *Skurkskolan*, omslag.
- 55 Ibid., ”NÄSTA BOK KOMMER 2023!”.
- 56 Ibid.
- 57 Ibid.
- 58 Sveriges Radio, ”IJustWantToBeCool (Victor Beer, Emil Beer, Joel Adolphson)”, 2016-08-02, hämtad 2023-10-20, <https://sverigesradio.se/avsnitt/761168>.
- 59 Jenkins, *Convergence Culture*, 2, 270.
- 60 Ibid., 10f.
- 61 Mygind, *Børnelitteratur i transmedial bevægelse*, 190.
- 62 Tove Boström och Lars Lindqvist, ”Idolerna på Youtube växlar upp – till pappersböcker”, *Dagens Nyheter*, 2023-09-17, <https://www.dn.se/sverige/idolerna-pa-youtube-vaxlar-upp-till-pappersbocker/>.
- 63 Ibid.
- 64 Här synliggörs vikten av att, som Mygind, föra ett fördjupat resonemang om både ”lösrlve idéen om det litterære værk fra bogmediet og det enkelte bogobjekt” och ”betragte litteratur og den litterære tekst som et materielt funderet udsagn”. Mygind, *Børnelitteratur i transmedial bevægelse*, 198.
- 65 För ett historiskt perspektiv på denna ”läspanik”, se Bengt-Göran Martinsson, ”Läspanikens anatomi. Barns och ungdomars läsning och mediebruk i ett historiskt perspektiv”, i *Svensk forskning om läsning och läsundervisning*, Michael Tengberg och Christina Olin-Scheller red. (Lund: Gleerups Utbildning, 2015), 197-208.
- 66 För en mer djupgående diskussion om ungas ljudbokslyssnande, se Elisa Tattersall Wallin, *Sound Reading. Exploring and Conceptualising Audiobook Practices Among Young Adults* [Diss.] (Borås: Högskolan i Borås, 2022).

- 67 Hur spelelement kan implementeras i litteraturundervisning har bland annat utforskats av Caroline Graeske, Sofia Aspling Sjöberg och Stina Thunberg, "Hooked By Avatars? Literature Studies in Upper Secondary School – A Simulation Study", *International Education Studies* vol. 15 (2022:3), 53–60, <https://doi.org/10.5539/ies.v15n3p53>.
- 68 För ett undervisningsperspektiv på detta fenomen, se Sarah Jerasa och Trevor Boffone, "BookTok 101. TikTok, Digital Literacies, and Out-of-School Reading Practices", *Journal of Adolescent & Adult Literacy* vol. 65 (2021:3), 219–226, <https://doi.org/10.1002/jaal.1199>.
- 69 Boström och Lindqvist, "Idolerna på Youtube växlar upp – till pappersböcker".
- 70 Ibid.
- 71 Yumi, Tomu och Maria Frensborg, *Yumi & Tomu. Spelmästarens officiella guide till ondskefulla planer och mäterliga pranks för odågor och prankmästare* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2023); Yumi, Tomu och Maria Frensborg, *Yumi & Tomu. Resan till Interversum* (Stockholm: Bonnier Carlsen, 2023); IJustWantToBeCool, *Skurkarnas skurk. Förädaren* (Stockholm: Rabén & Sjögren, 2023).
- 72 Detta enligt Svensk bokhandels topplistor, se Svensk bokhandel, "Topplistor", hämtad 2023-10-20, <https://www.svb.se/topplistor>.