

# Kropp, medvetande och artefakt

## Spel och spelande ur ett meadianskt perspektiv

I G. H. Meads interaktionistiska socialpsykologi har *leken* och *spelet* en central roll för jagets uppkomst. Vid sidan av barnets språkutveckling använder Mead de båda aktiviteterna som illustrativa exempel i sin teori om självmedvetandets interpersonella ursprung och individens socialisering. Som pragmatiker ägnar han lek- och spelpraktiken en särskild fenomenologisk uppmärksamhet och förekomsten av spel- och lekbeteende hos barn behandlas som evidens för en inre utvecklingspsykologisk process (Joas, 1993:216).

Mer risk för att begå ett tautologiskt snubbelsteg menar jag att det idag finns anledning att tillryggalägga ytterligare ett varv i denna hermeneutiska spiral. Spel, i alla dess former, har sedan Meads tidiga 1900-tal utvecklats till en etablerad kulturform och är idag en växande vardagsaktivitet både för vuxna och barn. Detta beror i hög grad på att spelande utgör en central komponent i de senaste årtiondenas datorisering av samhället. Intentionen med den här artikeln är att på nytt undersöka förhållandet mellan människa och spel. Detta sker genom en tentativ studie där artefakten spel utforskas med hjälp av en meadianskt orienterad socialpsykologi samt en kultur- och medievetenskap som i huvudsak har kulturella och mediala artefakter som sina centrala studieobjekt. Med spel åsyftas datorspel, brädspel, sällskapsspel och dylikt, och även om spel sinsemellan kan se helt olika ut vilar de på en likartad elementär form och idé. Skilda former av spel har troligtvis existerat under hela människans historia och spel representerar ett gott exempel på artefakter som brukats av människan utan att fylla en uppenbar primär funktion.

Trots att Mead i grunden var behaviorist skiljer han sig från denna strömning genom att han också inkluderade medvetandet som studieobjekt i det som ansågs kunna studeras genom iakttagelser av människors faktiska beteenden. Enligt Lars-

Erik Berg ville Mead i sin interaktionistiska psykologi ”inte vara behavioristisk i den meningen att den skulle vägra befatta sig med sådana fenomen som försiggår inom individen i dennes medvetande” (Berg, 1975:44).

Meads interaktionism tar sin utgångspunkt i behaviorismen så till vida att den utgår från den biologiska kroppen och dess beteende, men Mead menar att den biologiska kroppen föds utan något självmedvetande (Mead, [1934] 1976:1). Medvetandet är ett resultat av social interaktion, bara i förhållande till andra kan individen upptäcka sig själv, och eftersom uppkomsten av medvetandet är en extern process är detta samspel möjligt att iakttas för utomstående. Berg uttrycker det som att ”Organismens födsel är biologisk men människans födsel är social” (Berg, 1975:44). Medvetandet, det vill säga hur och vad som rör sig i individers huvuden är inget forskaren nödvändigtvis behöver närma sig genom introspektion utan genom att studera individens sociala samspel kan forskaren göra sig en bild av medvetandet.

Diskussionen utgår från två grundantaganden:

(I) Den enskilda individens medvetande uppkommer i sociala samspel med andra individer. Interaktion är medvetandets ontologiska genesis och på egen hand kan individen inte utveckla ett medvetande. Den biologiska kroppen är dock inte passiv utan en aktör, därför måste man anta att det existerar ett förmedlet socialt beteende, en socialitet, som motiverar individen att engagera sig i sociala samspel (Mead, [1934] 1976).

(II) Alla artefakter, det vill säga kulturskapade ting, innehar rena socialitetsvärden (jfr. Eriksson, 2007). Artefakter har i allt högre grad kommit att dominera människans livsmiljöer. Dessa av människan skapade verktyg och arkitektoniska objekt utgör inte längre primärt ett skydd mot den omgivande naturen eller som hjälpmedel för att bruka och förbruka naturen. Artefakter tycks fylla långt fler funktioner än de basala. Sett till historien är det i relativt välmående kulturer som konst, musik, litteratur och arkitektur har frodats, också spel i dess olika former vill jag hänvisa till den här gruppen av artefakter för rekreation och förströelse.

## I.

Socialiteten, det vill säga människans förmåga till socialt umgänge, fick förhållandevis stor uppmärksamhet under socialvetenskapernas barndom och berördes av flera av sociologins föregångsgestalter. Många behavioristiskt inspirerade tänkare, däribland Gabriel Tarde, John Dewey, Charles H. Cooley och nämnde Mead ville förstå hur ett barn utvecklades till en fungerande samhällsindivid. Det är med bakgrund i denna problematik som Meads utvecklingsteorier skall läsas, även om det på intet vis betyder att människan i vuxen ålder är en färdig social varelse utan några band kvar till det barn hon en gång var. Att socialiseras är att lägga band på naturliga sociala

drifter och avgränsa sitt beteende till former av normativ social samvaro, denna socialisering pågår livet igenom (Asplund, 1987).

I sin essä om socialitet<sup>73</sup> gestaltar Georg Simmel (1964) människan som en naturvarelse som genom social interaktion ovillkorligen förvandlas till en kultur- och samhällsindivid. Hon är ursprungligen en varelse utan explicita motiv och konkreta livsmål och därmed också utan förmåga att handla överlagt och intentionellt. Människan är, menar Simmel, en social organism med en kroppsligt orienterad intersubjektivitet, en biologisk kropp bland andra kroppar. Den enklaste formen av interaktion är imitation. Gabriel Tarde (1903) satte i början av förra seklet ett likhetstecken mellan socialitet och imitation. Genom imitation övertar individen omgivningens beteenden eller attityder (Engdahl, 2001). Spädbarnet tycks födas med en förmåga att imitera ”redan från vår första stund på jorden har vi en förmåga till ’spontan imitation’ och ’osynlig imitation’” skriver Engdahl i en hänvisning till Meltzoff och Moore (1977), ”Spontan imitation syftar på förmågan att utan någon medveten ansträngning bete sig eller handla på ett liknande sätt som någon annan, medan osynlig imitation syftar på förmågan att använda kroppsdelar som är osynliga för en själv för att göra detta” (Engdahl, 2009:21).

För Mead innebar socialiteten att människan visserligen var född med en förmåga att imitera men denna förklaring var inte tillräcklig för att förklara uppkomsten av ett självständigt medvetande (Mead [1934] 1976:57). Interaktionismens modifiering av socialitetsbegreppet har sammanfattats hos Holger Värnlund ”Begreppet socialitet kan definieras som förmågan att kunna vara ’två saker på samma gång eller vara något annat än sig själv’. Man övar upp förmågan att kontakta andra föremål, ta tag i dem, manipulera dem, och *samtidigt* känna sig in i att de bjuder motstånd, är aktiva mot en själv” (Värnlund, 1975:39). Redan på ett förmedvetet stadium i sin utveckling kan människan alltså ”smittas” av det tillstånd som andra och annat i hennes fysiska närhet befinner sig i.

Elin Lundin framhåller att interaktion övergår från oreflexivt socialt beteende till ett reflexivt och medvetet handlande när det sociala beteendet möter motstånd (2004). Kroppslig intersubjektivitet i form av imitation är ett beteende utan medveten intention, något som sker förmedvetet och oreflekterat. Motstånd erfar en individ när ”dissonans” infinner sig i imitationen; när någon i hennes närhet reagerar på hennes oreflexiva attitydtagande. Genom denna kommunikationsakt blir individen medveten om att hon upprepar andras handlingar och attityder men på ett sätt som är unikt för just henne som biologisk varelse. Hon urskiljer sig och blir med det medveten om sitt eget beteende, hon drar sig med ens till minnes hur hon själv agerat i det närmaste föregående momenten i situationen och hon tvingas reflektera över situationens förväntningar och de egna handlingars innebörd utifrån andras perspektiv för att förstå det sociala utfallet av sitt eget beteende. Hon blir samtidigt medveten om sin nästkommande handling, hon upptäcker handlingsalternativ och nödvändigheten av att välja mellan dessa. Hon varseblir andras förväntningar på

73 Simmel använder begreppet *sociabilitet* vars innebörd idag syftar mer på samhälllighet än *socialitet* som snarare konnoterar sällskaplighet. Min tolkning är att Simmel, om han författade sin essä idag snarare skulle bruka socialitetsbegreppet, vilket är mer använt, speciellt inom socialpsykologin (Se även Asplund, 1987).

henne när hon bryter mot dessa. Det är i denna ”dubbla väckelse” som självmedvetandet skapas enligt Mead, och som föranleder honom att analytiskt skilja på ”I” och ”Me”: Där ”Me” organiserar omgivningens partikulära och generella attityder och ”I” organiserar upplevelser av dissonans, skillnad, förvirring och motstånd i förhållande till dessa attityder.

För att interaktion överhuvudtaget skall komma till stånd krävs hos människan att hon kan relatera till andra. En sådan elementär socialitet är troligen organiserad som en förmedveten affektiv lust- eller behovsprincip.<sup>74</sup> Att människan är social och praktiserar socialitet är ett grundantagande i sociologisk och socialpsykologisk teoribildning men har sällan prövats som förklaringsgrund till komplexa fenomen. Socialiteten får sitt konkreta uttryck genom ett allmänt kontakttagande och en allmän svarsbenägenhet individer emellan. Social responsivitet är Johan Asplunds etablerade uttryck för denna konkreta socialitet (1987). Social responsivitet utgörs, i sin mest elementära form, av visuellt och audiellt samhandlande mellan individer som befinner sig i varandras fysiska eller medierade närheter. I huvudsak består interaktionen av ett utbyte av stimuli och responser, det vill säga ett ömsesidigt sändande, tagande, avläsande och tolkande av verbala och icke-verbala attityder. Kritiker av perspektivet menar att det är problematiskt att lägga allt för stor vikt vid social responsivitet i sociologisk analys. Jonathan H. Turner invänder mot att individers behov av socialitet inte nämndevis är så kraftfull som vissa sociologer hävdar:

In fact, as I will argue, human needs for sociality are not nearly as powerful as most sociologist postulate. People must work at face-to-face contact to keep it on track, as can be seen in the constant use of rituals and in the animation of vocalizations, facial expressions and body gestures. Indeed, taciturn are hard to “read,” and we often find ourselves trying to carry both sides of the interaction when others do not seem responsive. Closely synchronized face-to-face interaction is not as natural as we often think; rather, it is a process that requires considerable effort in most instances. Why should this be so if humans are naturally so social? (Turner, 2002:3).

Turner har rätt i att motståndsfri och friktionslös interaktion är sällsynt, men tar miste i citatets avslutande fråga. Jag vill hävda att antagandet om en socialitetens lust och det ofta besvärliga arbete som krävs för att tillfredsställa denna inte behöver motsäga varandra. Socialiteten är, när den väl kultiverats, på en och samma gång lustfylld, tvingande och arbetsam. Också Björn Eriksson (2007) vänder sig emot Turners ifrågasättande av socialiteten. Eriksson menar att människan i princip alltid skapar fungerande rutiner i och kring sina interaktioner, trots yttre och inre påfrestningar.

Då Asplund (1987) konstruerar begreppet social responsivitet hänvisar han även till dess motsats: asocial responslöshet. Asocial responslöshet uppträder när kontaktsökande negligeras, när sällskapliga inviter lämnas obesvarade. Människan frodas i socialt responsiva och tynar i asocialt responslösa sammanhang. Den asociala responslösheten upplevs av individen som ytterst obehaglig redan på ett förmedvetet

---

74 För ett sociologiskt relevant resonemang kring förmedvetna emotioner se Turner (2002).

stadium. På grund av att den sociala responsiviteten ligger till grund för självmedvetandets uppkomst är upplevelsen av asocial responslöshet ett hot mot den individen på existentiell social-ontologisk nivå. Att negligeras av sina medmänniskor, att få sina sällskapliga inviter obesvarade är att vägras en social existens och ofta ses hotet om asocial responslöshet som en av den moderna människans stora rädslor.

Förmedvetna känslor av lust och olust spelar en viktig roll i social interaktion (Turner, 2002). Ett återkommande tema hos Asplund är att asocial responslöshet i motsats till social responsivitet är en socialt konstruerad. Människan kan inte av naturen vara ointresserad av sin nästa, hon kan inte förhålla sig ”icke-nyfikna”. Därmed kan social responsivitet kodas i termer av natur och asocial responslöshet i termer av kultur. En sådan kodning ger oss en första antydning om funktionen hos en kulturell artefakt som spelet.

Det moderna livet hade inte varit möjligt om individer i varje möte med en främling var nödgade att agera socialt responsivt eller om all icke-kommunikation uppfattades som ett angrepp på den personliga existensen. Därför organiseras och disciplineras den sociala responsiviteten genom repressiva normativa strukturer. I det offentliga rummet finns intersubjektiv överenskomna normer om att inte i onödan idka social responsivitet. Då socialiteten undertrycks innebär det för individen också en befrielse från att följa den sociala responsivitetens tvång. I dessa situationer måste inte individer, vilket Asplund påpekar, vara nyfikna på varandra. Det offentliga vardagslivet är på så vis ett ritualiserat och icke-ifrågasatt liv. Erving Goffman uttrycker det som att samhället består av en rituell ordning som individer anpassar sig till genom ackommodation; ”Det sociala livet är välordnat och utan krångel därför att människan avhåller sig från platser, ämnen och tidpunkter där hon inte är önskvärd, eftersom hon skulle bli förringad om hon deltog i sådant. Hon samarbetar för att rädda sitt ansikte och inser att mycket kan vinnas genom att inte sätta något på spel”(Goffman, 1970:42). Det är inte endast sitt ansikte hon sätter på spel om hon inte anpassar sig till den rituella ordningen utan sin sociala existens. Situationen definieras därför av de närvarande genom en rad grundantaganden. Förkroppsligade rutiner, normer och roller gör att individen kan röra sig genom vardagen med mindre motstånd och social friktion. När motståndet minskar, minskar också individernas medvetenhet om sina handlingar och hon behöver inte närvara med hela sitt jag.

Merparten av en individs sociala interaktioner sker med människor hon känner väl och till vilka hon står i en djupare personlig relation. I hemmet och på andra platser av liknande karaktär faller det sig både naturligt och tvingande att vara social och normerna som disciplinerar den sociala responsiviteten är mindre rigida. I ett hem, det egna eller någon annans, är det svårt, för att inte säga omöjligt att praktisera asocial responslöshet. Detta kan tolkas som att i hemmet är disciplineringen av den sociala responsiviteten mindre strikt och därför viktigare för vårt jags danande.

Asplund framhåller att den sociala responsiviteten avklingar med tiden. Individen förlorar intresset för det hon för stunden interagerar med på grund av att den elementära sociala responsiviteten inte erbjuder tillräcklig variation. Enligt Simmel (1981) är människan en varelse som reagerar på skillnader. Variation kräver att interaktionen förändras och hela tiden tillförs något nytt. Hos Mead är kreativitet

svårfångat begrepp som knyts till oförutsägbarhet och störningar i imitationen och attitydövertagandet, det vill säga "I"-aspekten av medvetandet. Individen antar andras attityder men gör det utifrån sin egen unika erfarenhet och förmåga. Individen medierar attityder, det vill säga tar in dem, förändrar dem och sänder ut dem och på så vis skapas förändring.

Enligt Eriksson (2007) är människan inte enbart respondent utan också aktör. Social interaktion kräver aktivt producerande subjekt vilka förmår bibehålla en skapande, intressant och föränderlig situation. Social interaktion kan därför förstås som villkorad. För att den inte skall dö ut behöver förändring tillföras, och som Turner framhåller i citatet ovan, interaktion ansikte-mot-ansikte är en "process that requires considerable effort in most instances". Denna ansträngning består i att producera tillräckligt mycket förändring för att flödet av socialitet skall kunna vidmakthållas. Till sin hjälp har människan utvecklat en rad kulturella artefakter däribland spelet.

## II.

En situation kan definieras som en sekvens i vardagen, något, från omgivningen och vardagens obrutna flöde, inramat och avgränsat både i rum och tid. Spel, sport, religiösa och profana ritualer faller under ett sådant situationsbegrepp, och en situation konstitueras, enligt Henri Lefebvre (2002) av sin inramning och sina entydiga handlingsnormer. I situationen bör deltagarna följa explicit uttryckta handlingsnormer, om inte, upphör situationen att existera. Ett bröllop är inte ett bröllop om inte vissa normer uppfylls. Denna skillnad blir signifikant då man jämför regel- och normbrott i vardagens episoder som visserligen föranleder sanktioner men som inte omkullkastar själva ontologin. Situationen skiljer sig således från en senmodern vardagsverklighet, som genom globalisering och medialisering blir allt mer gränslös, mångtydig och komplex. Avtraditionalisering, ytterligare en av senmodernitetens karaktäristika, kan med det här språkbruket förstås som en förlust av situationer.

Den lokala miljö som under årtusenden utgjort människans erfarenhetsbas och som fram till för knappt hundra år sedan för de flesta människor var att likställa med de platser hon besökt har under det gångna seklet perforerats. Genom mediering har hennes handlingsrum och erfarenhetshorisont vidgats. Gränslösa miljöer och interaktionskanaler har uppstått och socialt beteende och sociala handlingar är inte längre knutna till individers omedelbara närhet.

Senmodernitetens habitat är utformat av människan själv i långt högre utsträckning än någonsin tidigare i historien. Rum, avstånd och tid har kultiverats. Enligt Ferdinand Tönnies består moderniteten av en övergång från det naturliga och varaktiga till det artificiella och abstrakta. Exempelvis är artificiella miljöer, liksom datorspelens spelvärldar, alltigenom kulturskapade och som sådana är de, i den mån tekniken tillåter, utformade så som dess invånare vill ha dem. Om de misstycker ger de sig av till andra artificiella världar eller skapar nya.

Jag vill mena att en perforerad miljö, genom att den är kultiverad, är ett materiellt uttryck för något grundläggande mänskligt och det är först nu som den tekniska utvecklingen tillåter oss att realisera mer och mer av detta. Artificiella miljöer är inte enbart funktionella, de är oftast lustfyllda och lockande; internet är exempelvis en miljö dit människan frivilligt söker sig under sin fria tid, många väljer att spendera en del av sin fritid i digitala spelvärldar och virtuella sociala rum. Några utvecklar även ett regelrätt beroende av dessa. Karl Marx axiom att det inte är medvetandet som bestämmer livet utan livet som bestämmer medvetandet är inte tillämpligt på en artificiell, det vill säga alltigenom kulturskapad miljö. Detta får effekt även för det meadianska perspektivet på medvetandet. Marx och Mead delar, åtminstone vid ytligt påseende, ståndpunkten att medvetandet är en företeelse med materiell grund (Boglund, 1975:12).

Medvetandet skapar och omformar människans habitat och kultiveringens tendenser följer ett visst mönster. Människan utformar kulturen, för att alludera Sigmund Freud, i beaktande av sina lustprinciper. Ur ett meadianskt perspektiv är socialiteten en sådan drivkraft. Socialiteten säger oss att kommunikation har ett värde i sig självt oavsett innehåll och att maximera antalet medierade kommunikationskanaler borde därför vara eftersträfvansvärt.

I senmoderniteten har spel och spelande utgjort en växande del av människans fritids- och kulturkonsumtion. Tendensen av ett kontinuerligt ökande av att nya kommunikationskanaler utgör ett utmärkt exempel på detta. Marshall McLuhan uttrycker det på följande vis (min kursivering) ”Spel är, liksom övriga sysselsättningar, *utbyggnader* av den sociala människan och samhällsstrukturen, liksom de tekniska hjälpmedlen är *utbyggnader* av den fysiska organismen” (2001:269). Att just spelande och spel kan relateras till elementära former av socialt liv har uppmärksamats av flera utläsare av Mead. Ovan nämnde Johan Asplund berör spelet och leken i sin *Det sociala livets elementära former* (1987). Lars-Erik Berg behandlar i flera arbeten lek, spel och datorspel ur ett meadianskt perspektiv (1992; 2010).

Mead nämner som sagt spel och lek i samband med medvetandets uppkomst och huvudsakligen i en utvecklingspsykologisk kontext. Joas sammanfattar Meads syn på lek följande vis:

Mead's ideas about the development of the self can be found in nuce in his theory of children's play. Therein, he draws a line between 'play' and 'game'. 'Play means the child's playful interaction with an imaginary partner in which the child mimes both parts of the interaction. Thereby the capacity for anticipation of behavior is given practice: alters behavior is directly, i.e. via imitation and is complemented by the child's own behavior (Joas, 1993:216).

I praktiken syftar Mead på ett funktionellt lekbegrepp som säger föga om lekens lustprincip. Om Meads teori om spel fortsätter Joas:

In 'games' it is not sufficient to anticipate the behavior of one single partner; now it becomes necessary that the behavior of all partners can be taken as the guideline for the child's action. These others are not at all unconnected parts;

they have functions within groups, whose activities are directed through division of labor. The individual actor has to orientate himself to a goal that is valid for all the actors concerned, and which Mead calls, trying to express its psychological bases, 'the generalized other'. In case of the games 'the generalized other's expectations of the behavior is the rules of the game (Joas, 1993:216).

Ur Meads utvecklingspsykologiska perspektiv är spelet funktionellt då det förutsätter en situation med en tydlig generaliserad andre. En frizon vari barnet har att utveckla sin förmåga att hantera generaliserade förväntningar. En förmåga som är nödvändig om barnet skall fungera som grupp- och samhällsindivid. Meads teori om spel må vara tillfredställande i fråga om funktionalitet för barnet, men spelandet är inte, och har egentligen aldrig varit en aktivitet reserverad för unga.

Den tongivande medieforskning som etablerat det postmoderna paradigmat, där medieringsteknologier spelar en central roll, har i stort förbigått Meads arbeten. Steve Bailey kritiserar den tradition som företräds av Joshua Meyrovic, Fredic Jamesson, Jean Baudrillard och Sherley Turkle med flera (2002). Bailey menar att deras tendens att se den tekniska utvecklingen ur ett i första hand teknologiskt och inte mänsklig perspektiv innebär att det senmoderna samhället har framställts som något fundamentalt nytt till vilket individen måste anpassa sig snarare än som en utveckling som svarar mot individens kropp och medvetande. Ett ytterligare problem, framhåller Bailey i sin kritik, är att allt för mycket av teoretikernas uppmärksamhet koncentrerats på de symboliska aspekterna av media och därför lämnar det sociala subjektet utanför. Bailey lyfter fram interaktionismen som en väg till förståelse. Jag vill här med Bailey föreslå att sociologisk inriktad medie- och kulturvetenskap kan ha nytta av den meadianska traditionen. Spel och andra mediala artefakter kan förstås och tolkas interaktionistiskt. Detta är fortfarande till stor del ett obeforskat område. Redan 1975 efterlyser Anders Boglind något liknande "Kvar att utveckla ytterligare finns en annan viktig sida, den mest originella i Meads program: En empirisk orienterad beskrivning av medvetandefenomenens sociala och materiella förutsättningar" (1975:30).

Relationen till objekt och artefakter spelar roll för individens utveckling av ett medvetande. Den mest arketypiska formen av interaktion är det fysiska mötet ansikte mot ansikte och det påföljande verbala och visuella samtalet (Berger & Luckmann, 1979). Social interaktion behöver dock inte inbegripa tal; alla former av samhandlande mellan två eller flera individer eller mellan individ och artefakt kan definieras som social interaktion. Elementärt rör det sig om ett växelvis flöde av handlingar, där varje handling är en respons på föregående handling samtidigt som den utgör stimuli för nästkommande handlingar (Eriksson, 2007:18).

I utforskandet av social interaktion som en elementär form av socialt liv talas det ibland om sociala universaliala (Eriksson, 2007:18). Social interaktion tycks ha ägt rum i alla tider oavsett kulturella skillnader (Turner, 2002). Elementär social interaktion är oavhängig den sociala och historiska kontexten. Att tala om sociala universaliala må vara att göra stora anspråk, givetvis existerar inte empirisk kunskap om alla samhällen överallt, varken formen för, eller innehållet i all interaktion är



känd. Men arkeologerna har gett oss tillgång till några av de artefakter som brukades i tidiga samhällen och enkla brädspel har hittats. I stort sett samma spel som troligtvis förströdde invånarna i Ur spelas fortfarande i dagens Irak. Spelsituationen; två individer försjunkna vid ett spelbräde borde därför vara lika möjlig idag som för 2600 år sedan. Spelet som historisk och social artefakt inbjuder därför till ett universellt och sociologiskt spännande, om än tentativt, resonemang som tillåter oss att fundera över den sociala interaktionen i ett, för ämnet, ovanlig utsträckt tidsperspektiv.

### III.

Begreppet spel skall inte avgränsas till någon kulturspecifik klass av spel utan inbegriper datorspel likväl som äldre former av spel som exempelvis bräd-, tärnings- och kortspel. I vardagsförståelsen kring begreppet existerar ett släktskap mellan det högteknologiska datorspelet och ett brädspel som det inte finns någon anledning att ifrågasätta. Artikeln vill snarare betona detta släktskap än klassificera olika former av spel. Datorspelet är exempelvis en teknologisk vidareutveckling av bräd- och kortspelen, inte något helt nytt. Även om sårarterna och hybridformerna är många är spelande en interaktiv umgängesform som kräver aktivt deltagande oavsett om det är mellan två individer eller mellan individ och artefakt.

Spelande karaktäriseras i allmänhet som en sällskaplig och lustfylld aktivitet, en förströelse och ett tidsfördriv, något man ägnar sig åt frivilligt på sin fria tid. Frågan är vilka de sociala mekanismer är, som ger sådana positiva effekter. Svaren på dessa frågor är relativt få inom social- och kulturvetenskaperna. Speciellt socialpsykologiska och sociologiska förklaringar lyser med sin frånvaro trots att spelandet är en social umgängesform. Endast två tongivande verk återfinns inom den klassiska sociologin: *Homo Ludens* av Johan Huizinga ([1938] 2004) samt *Man, play and games* (2001) av Roger Callois. Men i takt med att datorspelet under de senaste femtio åren har växt fram som en fritidssysselsättning och betydande kulturell och ekonomisk komponent i vardagslivet har spelforskningen utvecklats. Sociologer på detta område sysslar i huvudsak med att kartlägga och beskriva de kulturer och möjligheter för identitetsskapande som uppstår i och kring datorspel. Frågan om varför spel överhuvudtaget existerar har, enligt Simon Egenfeld-Nielsen et al. (2008) rönt ett tämligen svalt intresse. Några försök har gjorts, men dessa har ett begränsat förklaringsvärde som leder in på ett olyckligt evolutionär-biologiskt spår; spelet och leken tillåter människan att simulera verkliga situationer i en säker miljö där hon kan träna sina skickligheter i att överleva. Det vill säga spel som simulering. Möjligen stämmer det att spel i sitt innehåll speglar sin kulturella miljö även om formen under århundraden varit konstant. Schackspelet kan ha uppkommit som ett sätt för militära ledare att öva sitt taktiska tänkande och sällskapsspelet Monopol (1903) sammanfaller med kapitalismens utbredning under 1900-talet. Dock, lejonparten av alla spel är artefak-

ter vilka brukas frivilligt och på fritiden, framförallt som medel för underhållning, umgänge och avkoppling.

För att klargöra vad ett spel är ur ett meadianskt perspektiv måste skillnader mellan spel och lek vidareutvecklas. Det är en skillnad som inte alltid har uppmärksamats. Enligt Harold Garfinkel (1967) representerar spelet, tillsammans med leken, drömmandet, skådespelet och vetenskapen, ett avsteg från det vardagliga. Men spelet och leken skiljer sig från vardagslivet på mycket olika sätt; spel och lek är på många vis varandras motsatser vilket ofta förbisätts.

Hos Asplund är leken att betrakta som ett utövande av naturlig social responsivitet. Den är ett oreflekterat socialt handlande som saknar den disciplin som strukturerar vardagens övriga interaktioner och fungerar därför som en befrielse från den samma. Människan leker inte *för att* något utan leken är sig själv nog (Huizinga, [1938] 2004). Både djur, barn och möjligen också vuxna behärskar lekandet. Leken är funktionell i meadiansk mening, men den är inte intentionell. Vargungars lekande är en förberedelse för jakten och i leken utvecklar barnet förmågan till rollövertagande. Men de lekande själva är inte medvetna om dessa funktioner. Som handlingsform karakteriseras lekandet av ett intuitivt handlande som hänvisar till det förmedvetna stadium där individen praktiserar socialt beteende. Lekandet är en beteendeform snarare än en handlingsform.

Spelandet skiljer sig således markant från lekandet. Asplund formulerar det som att spelet är organiserad lek. Därmed är spelet också organiserad och disciplinerad social responsivitet (1987:120). Mead menar, enligt Asplund, att i spelet är deltagarens respons helt och hållet styrd av situationen.

Skillnaden mellan spel och lek kan ytterligare illustreras med en flugas hjälp. Om en fluga landar på ett schackbräde blir flugan inte en del av spelet, men samma fluga kan lätt bli en del av en lek. Lekens situation är öppen medan spelets är sluten. För att leka krävs inlevelse. Den lekandes attityd är odistanserad och omedelbar. Spelaren däremot behåller distans till situationen, på så vis kan spelaren handla överlagt, taktiskt och tänka över sina handlingar

I leken är man spontan och skapande kreativ. Fantasin ges fritt spelrum och under lekens gång skapar deltagarna tillsammans en lekvärld. Spelet å sin sida har tydliga gränser mot omgivningen och utspelas i en på förhand tydligt regelstyrd, avgränsad och stängd situation. Deltagarna utmanas att optimera sitt handlande genom att utnyttja olika taktiker efter på förhand givna regler (Kampmann Walther, 2003).

Spelet skiljer sig från vardagsverkligheten på så vis att det är ontologisk inbäddat. När tärningen plockas fram, spelplanen vecklas ut eller datorspelet går igång förändras förutsättningarna för den situation vari den sociala interaktionen sker. Spelet kännetecknas av att det har tydligt definierade gränser mot sin omgivning och skapar således sin egen unika situation. Där tillhandahålls en egen kontext och inga främmande inslag tillåts. Temporalt skiljer sig spelet från vardagsverklighetens kontinuerliga fortvaro genom att spelet har en tydligt definierad inledning och ett avslut. Det avslutas när ett förutbestämt mål uppnås eller inom en bestämd tidsrymd. För att belysa skillnaden mellan vardaglig social interaktion och spelande är det därför nödvändigt att uppehålla sig vid begreppet situation.

Många normer och regler som reglerar vardaglig interaktion är ständigt närvarande. De existerar som bakgrundsförståelse och behöver inte omdefinieras i varje situation. Etnometodologin visar att dessa, så länge ingen bryter mot dem fungerar diskret och taktilt, eller med ett meadianskt vokabulär: motståndslöst (Garfinkel, 1967). Med denna kontinuitet i åtanke argumenterar Lefebvre för en förståelse av situationen som ett inramat nu. Situationen är ett ontologiskt avgränsat moment med ett enhetligt värde och ett koherent meningssammanhang. Lefebvres situationsordning påminner starkt om den rituella ordning som Goffman åsyftade. Att etablera en situation är att sätta en ram kring vardagslivets kontinuerliga väv. Situationer, exempelvis religiösa ritualer, skapar med sina explicita definitioner en struktur i det osäkra och gränslösa vardagslivet. I ritualen är möjligheterna alltid färre och den kaosartade vardagen påtvingas ordning. Varje situation har en form där spelregler, ceremonier, ritualer, och symbolik är framträdande element. Situationen tränger sig på vardagsverkligheten och skapar sin egen tid och varje situation strävar efter totalitet.

Jag vill hävda att spelet skapar en situation, en rituell ordning där komplexitet, valmöjligheter är starkt reducerade. En liknande koppling mellan spel, ritual och omvärld finns även hos Mead, i hans något daterade resonemang:

The pure play attitude which we find in the case of little children may not be found here, since the participants are adults, and undoubtedly the relationship of these play processes to that which they interpret is more or less in the minds of even the most primitive people. In the process of interpretation of such rituals, there is an organization of play which perhaps might be compared to that which is taking place in the kindergarten in dealing with the plays of little children, where these are made into a set that will have a definite structure or relationship. At least something of the same sort is found in the play of primitive people. This type of activity belongs, of course, not to the everyday life of the people in their dealing with the objects about them--there we have a more or less definitely developed self-consciousness -- but in their attitudes toward the forces about them, the nature upon which they depend; in their attitude toward this nature which is vague and uncertain, there we have a much more primitive response; and that response finds its expression in taking the role of the other, playing at the expression of their gods and their heroes, going through certain rites which are the representation of what these individuals are supposed to be doing (Mead, 1934:152).

Spelet strävar efter totalitet, under den tid spelet pågår kräver spelet av deltagaren att denne agerar som om spelets mål också är deltagarens yttersta mål. Situationer styr till stor del hur individers handlingar tolkas. I spel är reglerna oftast explicita, få och kända på förhand och under en spelsituation kan reglerna inte förändras godtyckligt. Det råder sällan något tvivel om vilka beteenden som är tillåtna eller inte. När man spelar efter regler finns inget motstånd i socialt existentiell mening, följer man bara reglerna är spelaren är skyddad.

Förekomsten av ett spelbräde, ett par tärningar eller en spelvärld gör att deltagarna i denna situation kan fortsätta att njuta social responsivitet utan att behöva själva anstränga sig allt för mycket. Spelet ger strukturellt stöd till den kreativa process som deltagarna själva annars måste bidra med för att variera den sociala interaktionen, ibland ersätter spelet den kreativa processen helt. Spelet åstadkommer genom sina mekanismer den kreativa förändring som deltagarna i egenskap av aktörer annars själva driver. Speciellt tydligt blir detta när yttre slump helt ersätter kreativiteten. Att kasta en tärning kräver ytterst liten insats av deltagaren, men i en spelsituation, tillsammans med ett regelverk som beskriver hur tärningskastet skall tolkas förändras situationen så att säga per automatik. Spelets genialitet ligger i att den reducerar ansträngningen i den sociala interaktionen men utan att på något vis häva den sociala responsiviteten. Med Meads ord sker spelandet med en tonvikt på "Me"-aspekten av medvetandet. I vardaglig interaktion är det "I"-aspekten av medvetandet som står för förändring och emergens. Det är "I"-aspekten som skapar skillnad i situationer. I en spelsituation tas denna roll av spelets regelmekanismer. Spelet som Mead uppfattade som ett individuellt förstadium på vägen till en fullt funktionell samhällsmedborgare, är också en ritual att träda in i som vuxen, att för stunden vila i – som i fallet med sällskapsspelet på juldagskvällen eller att i långa perioder fly in i som datorrollspelaren.

Spelet är en ytlig umgängesform. Den roll en speldeltagare har är inte att jämföra med den en lekdeltagares eller den som en skådespelare har, inte ens med en aktör i vardagslivet. Man deltar visserligen i egenskap av sig själv precis som i vardagsverkligheten men detta sker, som föreslagits, i en ritualiserad situation. Distansen till den vardagliga socialt existentiella och ontologiska nivån förstärks visuellt av att spelaren i spelet ofta är representerad av spelpjäser eller avatarer. Den enskilda individen är utbytbar. Spelreglerna anger handlingsutrymmet och identitetsskapandet och dessa är alltid mycket begränsande. Detta gör att Simmels fria socialitet realiserar men också hindras från att utvecklas. Spelet medierar den sociala interaktionen genom att tillhandahålla en inramad situation och tillåter därför socialiteten att fortgå utan att med nödvändighet fördjupas och börja handla om något. Det egentliga innehållet i interaktionen är, om jag tolkar Simmel rätt, av sekundär betydelse, formen ges företräde framför innehållet.

Den kroppsliga interaktionen, eller rättare sagt effekterna av avsaknaden av denna dimension, behöver utredas ytterligare för att förstå spelandets villkor. I ett vidare kultur- och medieteoriskt perspektiv borde ett återinförande av medvetandet och kroppen möjliggöra ökad förståelse av olika former av kulturyttringar.

## Referenser

Asplund, J. (1987) *Det sociala livets elementära former*. Göteborg: Korpen.

- Berg, L-E. (1975) Medvetandet uppkomst: En tolkning av G H Meads socialpsykologi, s 43-73 i L-E. Berg (red.) *Medvetandets sociologi: en introduktion till symbolisk interaktionism*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Berg, L-E. (1992) *Den lekande människan: en socialpsykologisk analys av lekandets dynamik*. Lund: Studentlitteratur.
- Berg, L-E. (2010) Att inte spänna kärran framför hästen – precisering av Meads rollövertagande, *Sociologisk forskning*, årg 47, vol.2.
- Berger, P. L. & Luckmann, T. (1979) *Kunskaps sociologi: hur individen uppfattar och formar sin sociala verklighet*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Boglund, A. (1975) Den symboliska interaktionismen: Bakgrund och utveckling, s 11-30 i L-E. Berg (red.) *Medvetandets sociologi: en introduktion till symbolisk interaktionism*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.
- Caillois, R. (2001) *Man, play and games*. Urbana: University of Illinois Press.
- Engdahl, E. (2001) Kroppen och känslornas betydelse för självförverkligandet: En rekonstruktion av Georg Herbert Meads tänkande *Utbildning och demokrati* vol.10, s 35-52.
- Engdahl, E. (2009). *Konsten att vara sig själv*. Malmö: Liber.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H. & Tosca, S. P. (2008) *Understanding video games: the essential introduction*. New York: Routledge.
- Eriksson, B. (2007) *Social interaktion: flöden – positioner – värden*. Malmö: Liber.
- Huizinga, J. (2004) *Den lekande människan: (homo ludens)*. Stockholm: Natur och Kultur.
- Garfinkel, H. (1967) *Studies in ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Goffman, E (1970) *När människor möts Studiet av det direkta samspelet mellan människor*. Stockholm: Aldus/Bonnier.
- Joas, H. (1993) *Pragmatism and social theory*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lefebvre, H. (2002, Vol. 2) *Critique of everyday life. Vol. 2, Foundations for a sociology of the everyday*, London: Verso.
- Lundin, E. (2004) *Motstånd och kreativitet: George Herbert Meads bidrag till aktör-strukturdebatten*. Diss. Örebro: Örebro universitet.
- Lundin, E. (2001) G. H. Mead och de sociala strukturernas betydelse för individen *Utbildning och demokrati*, vol.10, s. 53-65.
- McLuhan, M. (2001) *Media*. Skarpnäck: Pocky/Tranan.
- Mead, G. H. (1934) *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Mead, G. H. (1976) *Medvetandet, jaget och samhället: från socialbehavioristisk ståndpunkt*. Lund: Argos.
- Simmel, G. (1964) *The sociology of Georg Simmel*. New York: Free Press.
- Simmel, G. (1981) *Hur är samhället möjligt? och andra essäer*. Göteborg: Korpen.
- Tarde, G. (1903) *The laws of imitation*. New York: Henry Holt and Company.
- Turner, J. H. (2002) *Face to face: toward a sociological theory of interpersonal behavior*. Stanford: Stanford University Press.
- Värnlund, H. (1975) Om handlingar och perspektiv, s 31-42 i L-E. Berg (red.) *Medvetandets sociologi: en introduktion till symbolisk interaktionism*. Stockholm: Wahlström & Widstrand.

## Elektroniska källor

- Bailey, S. (2002) *The I and the Me(dia): The contribution of recent Neo-median Philosophy to an Understanding of the Media-Saturated Sociala environment* Tillgänglig:[http://www.media-ecology.org/publications/MEA\\_proceedings/v3/Bailey03.pdf](http://www.media-ecology.org/publications/MEA_proceedings/v3/Bailey03.pdf) [2010-10-15]
- Kampmann Walther, B. (2003) Playing and Gaming Reflections and Classifications [Elektronisk] *Game Studies* vol.3 Tillgänglig: <http://gamestudies.org/0301/walther/> [2010-10-14]