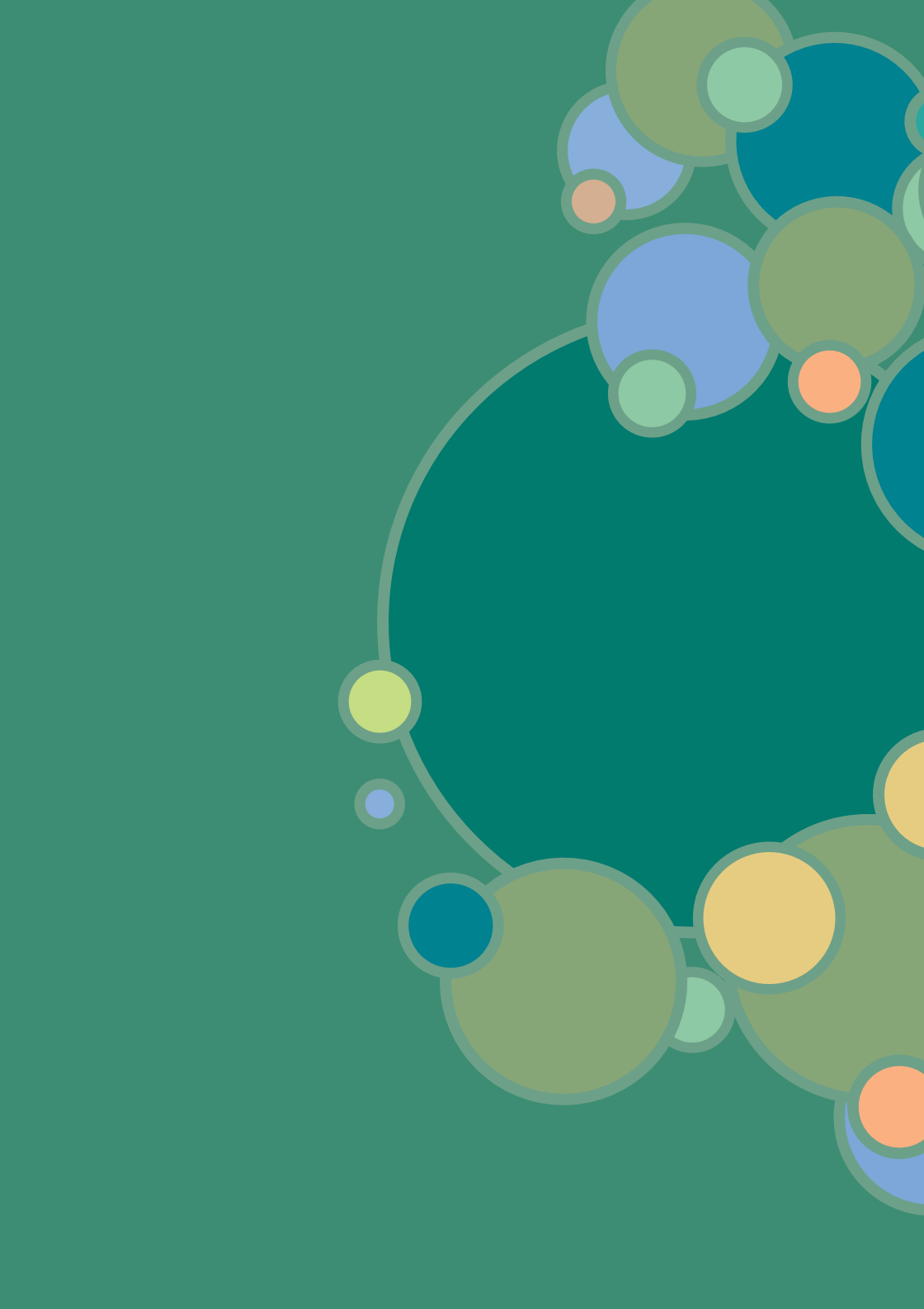




SOM ETT
BLÅBÄR I
MEDIASNÅRET

*– mediabilder och
biblioteksframtider*



innehåll

- 2** **MÅRTHEN GUNNARSSON**
VÅGA VARA PUBLIC SERVICE
- 5** **KAROLINA ENQUIST-KÄLLGREN**
INTERVJU MED EIRIK NEWT
- 9** **EVA THULIN**
UNGDOMARS INTERNETANVÄNDNING
- 13** **MARTIN ENQUIST-KÄLLGREN**
FRÅGOR OCH SVAR OM MEDIESAMHÄLLET
I FRAMTIDEN
- 21** **JONAS CARLQUIST**
DATORSPEL SOM BERÄTTELSE

Våga vara public service

Din arbetsgivare vet inte vad hon ska ha dig till. Ibland vet hon inte ens om att du finns. Gör demokratin en tjänst och gör det du är till för. Var ett verktyg i allmänhetens händer.

Medieutbudet är i dag större än någonsin. Det ges ut mer skivor än någon hinner lyssna på, skrivs mer böcker och tidningsartiklar än någon kan läsa, och i allt fler hem finns kabel-tv med hundratala kanaler. För en ung människa som står i begrepp att forma sin identitet kan det vara förvirrande.

Stjärnor pumpas fram från dokusåpor och skivbolag ena dagen för att vara bortglömda nästa dag. Man kan lätt få intrycket av att det enda sättet att bli bekräftad är genom att synas eller höras i mediebruset.

För den som vill uttrycka sig blir det paradoxalt nog allt svårare. Den nya tekniken har gjort uttrycken enklare. Vem som helst kan ge ut en egen skiva, och du behöver inte särskilt avancerad utrustning för att göra en tidning eller annan publikation som ser ganska proffsig ut. Men vem kommer att höra dig?

Om du har fostrats att tro att bara den som har fått ett skivkontrakt är värd att lyssna på, och att din åsikt bara räknas om du blir tillfrågad, varför ska du då överhuvud taget försöka?

Samtidigt finns otaliga exempel på en motkraft som växer sig allt starkare. Runt om i landet inser unga människor att de faktiskt har rätten att ta saker i egna händer. Fanzines med fantastiska budskap kopieras och sprids genom byteshandel.

Musik som aldrig skulle kunna säljas på marknadens villkor spelas in och distribueras av musikerna själva. Föreningar startas där engagemanget och viljan att förändra är det primära, och där lönsamhet är ointressant. Det är här de offentliga institutionerna ska spetsa sina öron, för det är här de behövs.

Låt oss jämföra med tv-utbudet. Ingen kommersiell kanal skulle kunna satsa pengar på smala program om konstmusik, nyheter på minoritetsspråk eller vetenskapsprogram som når en marginell del av befolkningen. En kommersiell tv-kanal har inte som affärsidé att producera så bra tv som möjligt. Idén är att erbjuda en så stor målgrupp som möjligt åt sina annonsörer. Sveriges Television däremot har som public service den unika möjligheten att utgöra ett komplement. Deras uppdrag är att göra allt det där som de kommersiella inte gör.

RÅD TILL CHANS

På samma sätt borde de offentliga institutionerna rikta in sig på det som man faktiskt har en unik möjlighet att göra. Utan lönsamhetskrav har man råd att chansa. Starta diskussionskvällar om mediekritik i Borås. Erbjud ett stort rum i Västerås där vem som helst får måla graffiti. Samla alla Malmös demoinspelningar på stadsbiblioteket och ordna en performancefestival i Gävle. Inget företag kommer att göra det.

Förtroendet för demokratin är lågt. Den emotionella klyftan mellan dagens unga människor och våra politiker är gigantisk. Unga människor idag vill – något generaliserat – hellre vara med i en dokusåpa än påverka politiken. Inte så konstigt kanske, när de största dagstidningarna tycks följa samma prioriteringar. När såg du senast ett politiskt utspel på Aftonbladets löpsedel? Och när såg du ett uttalande från Big Brother-Linda?

VÅGA VARA VERKTYG

Ska vi vinna tillbaka förtroendet för demokratin, och på längre sikt även förstärka

Foto, Pierre Skönnegård.



den och se till att den fungerar, så måste de offentliga institutionerna klättra upp på barriaderna. Offentligt anställda måste se över sina uppdrag. Jag är anställd av Stockholms unga människor, och måste göra allt för dem om jag ska behålla mitt jobb. Det innebär att jag måste leta upp dem, rycka tag i dem, och fråga vad de vill ha mig till. Är du anställd av befolkningen i Hammarkullen för att främja deras möjligheter att få tag på bra litteratur så är det just det och inget annat du ska göra. Ställ dig mitt i Hammarkullen och dela ut böcker. Tala om för dem var biblioteket ligger och säg att de kan komma och hämta mer om de vill. Ge dem huvudnyckeln och tala om för dem att de kan hålla politiska möten i stora salen. Uppläs dem om att källaren med tidningsläggen skulle fungera bra som replokaler, läggen kan ju lika gärna flyttas någon annanstans. De är dina arbetsgivare, och det är de som dikterar villkoren. Ditt jobb är att använda din kompetens för att vägleda och hjälpa. Du är ett verktyg som samhället tänkt ut för deras händer, men som blivit ligande i verktygslådan för att de inte vet hur de ska använda det.

DEMOKRATI INNEBÄR FÖRÄNDRING

Ibland kan det här innebära att institutionerna får ändra sin verksamhet. Ibland kan det innebära att personal får ägna sig åt helt andra saker än de tänkt sig. Men tänk vilken fin form av direkt demokrati.

Om museer, bibliotek, kulturhus och andra gamla institutioner ska ha en chans att överleva måste vi låta oss styras av våra arbetsgivare. Och faktiskt är det inte politikerna i kommunen som är våra arbetsgivare, utan folket. Det innebär att vi ibland kan få ägna oss åt sådant som strider mot maktens intressen. Men hur trovärdiga är vi om vi alltid stryker medhårs?

Vågar vi lämna över makten till våra arbetsgivare, och låta oss själva bli verktyg i deras händer, kan vi på sikt vinna mycket i demokrati. Om vi bidrar till samhället med synen att alla är värda att bli lyssnade på, och att ingen åsikt är för liten för att rymmas, så lyfter vi det kollektiva självförtroendet. Och först då kommer allmänheten på riktigt inse vad bra det är att i sin hand ha människor som är utbildade för att lotsa dem genom den litterära djungeln, visa dem den bästa konsten, och hjälpa dem att själva förverkliga sina idéer. Inte för att de tjänar pengar på det. Utan för att det är deras uppdrag. Public service.

MÄRTHEN GUNNARSSON

Projektledare på Lava, Kulturhuset, Stockholm och frilansjournalist.

Intervju med Eirik Newth

Eirik Newth berättar att det går rykten om att Windows har låtit installera öppna "bakdörrar" i sina program som CIA kan gå in genom och bevaka vad som skrivs och vad datorn används till. Eirik Newth är inte paranoid, istället nämner han detta som ett exempel på hur biblioteken kan och bör utveckla sitt mediebruk.

Hittills har medieutbudet på biblioteken varit begränsat till tidningar, kassettböcker och den traditionella användningen av datorn; bokkatalogen och några få



publika datorer med Internet. Men Eirik Newth pratar om något helt annat. Han pratar om bibliotekens roll i ett framtida informationssamhälle, där en stor del av kunskapen är gratis och alla människor förväntar sig att det skall finnas ny informationsteknik på biblioteken.

Eirik Newth är astronom och frilansande författare, bosatt i Oslo och med ny teknik som sitt favoritämne. Han har varit uppkopplad på nätet sedan 80-talet och var en av de första personerna

Eirik Newth.

i Norge som hade en egen hemsida. Själv använder han i sitt arbete Internet dagligen, och tycker att det är en bättre källa till kunskap än t.ex. dagstidningar och tv eftersom man får tillgång till så många källor på en gång.

NYA KOMMUNIKATIONSMÖNSTER

Vad är det då som är så speciellt med Internet och vilken roll kommer det att få i framtiden? Inte minst, var kommer biblioteken in i bilden? Det speciella med Internet, hävdar Eirik Newth, är att till skillnad från andra medier så är Internet inte ett kommunikationsmedel som fungerar åt enbart ett håll. Medan du i en tidning eller bok kan läsa vad någon skrivit men inte har kontakt med skribenten så kan du på Internet direkt reagera eller kritisera, ja t.o.m ta del interaktivt av skrivprocessen. Ett exempel är författaren David Wineberg som skriver sina böcker på nätet. Kapitel för kapitel lägger han ut boken på sin hemsida och låter sedan läsarna kritisera och utveckla boken tillsammans med honom.

Detta leder till att man på Internet får en helt ny situation, där alla som har tillgång till en dator kan delta, och där mediet i första hand är ett debattforum istället för en informatör. Nya fenomen som Wikipedia, den fria encyklopedin, där alla artiklar är skrivna av läsarna och där vem som helst kan ändra, redigera och skriva nya artiklar, eller online communities är basen för ett nytt sorts kommunikationsmönster. Wikipedia omfattar idag 120.667 artiklar, det är fler än i Encyclopedia Britannica.

KONTROLL ELLER INTE?

Biblioteken är motvilliga mot att ta till sig användandet av ny teknik, tycker Eirik, alla känner väl till det vanliga bibliotekslandskapet, några få datorer för publikt användande, några databaser att söka i och så den datoriserade katalogen. Men enligt Eirik Newth så måste biblioteken anpassa sig till den sociala förändring som kommer att ske när Internet blir mer och mer integrerat i all annan teknik och därmed också i våra liv. Den svenska regeringens beslut att övergå från marksänd till digital TV-sändning är bara ett steg på vägen.

Den ständiga diskussionen om man skall låta låntagarna gå in på vilka webb-

[LÄNK TIPS: WWW.WIKIPEDIA.ORG]

sidor som helst på bibliotekens datorer och hur man skall kontrollera det, menar Eirik, är dödfödd. I en sådan ny social struktur där en stor mängd kunskap är lätt tillgänglig och gratis så måste bibliotekariens nya roll vara, inte att kontrollera och censurera, utan att ledsaga besökarna till god och relevant kunskap. Det kommer inte att vara tekniskt möjligt för biblioteken att kontrollera Internetanvändandet. Inget filterprogram i världen filtrerar på ett sätt som är bra och gångbart i alla lägen. Redan idag kontrolleras Internet av andra än biblioteken, det som är kriminellt hanteras av polisen och det som är olämpligt bör "kontrolleras" av skola och föräldrar.

BIBLIOTEKENS ROLL

Istället för att skrämmas av Internetanvändandet eller hävda att bibliotekens roll i första hand är att bevaka bokens intressen så bör biblioteken satsa på att ta del av den nya elektroniska tekniken. Bibliotekens roll bör vara att skapa en fysisk mötesplats i en värld av elektronisk kunskap. T.ex. genom att skapa nätverk på olika informationsområden eller skapa och uppdatera stora samlingar av Internetadresser. En besökare som vill ha information om tjädernas matvanor skulle kunna koppla upp sig mot ett nätverk av fågelskådare över hela världen, en enorm kunskapsbas, helt på frivillig basis.

Ny teknik för elektronisk utlåning av böcker finns redan. Under förra året släpptes en modell av datorer, som är enbart en skärm och som är böjlig och kan rullas ihop som en papyrus-rulle. (Den heter för övrigt E-pyrus.) Det skulle vara möjligt att ge varje låntagare en skärm och sedan låta dem gå till biblioteket för att tanka ner böckerna, som raderas efter lånetidens slut. Andra möjligheter skulle kunna vara att man tankar ner böcker från andra bibliotek, inom ett visst område om man vill, och sedan lånar ut dem elektroniskt till låntagarna.

NY KOMPETENS TILL BIBLIOTEKEN

I och med att det skapas elektroniska nätverk så jämnas också olika yrkesroller ut. Samarbetet mellan olika samhällstjänster blir större och biblioteken måste öppna sig för ny personal. Kanske måste man släppa in yrkesvägledare, datakonsulter, tekniker och programmerare. Om bibliotekens uppgift är att förmedla och bevara kunskap så måste också ny kompetens och ny personal till, när behovet av ny kunskap finns hos besökarna.

Vad menar då Eirik Newth när han pratar om Windows hemliga ”bakdörrar”? Det han förespråkar är ett första praktiskt steg som biblioteken kan ta i strävandet mot ett nytt förhållande till elektroniska medier.

I stort sett alla som använder datorer har Microsoft Windows som operativsystem. Systemet är stängt, dvs. att inga ändringar kan göras i programmet och man kan inte heller se hur programmet är uppbyggt. Därav möjligheten att det skulle kunna finnas hemliga bakdörrar genom vilka CIA skulle kunna bevaka allt som programmet används till. För att få använda systemet så måste man betala licens. Men som alternativ till Windows har ett öppet system utvecklats som kallas Linux.

Linux byggs upp på frivillig basis efter samma princip som Wikipedia. Alla användare kan ändra och modifiera programvaran eftersom binärkoderna (de koder som all programvara består av) är synliga. Programmet är bättre ur säkerhetssynpunkt och användarsynpunkt, möjligtvis kan det vara svårt att hitta vissa program eftersom de inte skapats ännu och det kan också krävas större förhandskunskaper för att kunna använda programmen. Bl.a. körs den norska bibliotekskatalogen BIBSYS med hjälp av operativsystemet Unix som är en föregångare till Linux.

KAROLINA ENQUIST-KÄLLGREN

Text och foto.

INFORMATION OM LINUX KAN FÅS PÅ:

WWW.LINUX.ORG

WWW.LINUX.COM

SIDOR DÄR MAN KAN LADDA NER PROGRAM:

WWW.REDHAT.DE

WWW.SUSE.DE

Ungdomars Internetanvändning

Datoranvändningen bland svenska ungdomar ökar år för år. Killar i 15-19 års åldern tillbringar nu mer än två timmar per dygn vid dator, tjejer i samma ålder strax under en timma.

Den snabba spridningen av datorer och Internet väcker frågor om hur den nya tekniken egentligen påverkar vår vardag och våra liv. Detta gäller inte minst ungdomarna som tillhör de grupper som använder den nya tekniken allra mest.

Det finns en oro över att ungdomars ökade internetanvändning ger upphov till social isolering. Det målas upp en bild (i bland annat media) av att ungdomar sitter och chattar på nätet istället för att träffa kompisar och umgås på vanligt sätt. Detta befaras medföra negativa konsekvenser för både ungdomarnas livskvalitet och samhällets sociala kapital.

I en studie av ett 40-tal gymnasieungdomar i Göteborg undersöks hur man i vardagen använder olika datorbaserade kommunikationssätt (som e-post, ICQ och chatt) för att kommunicera med andra människor. Undersökningen visar att det är en myt att ungdomar (åtminstone dessa lite äldre ungdomar) ägnar stora delar av dagen åt att chatta på nätet. Datorn som socialt kommunikationsmedel har en tidsmässigt relativt liten, men dock tydlig, plats i ungdomarnas vardag. I genomsnitt ägnar man 10 minuter per dag åt e-post, ICQ eller chatt i olika former. Variationen mellan individer är stor.

BARNSLIGT ATT CHATTA

Undersökningen visar också att en överväldigande del av ungdomarnas Internetkommunikation består av kontakter med människor man känner i verkliga livet. Man använder således Internet i första hand för att kommunicera med "riktiga" vänner, med klasskompisar och med familjemedlemmar. Att chatta (med personer som man enbart träffat på Internet) är en högst marginell aktivitet i gymnasieungdomarnas vardag.

Från att ha varit en mycket populär aktivitet i högstadiet har chattandet kraftigt avtagit och nästan helt och hållet upphört. Idag beskriver ungdomarna chatting som "oseriöst", "meningslöst" och "barnsligt". Det finns dock undantag. Ett fåtal ungdomar (främst killar) ägnar sig åt att chatta eller på andra sätt (ex. via e-post) kommunicera med människor man träffat på Internet. Till skillnad från den "högstadiechatt" som de flesta ungdomar någon gång ägnat sig åt är denna kommunikation snävt intresseorienterad. Man använder Internet för att diskutera, utbyta tips och erfarenheter som rör t.ex. musik, politik eller programmering.

STÄRKER EXISTERANDE BAND

För gymnasieungdomarna är Internet således inte i första hand ett medel för att få kontakt med nya människor, eller för att engagera sig i nya sociala sammanhang.



Foto, Pierre Skönnegård.

Istället använder man tekniken till att bevara och förstärka kontakten med de vänner man redan har. Många ungdomar använder t.ex. e-post för att kommunicera med vänner, familj, gamla klasskompisar, som tillfälligt eller permanent befinner sig utomlands eller på annat ort i Sverige. Internet används för att överbrygga avstånd. Man håller kontakten med personer som man inte har möjlighet att träffa och som det är för dyrt att ringa till. Ett annat populärt kommunikationsätt är ICQ.

ICQ är ett program (s.k. instant messenger) där en uppkopplad användare ser om någon av hans eller hennes vänner är uppkopplade på Internet samtidigt. ICQ möjliggör därigenom direkt och samtidig kommunikation mellan individer. Även ICQ används främst för att chatta med "riktiga" kompisar, men i det här fallet är kommunikationen i första hand lokal, man kommunicerar med personer som befinner sig i Göteborg. Trots stora möjligheter att komma i kontakt med människor världen över är det alltså mest populärt att chatta med personer man redan känner, som befinner sig lokalt och som man regelbundet träffar, inte sällan dagligen.

INTERNET – ETT KOMPLEMENT

Sitter då ungdomarna hemma och umgås med varandra virtuellt istället för att träffas? För de allra flesta ungdomar är svaret på denna fråga ett enkelt och självklart nej. Internetkommunikation prioriteras inte framför att träffa kompisarna. Snarare är det något man ägnar sig åt när det blir tid över, t.ex. en stund efter skolan, medan man väntar på att maten skall bli klar, innan man går och lägger sig osv. Internetkommunikationen kompletterar annan kommunikation. Den uppmuntrar tätare kontakter och läggs ovanpå både telefonkontakt och fysiska möten. Många ungdomar berättar att de dessutom använder Internet för att kommunicera med personer som man aldrig skulle ringa eller skriva brev till. Detta antyder att Internet utgör en ny kommunikationsform där konventionerna för vem och vem man inte kommunicerar med ser annorlunda ut än för traditionella kommunikationsätt som telefon och brev.

Att gymnasieungdomarna upplever sig ha växt ifrån chatting utgör ett intressant exempel på att Internetanvändningen förändras över tid. Viss användning kommer av en fascination av tekniken som sådan, som något nytt och spännande, annan ser ut att vara intimt förknippad med en viss fas i livet (t.ex. högstadietiden).

En intressant fråga för framtiden är vilka av ungdomarnas vanor och beteenden

som följer dem in i vuxenlivet. Kommer t.ex. användningen av ICQ och e-post för kontakter med vänner, familj och bekanta senare i livet förknippas med en svunnen gymnasietid eller lever de kvar som naturliga kommunikationsmedel även i vuxen ålder?

EVA THULIN

Doktorand på Kulturgeografiska institutionen vid Göteborgs Universitet

LÄS VIDARE:

EVA THULIN

UNGDOMARS ANVÄNDNING AV DATOR, INTERNET OCH

MOBILTELEFON: KONSEKVENSER FÖR VARDAGSLIVETS

GEOGRAFISKA DIMENSIONER GÖTEBORG: HANDELSHÖGSKOLAN

VID GÖTEBORGS UNIVERSITET, 2002

Frågor och svar om mediesamhället i framtiden

Martin Enquist-Källgren är 17 år och har arbetat på Regionbiblioteket under sin praktikperiod. Till vardags går han på medieprogrammet på Munkebäcksgymnasiet i Göteborg.

En av hans uppgifter under praktiken har varit att intervjua några personer för det här numret av Framsteget. Här kommer hans svar på några av de frågor han ställt, därefter följer hans intervjuer med Jonas, Katarina och Olle.

1 VILKA MEDIER TROR DU I FRAMTIDEN KOMMER ATT VARA DOM MEST DOMINERANDE? HAR TRYCKTA MEDIER NÅGON CHANS ATT ÖVERLEVA?

Jag tror att dom digitala medierna kommer att vara störst i framtiden. Dom är effektivast och kommer förmodligen bli ännu mer effektiva.

Att det tryckta mediet kommer att finnas kvar är jag helt övertygad om, fast nånting säger mig att biblioteken inte kommer ha lika många besökare om 50 år som de har nu.

Martin Källgren.



Foto, Fimm Hensner.

2 FINNS DET PLATS FÖR NYA MEDIER I FRAMTIDEN? KAN DET VARA SÅ ATT DET REDAN IDAG FINNS FÖR MÅNGA OCH ATT VI KOMMER FÅ SE ETT MINDRE MEDIESAMHÄLLE OM NÅGRA ÅR?

Så länge människor är intresserade och är beredda att betala pengar för det så kommer utvecklingen att fortsätta. Det tror jag att vi är, så ja. Det finns plats för nya medier i framtiden!

3 TROR DU ATT VI MED OLIKA MEDIERS OCH DERAS TJÄNSTERS HJÄLP KOMMER ATT FÅ ETT ENKLARE OCH MERA STRESSFRITT LIV I FRAMTIDEN?

Jag är ganska säker på att vi inte kommer att bli mindre stressade trots alla bekväma tjänster som väntas komma inom ett antal år. Istället för att du blir stressad av att du måste tvätta kläder hela tiden så kanske du blir stressad av att datorn som gör det åt dig går sönder hela tiden.

4 VILKA MEDIER ÄR MEST INTRESSANTA OCH SPÄNNANDE FÖR DIG?

Internet, böcker, musik, film... Jag gillar det mesta!

5 HUR PÅVERKAR INTERNET DITT LIV IDAG?

Det påverkar mitt liv otroligt mycket, jag spelar mycket spel över Internet, laddar ner väldigt många filer. Just nu har jag också ett sommarjobb som i stort sett bygger på att Internet finns, så ja, Microsoft kontrollerar en hel del ...

Jonas

Jonas Ahlstedt är medielärare på Munkebäcksgymnasiet i Göteborg men också skaparen av den välkända och välbesökta sidan jonasweb.nu. Han håller kurser över Internet och på hemsidan kan du i stort sett få alla tips du behöver gällande webben.

Jonas tror att de digitala medierna kommer att vara det stora i framtiden. De är mycket bättre och framförallt kommer de att vara tillgängliga för alla. Men han är också helt säker på att det tryckta mediet kommer finnas kvar.

- Det kommer alltid att finnas affischer, kvitton och liknande säger Jonas.

Mediesamhället kommer bara att bli större och större, det kommer att vara en stor skillnad jämfört med idag. Precis som det idag är en otroligt stor skillnad jämfört med för bara 50 år sen. Jonas tror att med alla nya tjänster som kommer med ny teknik och nya medier kommer dom som kan hantera den att få ett lite enklare liv, mindre stress och så vidare. Men han är inte säker på att alla kommer att kunna hantera den. Han tror att dom som är väldigt intresserade och hänger med i utvecklingen kommer att kunna utnyttja tjänsterna effektivt, andra kommer att få problem.



Jonas Ahlstedt.

Jonas tror också att det kommer skapas frizoner från utvecklingen. Till exempel olika religiösa grupper som sätter sig emot teknik och mediasamhället eller människor som bara är rent trötta på att allt går så snabbt och vill ha mera mänsklig kontakt.

När det gäller Internet så surfade Jonas för första gången år 1989. Då var det ingen som trodde att det skulle bli nåt av det. Då fanns det väldigt få hemsidor, ungefär så många som du kan få plats på ett A-4 papper.

Men sen har ju utvecklingen rullat på och utan Internet hade jag gått arbetslös idag, säger Jonas.

I framtiden tror han att Internet kommer att se lite annorlunda ut. Det kommer att vara betydligt dyrare än vad det är idag, på grund utav allt fler betaltjänster. Då kommer också skräpet försvinna och det kommer att vara ett mer effektivt medium. Han kan också tänka sig att det kommer flera stora nät, till exempel att Telia har ett eget nät nästan lika stort som dagens Internet.

Nästa stora grej som han tror kommer att slå igenom är digital film som skickas över nätet, både spelfilm och kanske film du spelar in själv. Han tror att det kommer att bli mycket enklare med digitalfilmer.

Katarina

Runt ettiden på dagen kliver jag in i Katarina Dorbells kontor som är beläget i samma byggnad som stadsbiblioteket i Borås. Katarina är skaparen och utvecklaren av barnensbibliotek.net. Sajten är skapad för att barn som är intresserade av läsning och böcker. Den innehåller det mesta, boktips, intervjuer med författare, funktioner som "fråga barnbibliotekarien", chatt och mycket, mycket mer.

Trots Katarinas arbete som ändå har till en viss del med det tryckta mediet att göra så är hon inte säker på om det kommer att överleva, istället tror hon mer på digitala medier i framtiden, ljud och bild kommer vara det stora. Mera som en upplevelse. Sen finns det ju också argument som att det är väldigt slösaktigt med papper och att det tryckta mediet kanske inte är det effektivaste. Hon tror att medier i framtiden kommer att sammanföras, allt i ett och att man kommer att använda flera sinnen för att ta upp dom.



Katarina Dorebell.

Fast för personlig del tycker Katarina om det tryckta mediet, hon gillar böcker och texter. När jag frågar om Internet är ett medium som är spännande för henne förklarar hon kort och gott att hon knappt ser Internet som ett medium utan det är mera en självklar del av vardagen.

Katarina ser också ett framtida samhälle där det är många tjänster som erbjuds och möjligheter som ökar. Det är ju drömmen att olika system och tjänster skall utföra mer vardagliga sysslor. Till exempel att kylskåpet både sköter inköp och ställer in maten, säger Katarina. Detta lär vi dock få vänta med ett tag.

Hon säger att utvecklingen kommer fortgå, vi blir ju bara mer och mer beroende av tekniken, se bara på bilarna idag, dom fungerar ju på grund av datorer. Tänk bara tanken om hela det svenska elsystemet skulle krascha. Katarina tror också att det i framtiden kommer att vara en stor upplevelse att surfa på Internet, inte som idag när man mest sitter och läser information, sida ut och sida in. Internet har ju en stor påverkan på ens liv redan idag. Katarina spenderar ju en hel del tid av dagen till att läsa och svara på e-post, hon sköter också vissa ärenden via nätet. Det underlättar mycket, säger Katarina.

LÄNKTIPS:

WWW.JONASWEB.NU

WWW.BARNENSIBLIOTEK.NET

WWW.OLLEPAULSSON.COM

Olle

En sen torsdageftermiddag kommer jag hem till Olle, som är bosatt i Linnéstaden i Göteborg. Olle Paulsson är 17 år och mediestuderande vid Munkebacksgymnasiet. Där har han valt grafisk kommunikation som inriktning. Olle drömmer förövrigt om en framtid som grafisk formgivare.

Olle tror på de tryckta mediernas överlevnad. Han tror dock inte att det kommer att finnas kvar i samma utsträckning som idag. Det kommer förmodligen att vara färre tryckta saker, men också mer kvalitet och mindre skräp. "Folk vill ha nåt att känna och ta i" säger Olle. Han gillar tryckta ting, de ger mer känsla och det är roligare att läsa nåt på papper än på en skärm.

Olle är förstas som alla andra ungdomar och bortsett från det tryckta mediet så tycker han att både cd-skivor och Internet är spännande. Speciellt Internet och han är mycket nöjd med det sättet Internet har utvecklats genom åren, från att vara ett



ställe där man kunde gå i och läsa information till ett ställe där man själv kan delta och påverka. Olle använder Internet dagligen, han gillar att spela spel, ladda ner musik, surfa och kolla spårvagnstider.

Han tror på ett framtida samhälle där olika mediers tjänster erbjuder ett mindre stressigt liv, speciellt för dom på landet som kan slippa åka långa

Olle Paulsson.

vägar för att göra olika saker. Det ser man ju redan idag på dom olika tjänster som finns, till exempel olika slags beställningar på Internet, nyheter i telefonen och att själva kunna välja vad man vill se på tv med digital teknik.

Denna utveckling som har varit förhållandevis snabb tror Olle bara kommer att fortsätta, förmodligen kommer det finnas en hel del grejer om några år som vi alls egentligen inte behöver. Olle vill också poängtera att även om olika medier kan erbjuda tjänster som kommer att förenkla vardagen för oss så kommer det alltid uppstå nya problem.

MARTIN ENQUIST-KÄLLGREN

Praktikant Regionbiblioteket, text och foto.

Datorspel som berättelser

Allt fler människor spelar datorspel, inte bara ungdomar utan även många vuxna. Istället för att koppla av med en bok eller TV väljer man att ge sig in i en fiktiv digital värld som ofta kan vara lika uppslukande. Och oavsett vad vi tycker om detta så är det något som kommer att fortgå. Datorspel kommer att fortsätta konkurrera om våra lediga timmar.

Vad är det då som lockar med datorspel? Varför väljer så många att spela ett spel istället för att t.ex. läsa en bok? Svaret på den frågan är mångfaldigt. Någon vill ha en intellektuell utmaning, en annan fascinerar av tävlingsaspekten medan en tredje fångas av den berättelse som datorspelet vill förmedla. Det är den sista punkten som jag här kortfattat vill diskutera. Kan man verkligen hävda att datorspel berättar historier? Jag menar att så är fallet, även om det finns flera forskare som motsätter sig detta.

INSPIRATION FRÅN OLIKA HÅLL

Nu menar jag inte att alla datorspel berättar historier. T.ex. digitala kortspel simulerar bara autentiska kortspel. Inte heller ser jag s.k. onlinespel på Internet som berättelser. De speltyper som jag diskuterar är singelspel där spelaren ensam styr sin karaktär, avatar, i en digital fiktiv värld. T.ex. *Neverwinter nights* är ett äventyr som utspelar sig i en fantasivärld inspirerad av JRR Tolkiens romaner där spelarkaraktären utforskar grottor, landskap och städer för att hitta ledtrådar till den ondska som drabbat världen. *Max Payne* liknar en actionfilm där spelaren jagar de ansvariga för det brutala mordet på spelkaraktärens familj i en mörk storstad.



Commandos 2 är en berättelse om en grupp specialutbildade soldater som på ockuperat område förbereder för de allierades invasion under andra världskriget. Och i Post Mortem ikläder sig spelaren rollen av en privatdetektiv som skall lösa ett mord i 1920-talets Paris.

Kanske berättar inte dessa spel de bästa historier som förmedlats men formen är i alla dessa narrativ. Dock är skillnaderna spelen emellan grafiskt och speltekniskt så stora att spelrecensenter delar in dem i olika spelkategorier; rollspel, actionspel, strategispel och äventyrsspel.

TRADITIONELLA BERÄTTELSESTRUKTURER

Att datorspel berättar får jag stöd av i intervjuer med spelare. När man frågar vad ett spel går ut på resumeras handlingen. En annan sak är att denna typ av spel följer traditionella berättelsestrukturer. Speciellt tacksam att jämföra datorspelen med är den berättelsestruktur som Joseph Campbell beskriver i sin bok *The Hero with a Thousand Faces* som går ut på att en hjälteberättelse, vilket datorspelen vanligen försöker återskapa, ofta handlar om en resa från den ordinära världen till äventyrsvärlden och åter igen. Under denna resa möter hjälten rådgivande mentorer, allierade som stöttar hjälten och fiender som försöker stjälp hjälten. I slutet av berättelsen ställs hjälten inför en avgörande strid som måste vinnas.

Men datorspel uppvisar också skillnader gentemot traditionella berättelser. Datorspel bygger nämligen på interaktivitet vilket problematiserar narrativiteten. I och med att spelaren deltar i berättelsen kan man se spel som scener där dramer utspelas i vilka man själv spelar huvudrollen utan att själv känna till manustexterna. Låt mig exemplifiera några konsekvenser som detta ger.

Datorspel berättar i presens, medan traditionella berättelser vanligen berättar i förfluten tid. Under spelandets gång pågår handlingen vilket gör det svårt att ge tillbaka- och framåtblickar. Berättartempot blir därför stereotypiskt vilket omöjliggör berättartekniska drag som stegring i tempot eller ett avstannande för reflektion. Datorspel löser detta genom att i vissa delar av spelet ta ifrån spelaren ansvaret för vad som händer på skärmen och istället spela upp videosekvenser som inte är interaktiva.

MULTILINJÄR HANDLING I DATORSPEL

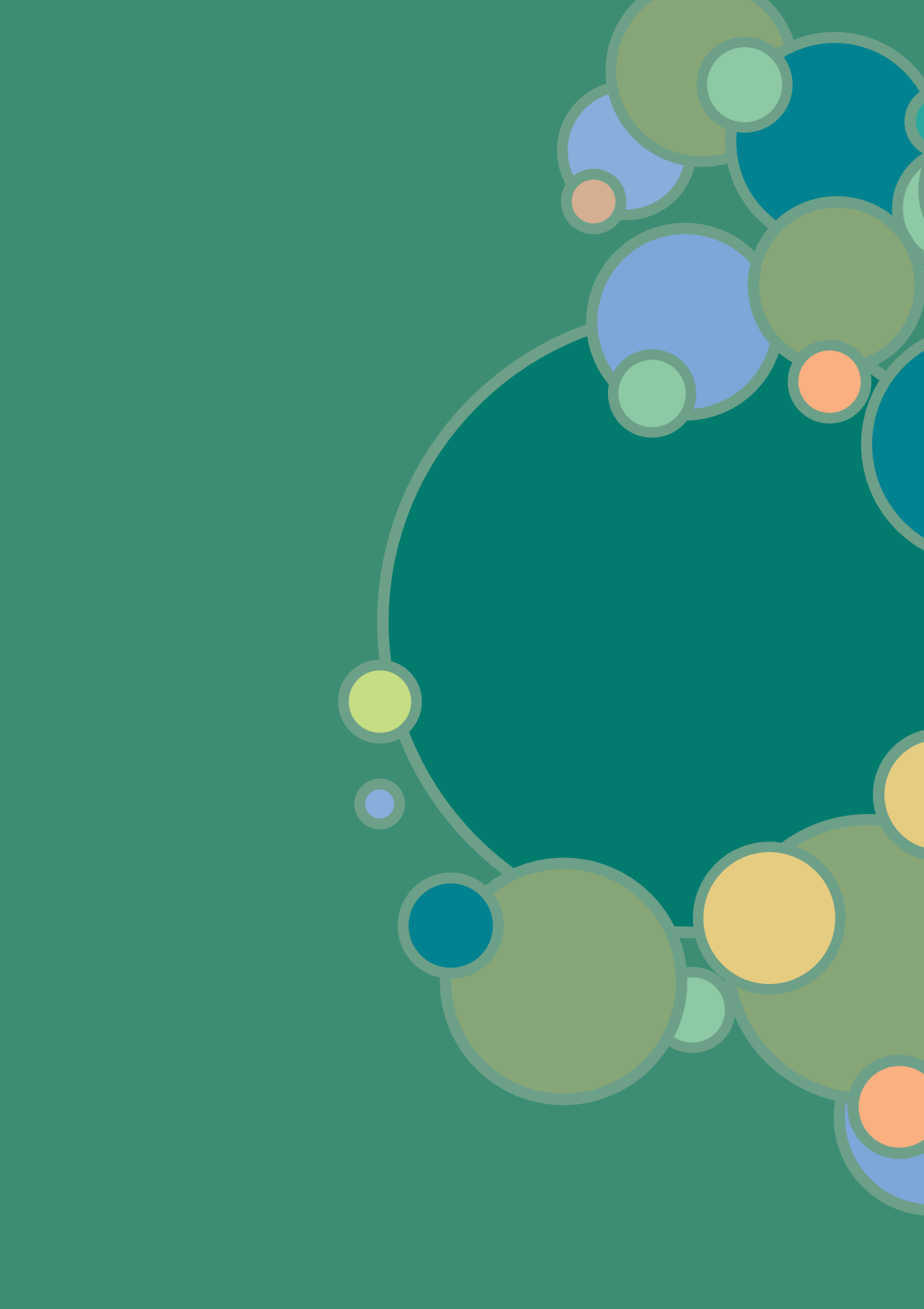
I alla spel ställs spelaren inför olika val och det är spelaren själv som väljer hur denna skall agera i en viss situation. Således tas ansvaret från berättaren och läggs på spelaren, något som försvårar "författande". Om spelet tillåter spelaren att välja väg i berättelsen så bör detta ge konsekvenser för handlingen vilket innebär att berättelsens "författare" inte kan styra handlingen mot ett visst (moraliskt?) mål. Vidare innebär detta att handlingen i datorspel inte är linjär utan multilinjär. Vägen från inledning till slut är mångfaldig. Detta betyder att det blir svårt utan större eller mindre avvikelser att återupprepa handlingen i ett spel.


Många datorspel handlar om en hjälte och går ut på att hjälten skall lyckas i sina strävanden att nå målet. Spel handlar om att vinna vilket innebär att det är svårt att skapa tragedier i ett datorspel, dvs. datorspelsgenren motverkar berättelser vilka slutar med att spelaren förlorar.

Trots att interaktivitet och narrativitet ofta motverkar varandra tror jag det är i sambandet mellan dessa element som datorspelen har sin lockelse. Människan har alltid varit intresserad av att lyssna till berättelser. Datorspel låter oss inte bara höra om hjälten och prinse(ssa)n, vi får också vara hjälten.

JONAS CARLQUIST

Docent, Inst. för litteraturvetenskap och nordiska språk, Umeå universitet.





I det här numret av Framsteget finner du så skilda ting som ett brandtal för den offentliga sektorns public service-uppdrag. En intervju med astronomen Eirik Newt, där han bl a ger sin syn på biblioteken. Här finns också två artiklar av forskare som skriver om datoranvändning idag och några intervjuer med svar på frågor om framtiden.

redaktör ANNELIE BÖRJESSION

Framsteget är en skriftserie som utges av Regionbibliotek Västra Götaland.

Varje nummer har ett tema eller tar upp ett speciellt område inom biblioteksverksamheten.