

## Fanfiktio, datorspel och tillämpad humaniora

Patrik Svensson

Henry Jenkins är humanist på tekniktung mark. Det snöar lätt i Cambridge och det angränsande Boston när jag kommer på besök i december. En slags inramning ges av hotellrummet med kretskort på möblerna, tekniktidskrifter och bredbandsuppkoppling. När jag morgonen efter äter gröt med jordgubbar och blåbär på hotellet hör jag från grannbordet hur en yngre robotikforskare rekryteras av ett teknikföretag. Vid ett annat bord talar tre kostymklädda män om hur en av männens döttrar just befordrats och om allehanda hjärtsjukdomar. Det känns som början på en ganska vanlig dag i den miljö som Massachusetts Institute of Technology utgör.

Henry Jenkins förestår programmet för jämförande mediestudier på MIT, är en flitig författare och talare, och en man med en högst ansenlig meritlista. När han tar emot mig är det efter en rätt lång övertalningsprocess. Han är en upptagen person men när vi väl träffas ger han både av sin tid och av sig själv. Bakom en kort skäggig uppenbarelse finns mycket energi och skratt. Han är kanske fortfarande mest känd för sin forskning kring fankultur och boken *Textual Poachers* tar upp hur vi kan utvidga, omforma och omkonstruera världar som vi får till oss genom t.ex. TV. Det mest kända exemplet rör s.k. trekkers – dvs. personer som intresserar sig för och på olika sätt går in i det universum som ursprungligen skapats i TV-serien om *Star Trek*. Jenkins intressen omspanner också datorspel, genus och sexualitet, medieutveckling och vidareutvecklingen av cultural studies som ämnesområde. Genomgående är att han ofta lämnar ut sig själv, att han tar nyttjarna av populärkultur på allvar och att han praktiserar vad han själv kallar tillämpad humaniora.

– Jag tycker om att vara humanist i en laboratoriemiljö säger Jenkins. Blandningen av teknik och humaniora är en styrka och en möjlighet. Som humanister och samhällsvetare kan vi ställa viktiga frågor om hur den nya tekniken förändrar och påverkar samhälle och kultur. Det är vår uppgift att finnas där förändringar sker. Det innebär t.ex. att vi måste kunna förhålla oss till den nya informationstekniken och att vi måste kunna använda den för att nå ut.



När den amerikanska senaten efter massakern i Columbine behövde någon som skulle kunna ge datorspel och medievåld ett sammanhang kallade man på Henry Jenkins. Boken *From Barbie to Mortal Combat: Gender and Computer Games* hade gjort honom till en nationell profil på området. Han berättar om hur han kom att bli oerhört populär som talare och skribent. Just datorspel råkar vara ett av dessa områden som röner massor av medieintresse. Det gäller både i USA och i Sverige. I USA är det kanske tydligare hur olika personer placeras in i fack, och vid senatsförhören var det tydligt att Jenkins var den ende humanisten och den ende deltagaren förutom spelindustrin som inte direkt förfasades över datorspel som företeelse. Nu är han inte alls ovan vid att få anta symbolbärande roller. En av hans kollegor vid MIT säger till mig att Jenkins är den enda humanisten där. Även om detta inte stämmer så han är han i alla fall otvivelaktigt den mest framträdande.

När Jenkins väl kom till Senaten fann han att kammaren var full med spelaffischer för några av de mest våldsamma spelen på marknaden. Temat för utfrågningen var ”marketing of violent entertainment to children”. Bakgrunden var det nationella trauma som uppträtt efter en serie våldsamma händelser i skolor landet över. Allra värst var dödandet av 13 personer i Columbine i april 1999. Den scen han målar upp är märklig men kanske logisk: senatorernas behov att distansera sig från populärkulturen, homofoba skämt om Marilyn Manson, andra inkallade vittnen som inte vill hälsa på honom och någon som beskriver honom som en journalistprofessor som inte kan något om sociala problem. En av hans ”motståndare” är Sverigebekante överstelöjtnanten Dave Grossman vars senaste bok heter *Stop Teaching Our Kids to Kill: A Call to Action*

*Against TV, Movie and Video Game Violence.* När Jenkins kallas fram för att avlägga sitt vittnesmål är han inte bara nervös utan i det närmaste vettskrämd. Han sträcker sig efter ett glas vatten för att få bort muntorrheten men välter ut det över bordet. Det här personliga sättet att tala och skriva är ett kännemärke för Jenkins. Hans metod är självutlämnande och han har nästan alltid ett personligt tilltal.

– Jag respekterar människor som är passionerade säger han. I samma andetag rekommenderar han en rad personer som skulle vara bra för mig att komma i kontakt med:

– Scott McCloud – serietecknaren – kommer att vara här till våren. McCloud försöker jag alltid få hit. Och du borde läsa Nick Montford som snart kommer med en bok om textäventyr och interaktiva berättelser.

Efter senatsförhöret skrev han också en personligt hållen text som han publicerade på Internet och som berättar om hans upplevelser. Han blev förvånad över hur lite medial plats hans framträdande fick och när han kom hem från Washington berättande han sin historia i ett e-postmeddelande som kom att spridas snabbt; bland annat med hjälp av studenter på MIT. Under de 24 timmar som följde fick han ta emot hundratals e-postmeddelanden och under det andra dygnet övergick e-posttrafiken till att bli alltmer internationell. Så småningom kom det hela att bli omskrivet i många stora dagstidningar.

Således fann sig Jenkins indragen i en situation präglad av en ganska stor dos moralisk panik. Det gällde inte bara delar av senaten utan samhället i stort. Man talade om kulturell förorening och Jenkins säger att han tidigt blev varse att populärkulturen sågs som ansvarig för en mängd allvarliga utvecklingstendenser. Viss sorts musik (t.ex. Marilyn Manson), subkulturer (gothkulturen), film (*Scream*) och datorspel (*Quake*) ansågs vara farliga och många ville reglera medieutbudet. Skolor stängde av tillgången till Internet och förbjöd vissa typer av kläder (speciellt sådana som kunde gömma vapen) och utsmyckning. Skolbarn i North Carolina uppmuntrades genom löften om pengar och basebollkepsar att ringa ett kostnadsfritt nummer anonymt för att rapportera om deprimerade och farliga klasskamrater. Man kan påminnas om den mediekampanj som kvällspressen i Sverige bedrev under början av 2003 i samband med ett styckmord där tesen tydligt var att rollspel lär ut att

döda. Antar man ett historiskt perspektiv så känns argumenten också igen från debatten om serietidningar, Nick Carter-böcker och videovåld. Och faktum är att många av dessa kulturyttringar omger mig där jag sitter i Jenkins arbetsrum.

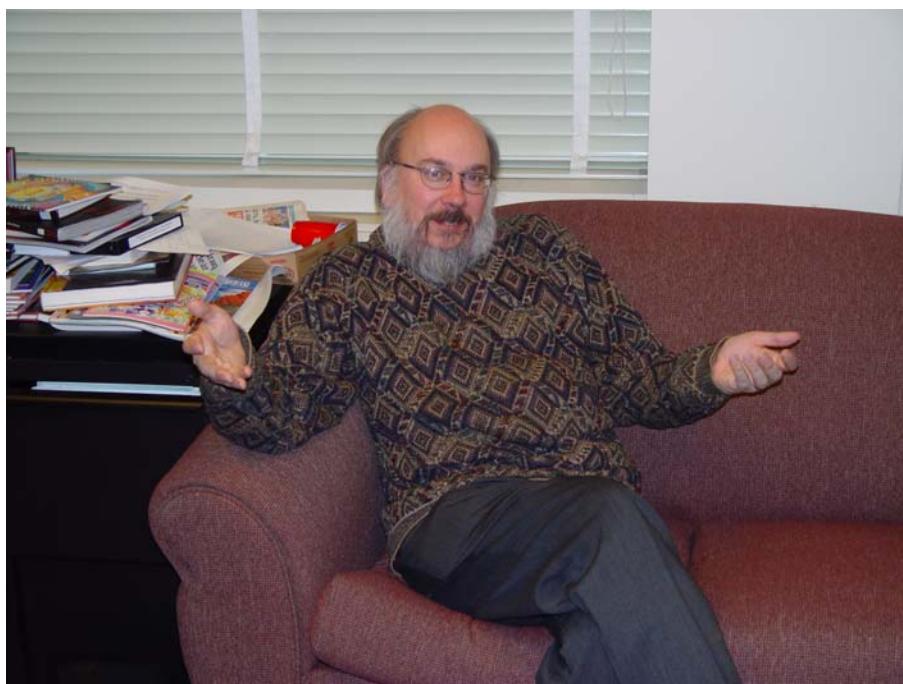
– Situationen är betydligt mer sammansatt, fortsätter Jenkins. Datorspel utgör ett kulturellt inflytande bland många andra och det finns inget enkelt sammanhang mellan underhållningsvåld och verkligt våld. Han pekar på vikten att skilja mellan korrelations- och orsakssammanhang. Enligt Jenkins utgår mycket av kritiken från ett vuxenperspektiv snarare än ett ungdomsperspektiv. Han säger bl.a. att barn i fyraårsåldern kan skilja mellan verklighet och fantasi och att de berörs mycket mer av nyhetsrapporter om lokal brottslighet än av tecknade serier eller datorspel. Speciellt vänder han sig emot analys som utgår från olika medias effekter och som inte sällan kommer från medicinskt håll. Här ses ofta mediekonsumtion som en passiv process och analyserna tenderar att utgå från fragment snarare än helheten. Jenkins menar att det handlar om en aktiv och kreativ process som sker i ett större sammanhang och att det som behövs är en humanistiskt hållen analys som utgår från medieanvändning och ett kulturellt och socialt sammanhang. Därmed menas förstås inte att medievåld är oproblematiskt. Liksom Michael Moore i *Bowling for Columbine* pekar Jenkins också på bakomliggande samhälleliga faktorer som tillgång på vapen, mediasituationen, människor som plågas eftersom de inte ”passar in” och en rädsla som genom-syrar en stor del av samhället.

Enligt Jenkins bygger vi egna världar och personliga mytologier utifrån det innehåll som vi får genom olika typer av medier. De berättelser som vi möter är meningsfulla utifrån våra egna erfarenheter och vår uppfattning av världen. Vi använder dem för att utforska oss själva, våra värderingar och våra relationer till andra människor. Jenkins spårar rädslan för vissa former av populärkultur till vuxenvärldens oförstående inför ungdomars sökande efter sin egen plats och självständighet. Även om gothkulturens symboler kan tyckas skrämmande för vuxna så innebär detta inte nödvändigtvis att de har samma betydelse för våra barn. Just denna subkultur är något som Jenkins återkommer till. Han beskriver den som fredlig, tolerant och omhändertagande. Därför upp-

rörs han också djupt när en republikansk strateg säger att det som behövs är inte ”gun control” utan ”goth control”.



Henry Jenkins kontor känns hemvävt med sin soffa, spelkartonger, serietidningar och böcker. Man går igenom ett annat större kontor för att ta sig dit och jag får känslan av att dörren emellan ofta står öppen. Vi talar om en incident som för något år sedan fick stor uppmärksamhet i vissa kretsar. Jenkins skriver regelbundet artiklar i en MIT-tidskrift som heter *Technology Review* och en sådan artikel handlade om bloggare.



Figur 1. Henry Jenkins på sitt kontor.

Bloggar är en slags onlinedagböcker som fått fantastiskt snabb spridning och Jenkins beskriver i artikeln hur en konferens han deltog i blev bloggad; dvs. hur personer under konferensen kommenterade den direkt

via trådlösa nätverk och sina bloggsidor. Kontroversen rör det sätt på vilket Jenkins beskrev bloggarna. Den första versionen av artikeln beskrev hur bloggarna spred sig som kackerlackor efter ett kärnvapenkrig. Många bloggare reagerade mot det här sättet att beskriva dem och speciellt bland vissa bloggare var kritiken hård. Jenkins ville svara på kritiken men eftersom han inte hade en egen blogg var han i princip utan röst. I detta läge valde han att fråga en av sina studenter som hade en egen blogg om hon skulle kunna tänka sig att lägga ut en text från Jenkins. När jag talar med Jenkins säger han att redaktören skrev en olycklig ingress till artikeln.

– Jag såg till att dom ändrade ingressen så snart jag såg den. Som författare har man inte full kontroll över sin text; speciellt inte rubriker och ingresser. Det hela var helt enkelt ett missförstånd.

Även om det var ett missförstånd så är den här händelsen intressant. Både därför att den i så hög grad relaterar till Jenkins egen forskning om fankulturer och därför att den belyser hur svårt det kan vara att ge sig in i kulturer och medier som man inte är en naturlig del av. Och en blogg har sin egen röst – skapad genom sin författare – och kan inte enkelt användas för att föra någon annans talan.

Alltsedan boken *Textual Poachers* publicerades 1992 har Henry Jenkins förknippats med fankultur och fanfiction (eng. fan fiction). Vid den här tiden betraktades fans och fankultur knappast som akademiskt intressanta och det mesta som dittills skrivits hade ett tydligt utanförperspektiv. Fans både exotiserades och marginaliserades. Jenkins gör det tydligt att han är både fan och akademiker och att han tar fankultur på allvar. Han menar att de texter som utgörs av TV-serier som *Star Trek* och filmer som *Stjärnornas krig* ingalunda är statiska. Fans använder dessa grundtexter som utgångspunkt för egna konstruktioner och för att forma sin egen identitet. Det här är en uttalat kreativ process som sker i relation till utvecklingen av ursprungstexten. Jenkins talar om aktivt deltagande och speciellt i senare texter om att detta aktiva deltagande och omkonstruerande ingalunda är begränsat till traditionella fankulturer. Hans teoretiserande är starkt influerat av den franske kulturteoretikern och historikern Michel de Certeau och dennes fokus på användningen av medier snarare än på hur medierna formar oss. Enligt de Certeau tar vanliga människor den mening de behöver från de kulturella artefakter

som de får tillgång till. Här kan man också spåra Jenkins närhet till populärkulturen och vanliga människors kulturbruk. Synen på populärkultur och cultural studies utvecklas och fördjupas för övrigt av Jenkins och medförfattare i artikeln "The Culture That Sticks to Your Skin: A Manifesto for a New Cultural Studies" (inleder antologin *Hop on Pop* som utgör ett avstamp för att förnya området). Här förs andra teoretiska och metodiska grundvalar fram – det direkta och passionerade tilltalet, den tillgängliggjorda forskningen, en uppmärksamhet på detaljer och empiri, och betydelsen av sammanhang och situation.

Teknikutvecklingen spelar en betydande roll i analysen av fankultur eller den mer allmänna deltagarkulturen (eng. participatory culture). Jenkins påvisar betydelsen av videobandspelare och kopieringsapparater för spridandet och etablerandet av alternativa konstruktioner av populärkulturella texter. När jag låter blicken svepa över hans kontor blir jag också varse hur denna mångfald av tekniker och medier finns manifesterad i rummet. Datorn på skrivbordet symboliserar den senaste och kanske mest integrativa tekniken i fankulturens tjänst. Genom internet kan berättelser, musik och film spridas enkelt. Film och TV kan diskuteras i ett otal olika typer av diskussionsforum. Fans har också ofta legat i bräschan för användning av ny teknik och på nätet finns hundratusentals unika texter i genren fanfiktions. Inte sällan stöter fans på motstånd från de stora medieföretagen. Redan 1981 gick Lucasfilm till attack mot fanzines som publicerade Stjärnornas krig-berättelser med sexuellt innehåll.

När jag lyssnar till Jenkins slår det mig att han trots sitt passionerade förhållningssätt inte framstår som speciellt dogmatisk eller akademiskt territoriell. Fanfiktions som fält är heller knappast disciplinspecifikt. Där jag sitter långt inne bland de vindliga korridorerna på MIT låter jag låter tankarna vandra till Sverige där fanfiktions inte ännu tycks ha slagit igenom som forskningsområde. Intressant nog tycks det intresse som ändå finns i hög grad komma från studenter. En uppsatshandledare inom litteraturvetenskap har just berättat för mig att flera av hennes tredje-terminsstudenter vill skriva om just fanfiktions. Forskningsmöjligheterna är också många. Exempelvis skulle det vara givande att från ett fanfiktionsperspektiv närma sig de världar, fiktioner och kulturer som skapas i relation till datorspel.

Jenkins spårar två utvecklingstendenser. Dels deltagarkulturen där många människor utifrån kulturella arketyper skapar tillsammans och dels en mediekonvergens som leder till att de stora medieföretagen tar starkare kontroll över de världar som skapas hos dem. Den senare tendensen handlar inte längre om bara film eller TV utan om det som Brenda Laurel kallar *transmedia design*. Man skapar innehåll för en mängd medier på samma gång vilket också gör att varje värld som skapas på detta sätt är en oerhört stor investering. Det resulterar i en allt längre relation mellan mediekonsumenterna och de världar som skapas. Denna relation ger medieindustrin möjligheter att tjäna pengar på film, spel, TV, dockor, affischer, musik och allt annat som infogas i samma struktur. Jenkins menar att det också gör att man från producenthåll är mer mån om att lyssna på konsumenterna, och att det finns möjligheter likväl som risker. Han talar om konflikten mellan ekonomiska och juridiska krafter som uppmuntrar makt över kulturella mytologier å ena sidan och nya tekniker som ger konsumenter möjligheter att arkivera, kommentera, konstruera och sprida å andra sidan.



Så tittar en av Jenkins medarbetare in. Hon pekar mot en student som står i rummet utanför och väntar på att få träffa sin handledare. Vår tid är således snart ute men vi hinner ändå kort diskutera humanioras roll. Jenkins talar om tillämpad humaniora och det kanske inte är så märkligt om man är humanist på MIT. Han berättar att företag som Electronic Arts och Microsoft deltar i kurserna inom programmet för jämförande mediastudier och att han gärna vill ha samverkan både inom universitetet och mot världen utanför. I beskrivningen av programmet framgår det att man är intresserad av social och kulturell interaktion med teknik snarare än bara studier av interaktiv teknik. Det handlar både om att tänka och att göra i något som beskrivs som "a salon culture within an academic space". Jenkins har kanske inte helt oväntat fått kritik för att arbeta för nära industrin men han hävdar att det inte är ett problem utan snarare en förutsättning.

– Samverkan med spelindustrin är nödvändig för oss. Våra studenter presenterar sina arbeten från företrädare för stora spelföretag och andra



intressenter. De idéer som presenteras kan komma att forma framtidens spelindustri.

Det är säkert en inte helt enkel balansgång i alla lägen men när jag efter vårt möte promenerar tillbaka längs Charles River så känns det som det är precis här Henry Jenkins hör hemma.



*Figur 2. MIT ligger vackert beläget vid Charles River.*

*Patrik Svensson är universitetslektor i humaniora och informationsteknik vid Umeå universitet och sedan 2000 föreståndare för HUMlab, <<http://www.humlab.umu.se>>. Han har en bakgrund inom anglistisk språkvetenskap och har länge arbetat med pedagogiska aspekter på informationsteknik. Bland övriga forskningsintressen återfinns bl.a. gestaltning i virtuella miljöer, dynamiska kartor, humanioras roll och mediering av kommunikation.*

E-post: [patrik.svensson@humlab.umu.se](mailto:patrik.svensson@humlab.umu.se)

Webbplats: <http://www.humlab.umu.se/patrik/>