

Fotboll och normer¹

Bo Carlsson

Inledning

För trettio år sedan följdes två hektiska VM-kvalmatcher mellan El Salvador och Honduras av ett krig, där sex tusen människor föll offer och över femtio tusen blev hemlösa. Om denna makabra händelse kan man läsa i Ryszard Kapuscinskis Fotbollskriget.² Han var där som journalist! I VM i Mexico 1970 fick Belgien spela sin första match mot hemmalaget. Mexico vann sensationellt med matchens enda mål. En lycklig mexikansk fängelsedirektör firade händelsen med att suppa sig ful, förmodligen på Tequila. Under detta (glädje)rus släppte han fri 142 livstidsdömda brottslingar. Han slapp emellertid straff eftersom han, vilket man kan läsa i domskälet, hade handlat *under påverkan av patriotiska känslor*.

Under fotbolls-VM i Frankrike 1998 flödade den nationella glädjen och stoltsheten. "Le fot" blev otroligt populärt bland fransmännen. Det sägs att det har inte varit så mycket människor på Paris gator sedan det andra världskrigets slut. Och i Italien har fotboll, vid sidan av kyrkan och familjen, förmodligen större betydelse än staten, vilket svenska och danska fotbollsproffs har vittnat om under deras sejour i Milano, Bologna eller Neapel.

Även buddistiska munkar tycks intressera sig för fotboll. Keyentse Norbu, regissör och lama från Bhutan, väckte uppmärksamhet vid filmfestivalen i Cannes

¹ Utdrag ur Bo Carlsson (2001) *Rättssociologi och populärkultur*. Lund Series in Sociology of Law, no. 12. "Fotboll och normer" är en sammanslagning av två reviderade artiklar som tidigare publicerats i *Retfærd: Nordisk Juridisk Tidskrift*; "Fotbollens rättskultur: Sportsligt uppträdande och en test av reglernas gränser", 1999:4; "Årlighet och fusk: En jämförelse mellan Buster och Electronic Art's fotbollspel", 2001:2.

² I *Fotbollskriget [Wojna futbolova]* (1998), Ryszard Kapuscinski journalistiska mästerverk, beskrivs två fotbollsmatcher mellan El Salvador och Honduras. Matcherna spelades 1969 och följdes av ett krig där 6 000 människor dödades och 50 000 blev hemlösa. Lagen spelade för en plats i 1970 års världsmästerskap i Mexico. När spelarna i El Salvadors lag anlände till Tegucigalpa fick de först erfara en sömlös natt då Honduras supportere kastade stenar på deras hotellfönster, spelade på tomma oljefat och tuktade hela natten. Ett trött och nervöst lag förlorade matchen med 1-0. Returmatchen spelades en vecka senare i San Salvador, och denna gång fick Honduras spelare utstå samma behandling. Laget fick transporteras till arenan med militäreskort. Arrangörerna hängde en smutsig trasa på flaggstolpen, i stället för den riktiga som tidigare hade blivit bränd framför spelarnas ögon. I denna hektiska och galna miljö hade spelarna i Honduras väldigt svårt att koncentrera sig på matchen. De förlorade med 3-0, och transporterades till flygplatsen i militärens fordon. Honduras supportere var tvungna att fly; två dog och ett flertal transporterades till sjukhus. Några timmar senare stängdes gränsen mellan El Salvador och Honduras. Vid midnatt bombades Tegucigalpa av flygplan. Efter det fanns det ingen möjlighet att undvika ett krig (ss. 142-63).

Å andra sidan fungerade matchen mellan USA-Iran under 1998 års fotbolls-VM spänningsreducerande och skapade en något vänligare atmosfär mellan länderna.

1999 då han presenterade Fotboll för Budha, som är en (sann) film om bejublade munkar, television och VM i fotboll. (Munkar som fotbollssupporters vore ett bra komplement till fotbollshuliganer!)

Boris Herbertson, lärare i Malmö, går alltid klädd i fotbollströja. Han har 164 tröjor från olika lag att välja mellan. I hans garderob finns tröjor för alla möjliga tillfällen; barndop, begravning (Newcastles svart-vit randiga), ölrundor eller picknick. Även Nick Hornby (1996) har genom Fever Pitch visat på hur fotbollen kan gripa tag i vardagslivet och ta sig uttryck i ångest, fixering och glädje hos en trogen — rent av fanatisk — Arsenal-supporter. Att fotbollen sätter sina spår — griper tag — i vardagslivet innebär faktiskt att händelser inom fotbollen kan ha återverkningar på människors allmänna uppfattning om ”rätt” och ”fel”, ”vi” och ”dom”, och om kampen mellan ”det goda” och ”det onda”.

Men fotboll som ”seriös” rättssociologisk forskning! Är det möjligt? Det märkliga är att man lätt hamnar i en försvarsposition när något upplevs som banalt och rent av lättsamt. Som Stephen Mennel (1992) påpekat: ”Problemet med spel såväl som sport är att de är synbart en del av vardagslivet i vårt samhälle. Det innebär att de tas för givna. Eftersom de involverar och glädjer många människor blir de även betraktade som triviala” (s. 140)” Norbert Elias, något av sociologins ”outsider”, var en av de första som var ”snabb att värdesätta sport som ett betydelsefullt sociologiskt studieobjekt” (Mennel, 1992:140).

En egenhet som Norbert Elias fann i många sporter och lagidrotter, var att det finns regler som begränsar de tävlande, ofta i syfte att reducera risken för skador till ett minimum. Även om boxning eller amerikansk fotboll i stor utsträckning bygger på våld så finns det regler som är ämnade att kontrollera utövningen. Trots kontrollen är sport, påpekar Elias, spännande och kittlar uppenbart en mängd utövare eller åskådare. Elias ställer sig här frågan vad det är som gör att sporten och lagidrotter fångar så många människor. Svaret anknyter till hans tidiga arbete, Sedernas historia (1989) och Från svärdet till plikten (1991a), där han fann att invånarna i vårt avancerade samhälle tycks vara tvungna att upprätthålla en kontroll över spontana, affektiva och emotionella impulser och över deras skiftande sinnesstämningar. I detta samhälle finns det väldigt lite utrymme att visa starka känslor. Tillsammans med Eric Dunning hävdar Elias i Quest for Excitement (1986), ”att situationer av hög spänning, uppståndelse, exaltering eller begeistring ses som högst onormalt i vårt civiliserade samhälle, och som ett farligt förspel till våldsamheter i klungan” (1986:41). De menar att denna typ av självkontroll riskerar leda till känslomässiga störningar. Men sporten och andra former av fritidsaktiviteter erbjuder en ”enklav där ett övervakat och njutbart frisläppande av känslor och hämningar är tillåtet” (ibid. s. 65). Sport är ett bra exempel på ett ”övervakat frisläppande”, eftersom sporten är en kontrollerad och reglerad kamp i ett fingerat sammanhang. Faran är inbillad (”mimetic fear”), glädje och sorg är producerad. På en fotbollsmatch upplever åskådarna denna fingerade spänning när spelet böljar fram och tillbaks, medvetna om att ”kampen” knappast kommer att skada spelarna, eller i varje fall publiken. Givetvis finns det sporter där faran för deltagarna är verkliga, och inte imaginära. För att höja kampens allvar finns en flora av kittlande begrepp som ”ödesmatch”, ”vinna eller försvinna”, eller ”ett lag är som sårbarast efter de gjort mål”. Kastad mellan hopp och förtvivlan kan åskådarna här öppet visa sina känslor tillsammans med andra. Enligt Elias och Dunning är det *än mer* njutbart och frigörande i ett samhälle där stora grupper av människor lever

isolerat och där det vanligtvis finns få möjligheter för kollektiva känslouttryck (1986:43).

Behovet av spänning och känslouttryck verkar Elias och Dunning betrakta som något universellt. I dagens samhälle kan vi givetvis inte skapa spänning genom att låta gladiatorer slåss tills någon dör. Det innebär att sportens spelregler har under civilisationsprocessen successivt utvecklats till att minimera det fysiska våldet mellan deltagarna. Men samtidigt måste reglerna befrämja en spännande kamp, både för åskådare och spelare. I detta sammanhang justeras spelreglerna i ett försök att garantera en rimlig rättvisa mellan försvarare och anfallare, mellan målvakt och straffskytt, för att därmed uppnå en större oförutsägbarhet och en spännande kamp (Mennel, 1992:144). Här kan nämnas offsideregeln och att målvakten numera får röra sig innan straffen slås, bara han eller hon är kvar på mållinjen.

När det gäller fotbollen kan man finna spel i olika delar av Europa som har haft stora likheter med dagens fotboll. Men dåtidens spel var betydligt mindre reglerat, men inte helt anarkistiskt. De var reglerade av lokala sedvänjor och tradition. För det första var de mer våldsamma, och vi kan finna drag av hurling, rugby och även polo (om någon hade en häst till hands). Antalet spelare varierade, och i regel fanns ingen tidsgräns för spelet. Återhållsamhet eller inskränkningar i spelet var inte heller ”påtvungat via något utvecklat formellt regelsystem, som förutsätter såväl träning som behärskning, utan via sedvänjor där en hög tolerans av våldsamt spel ingick” (ibid., s. 146).

Den moderna varianten av fotboll har, enligt Elias och Dunning (1986) utvecklats genom ”civilisering”, ”regularisering” och ”försportsligandet” av äldre och mer våldsamma lokala spel. Till detta kan vi lägga den tilltagande professionaliseringen av idrotten. Civiliseringen och regulariseringen av fotbollen startade i mitten av 1800-talet när engelska ”gentlemen’s club” och universitet (bl a Eton) formulerade en uppsättning gemensamma regler som gjorde det möjligt att tävla mellan olika klubbar och universitet — speciellt i fotboll och rugby.

Elias och Dunning menar att kultiverandet och regleringen av fotbollen och av andra lagsporter hänger ihop med en gentlemannalik etik och amatörism samt att det spelades ”för skojs skull”. Det som gjorde etiken vägledande var, enligt deras resonemang, att den var kopplad till en överklass som fortfarande hade tillräcklig makt att trycka den på de lägre samhällsskikten, precis som när det gäller bordskick, renlighet och etikett (jmf., Elias, 1989; 1991a).

Det kan tyckas något ironiskt att presentera fotbollens reglering som en utveckling mot större återhållsamhet och en mindre våldsprägel under artonhundratalets England, när vi samtidigt under 1970, 1980 och 1990 har upplevt ett tilltagande fysiskt spel, med en del våldsamma tacklingar som även lett till åtal. Men vi ska veta att fotbollens självbild fortfarande i mångt och mycket kan spåras till dessa ideal. Samtidigt kan vi observera en tilltagande professionalisering, målorientering, storskalighet, gigantiska belöningar och större allvarsamhet inom idrotten, där kanske till och med etiken sätts på spel.

Det är härvid en viktig uppgift för rättssociologin att studera denna mix av normer, regler, intressen och förväntningar. Därmed flyttas det rättssociologiska intresset till ”vardagslivet rättskultur”, som enligt Stewart Macaulay har varit ett tämligen bortglömt område, men som rättssociologer bör kraftfullt ta tag i. Han menar härmed att ”det är väsentligt att studera bilden av rättvisa i vardagslivet” (1987:211). Noterbart är att det bland rättsvetare, men främst bland rättssociolo-

ger, finns olika uppfattningar om rättens betydelse (jmf., Elickson, 1991; Ewick & Silbey, 1998). En del ser rätten som väldigt marginell i vardagslivet, medan andra hävdar att rätten konstituerar samhället. Men uppfattningarna utesluter inte varandra eftersom vi, enligt Macaulay (1987), pratar om helt skilda saker. Tveklöst är det på det viset att väldigt få människor sätter sig in i lagstiftning, läser förordningar, och än mindre tar sig ann juridiska eller rättssociologiska tidskrifter. Men på samma gång är rätten en fundamental del av vår kultur, och rättskulturen påverkar vardagslivet och olika individers föreställningar och attityder. För att uttrycka det som Macaulay, ”åtminstone förser den oss med ett vokabulär med vilken vi bedömer och förklarar våra handlingar” (ibid., s. 185). De flesta barn lär sig väsentliga kunskaper om rätt och fel under deras skol- och uppväxttid. Denna vardagliga utbildning och socialisation fortsätter, påpekar Macaulay, genom tidningar, television och sportevenemang — förvisso ganska förenklat, förvanskat eller fördomsfullt. I detta sammanhang blir det intressant att belysa sportens betydelse för våra normativa strukturer. Här kan fotbollens rättskultur vara särskilt illustrativ. En fotbollsmatch precis som Hollywood-film presenterar och marknadsför sin bild av samhällets normer (jmf., Rätten och Planet Hollywood, se nedan). Macaulay menar att dessa bilder även ”kan skilja sig från de föreställningar som presenteras på de juridiska fakulteterna” (ibid., s. 185). Med andra ord, ett sportevenemang, som t ex en fotbollsmatch, är ”en normativ källa från vilken människor hämtar sin egen förståelse om vad som är nödvändigt, acceptabelt och schysst” (ibid., s. 185). Vad är då schysst, och vilka dygder försöker fotbollen upprätthålla? Låt oss titta närmare på några exempel, ett hämtat från engelska Premier League, ett från VM i Frankrike, ett från den svenska serietidningen Buster, och ett annat från den digitala fotbollsvärlden.

Sportsligt uppträdande

En FA-cupmatch (13/2-1999) mellan Arsenal och Sheffield United fick spelas om. Anledningen var inte att matchen slutat oavgjort, strålkastarna slocknat, eller att någon hade fuskat eller något liknande. Nej, orsaken var mycket annorlunda och kan spåras till att spelare i Arsenal hade brutit mot en oskriven, men rätt självklar, hederskod när de vann över Sheffield med 2-1. Låt oss börja med att beskriva händelsen!³

Arsenal vann som sagt var matchen, men det sista och avgörande målet blev starkt ifrågasatt och väckte heta känslor. Inte för att målvakten hade blivit knuffad eller att bollen hade boxats i mål. Men ändå, målet förorsakade våldsamma protester och spelarna i Sheffield vägrade först att slutföra matchen.

Vad som hade hänt var att spelare i Sheffield United hade sparkat bollen över sidlinjen då en av deras spelare blev skadad och kvarliggande på marken. När

³ Händelsen kan jämföras med vad som hände i en match mellan Arsenal och Blackburn den 19 april 1997. Blackburns Chris Sutton vägrade att ge bollen till motståndarna efter att hans lag brutit spelet på en spelares skada. Sutton utnyttjade situationen till Arsenal-försvarets stora förvåning, vilket resulterade i ett utjämningsmål. Matchen slutade 1-1. Såväl Suttons egen tränare som Arsenalns tränare tillsammans med hela publiken fördömde Suttons agerande som stridande mot fotbollens fair play ideal.

omplåstringen var avklarad och spelet skulle fortsätta var det meningen att Ray Parlour i Arsenal skulle – som sig bör – kasta inkastet till Sheffield's målvakt. Men inkastet nådde inte fram. Istället hamnade inkastet hos Nwanka Kanu, som är Parlours lagkamrat. Sheffield's försvar var stillastående och blev mycket överraskade av att Kanu tog hand om bollen och slog ett inlägg som Marc Overmars enkelt slog förbi en likaledes förvånad målvakt.

Steve Bruce, managern i Sheffield, blev rasande och ville att hans lag skulle lämna planen som protest. Men hur som helst, matchen slutade i vanlig ordning efter en del mindre skärmytslingar och visselkonserter. Arsenal stod som "tvivelaktig" segrare. Efter matchen bad Arsene Wenger, Arsenal's manager, om ursäkt och föreslog direkt att matchen skulle spelas om, eftersom Arsenal inte har någon avsikt att vinna sina matcher på ett orättvist sätt. Wenger höll med om att målet var olyckligt och mycket osportsligt.

Det blev omspel en vecka senare. Men denna gång på Highbury, Arsenal's hemmaplan. Arsenal vann åter med 2-1, och Overmars sköt åter – i något som kan ses som "poetisk rättvisa" – det avgörande målet.

I en intervju i Goal Magazine (nr. 4, 1999) hävdade Arsenal's lagkapten, Tony Adams, att han inte hade kunnat lyfta bucklan med rent samvete om inte matchen spelats om.

Den engelska domarkåren ansåg att beslutet att spela om matchen var felaktigt. De anser att det inte finns någon grund för domare att döma bort ett mål därför att en spelare inte följt en tyst överenskommelse (sedvänja) om sportsligt uppträdande.

FIFA anser däremot att beslutet var riktigt, men betonar samtidigt att händelsen inte får bli prejudicerade.

Med tanke på den publicitet händelsen har fått, har Arsenal's ursäkter och åtgärder efter matchen säkert medverkat till att synen på lagets sportsliga uppträdande stärkts; med andra ord, trovärdigheten har ökat genom deras "good will", en åtgärd som var *nödvändig* för att kompensera den förlust i "good will" som laget fick i och med det osportsliga målet.

Det är inte svårt att förstå domarkårens reaktion. De måste hålla sig till reglerna och kan knappast ta hänsyn till herskoder som ömsesidigt växt fram mellan spelarna. Sådana avvägande skulle tyvärr skapa en ohållbar situation.

Men vilka sportsmän och hedersknyfflar fotbollspelare egentligen verkar vara, eller...? I detta sammanhang, kanske! Men har de samma "moral", samma känsla för sportsligt uppträdande, i andra situationer på fotbollsplanen? Eller finns det mer eller mindre strategiska övervägande som styr spelet, som egentligen åsidosätter *genuint* sportsligt uppträdande?

Självfallet är sportsligt uppträdande ett ofta hävdad värde inom idrotten. Det är mer eller mindre ett honnørsord. Men vad innebär egentligen sportsligt uppträdande? Vidare, vad är dess historiska rötter? Och har det skett ändringar i uppträdandet med den tilltagande professionaliseringen, "seriositeten" (Elias & Dunning, 1986) och "storskaligheten" (Schoug, 1997) inom idrotten?

När det talas om sportsligt uppträdande kommer man osökt att tänka på Lutz Long i 1936 års olympiska spel. Den tyske friidrottaren var involverad i en tuff tävling i längdhopp. Hans främste konkurrent var Jesse Owens. Under tävlingens gång upptäckte Long att Owen hade en mycket bristfällig teknik. Men Owen fick hjälp att rätta till sin teknik. Gissa av vem? Jo, faktiskt Lutz Long. Följden blev att

Owen hoppade längre och vann till slut guldmedaljen medan Long slutade tvåa. På frågan varför tysken korrigerade Owens teknik svarade han att ansåg det vore mindre värt att vinna om han visste att motståndaren inte hade haft möjlighet att göra sitt bästa! (Undra vad Hitler tänkte!) Här rör det sig om ett sportligt uppträdande som är synnerligen ovanligt, och det har gått många år sedan 1936 års Olympiad – en tid som har präglats av en tilltagande professionalisering, seriositet och målorientering (Elias & Dunning, 1986; Schoug, 1997).

Sportligt uppträdande kan vidare ses som ett engelskt överklassideal och associeras med golf, tennis och cricket, men har även kopplats till rugby och boxning (Dunning & Sheard, 1979). Det har t ex varit brukligt bland professionella tennis spelare att korrigera felaktiga domslut, även om felet är till ens fördel. Även inom boxning — the noble art of self-defence — har det funnits en stark tradition av sportligt uppträdande. Genom sitt bett i Evander Hollyfields öra demonstrerade emellertid Mike Tyson principens skörhet. Fast Tyson förlorade mest själv på hans omdömeslöshet, och då inte bara själva fajten. Men även golfspelare har uppträtt osportligt när de fuskat och blivit avstängda. Fusk och annat osportligt uppträdande har väckt avsky när de beskådats och upptäckts.

Visa idéer om sportligt uppträdande har växt fram under sportens historiska utveckling och är mer eller mindre universella för alla sporter, medan andra idéer (hederskoder) är kontextuella. Att vinna med hjälp av fusk har ansetts vara förkastligt inom samtliga idrottsgrenar. Här finns en mängd alternativ: att muta sig till segrar (Olympic Marseilles öde i den franska fotbollen), att flyta fram golfbollen till en bättre position (t ex den svenske golfspelarens Jesper Parnevik) och doping (Ben Jonsons fall och många med honom). Allt detta anses osportligt och orätt. Däremot att förbättra den tekniska utrustning (skruvdubbar, våtdräkter, skidvalla, aluminiumracket, mm) tillhör spelets idé. Fast här finns det också en del begränsningar; en hockeymålvakt får inte ha för stora benskydd, skruvdubbarna på fotbollskon måste ha en viss standard.

En del principer om sportligt uppträdande verkar vara kontextuella. Ett exempel är händelsen i matchen mellan Arsenal-Sheffield. Någon motsvarande princip kan vi inte finna inom ishockeyn, men inom fotbollen förefaller principen självklar. Såväl händelsen som efterspelet till matchen mellan Arsenal och Sheffield United är mycket talande och visar på betydelsen av oskrivna sedvänjer och hedersprinciper som successivt och spontant växt fram i nära anknytning till värdet av sportligt uppträdande. Principen som Arsenal bröt mot, har växt fram successivt som ett svar på förändringar i regelsystemet. För att undvika en mängd spelavbrott har domarkåren via regelsystemet blivit uppmanad att avvakta med att blåsa av spelet då en spelare blir kvarliggande på planen. Regeländringen var ett försök att undvika fördröjningar i spelet ("maskning") då spelare i allt högre utsträckning filmade skador. Som en motåtgärd har spelarna börjat att sparka bollen över sidlinjen, för att därigenom få ett avbrott i spelet och få sjukvårdare in på planen. Därefter är laget som fått inkastet "moraliskt skyldig" att kasta tillbaka bollen till motståndarlaget, och då förslagsvis till målvakten. Trots att vi idag uppfattar principen som mer eller mindre självklar applåderar publiken varje gång sedvänjan efterlevs. I en viss bemärkelse visar detta på att principen är osäker och måste därmed bli säkerställd med hjälp av positiv feedback. Dessutom finns det ingen auktoritet som arbetar för att upprätthålla normen, förutom spelarnas ömsesidiga vilja och publikens reaktioner. Men ett brott mot hederskoder väcker mer

irritation än ett faktiskt regelbrott och påverkar samvetet – det ”rena” samvetet – på ett mer markant sätt.

Att följa regler eller manipulering och kalkylering med spelets regelsystem

Trots betydelsefulla hederskoder, styrs fotbollen primärt av ett antal spelregler som sätter sin prägel på spelet. Med den tilltagande professionaliseringen och seriositeten är reglernas utveckling allt viktigare. Men reglerna måste även relateras till olika situationer på planen, där de tolkas (snabbt) av domaren. Dessutom ska spelarna förhålla sig till spelreglerna. Detta ger intressanta frågeställningar. Den första berör domarens roll i spelet. Den andra infallsvinkeln fångar spelarnas förhållningssätt till spelregler: Ska reglerna följas eller kan de manipuleras? Ingår även testen av reglernas gränser i spelets idé? En annan fråga är kopplat till kravet på underhållning. På vilket sätt kan spelregler ändras för att dels öka spänningen och underhållningsvärdet i spelet, och dels minska risken fysiska skador utan att för den skull bryta sönder spelets idé (jmf., Elias Dunning, 1986)?

Låt oss börja resonemanget kring spelregler med Danmark-Sydafrika, vilket är en match i VM i Frankrike 1998 som kan illustrera förhållandet mellan *spelregler* och *spelets idé*. Matchen spelades den 18 juni på Stadium Municipal i Toulouse. I matchen gjorde Sydafrika sitt första VM-mål genom tiderna genom Benedict McCarthy. Danmark fick 1-1 genom mål av Alan Nielsen och gick därmed vidare till slutspelet. Båda lagen var nöjda. Danmark för att de tog sig till slutspelet, och Sydafrika för att de skött sig bra och gjort sitt första VM-mål. Men matchen kommer ändå att gå till historieböckerna som en av de ”fulaste” som spelats. Domaren, Arturo Brizio Carter från Columbia, kom att hamna i spelets centrum då han delade ut sju varningar (i samband med fördröjningar av spelet (för långsamt inkast eller inspark) attacker bakifrån, tuffa nickdueller, samt tre röda kort trots att matchen i allmänhetens ögon var allt annat våldsamt. Spelarna log mot varandra i förvåning och uppgivenhet, och båda lagen var ense om att domaren förstört än annars ”vänskaplig” match. Problemet är dock inte så enkelt som att domaren är ensam skuld till att matchen ”spårade ur” och att det i matchen delades ut ovanligt mycket gula och röda kort.

Dagen innan Carter fick äran att döma VM-matchen hade FIFA, det internationella fotbollsförbundet, och dess president, Sepp Blatter, gått ut och manat domarna att ta till hårdare tag mot sparkar bakifrån, filmningar och fördröjning av spelet. Vad Carter gjorde var att följa regelboken och Fotbollsförbundets uppmaning. Men Carter fick bära hundhuvudet och fick inte möjlighet att döma fler matcher under VM i Frankrike. Det bör dock betonas att Carter var mycket okänslig i sin domarroll när han följde regelboken till punkt och prick. Därigenom bortsåg han från spelets idé, där det i praktiken ständigt inträffar situationer som, om man följde reglerna, skulle leda till varning. I det här sammanhanget måste domaren använda sin känsla för diskretionärt beslutsfattande, annars ”blåses matchen sönder”. Fotbollsdomaren bör ibland ”se mellan fingrarna” för att spelet på så sätt ska ”flyta”, och lägga en rimlig nivå och därmed anpassa bedömningen efter stämningen på planen. Arturo Brizio Carters och andra domares situation kan liknas vid ”trottoarbyråkraten” som Lipsky (1980) utmärkt beskriver i *Street-Level Bu-*

reucracy. Han måste fatta snabba beslut i ”stundens hetta”, där det finns press både uppifrån (fotbollsförbundets uppmaningar och direktiv) och underifrån (dels spelarnas förväntningar och manipuleringar, dels publikens partiskhet).

Det finns två handlingsmöjligheter: Strikt tolkning av spelregler. Men på grund av fotbollens utveckling är det en praktisk omöjlighet att ständigt anpassa spelet efter spelreglerna, det skulle inte främja spelets idé. Ett diskretionärt beslutsfattande är det vanligaste, där bedömningar anpassas efter situationen och stundens allvar. Här kan noteras att det sällan döms straff i slutminuterna om matchen är jämn. Problemet är att finna en rimlig nivå, och inte fatta godtyckliga beslut som i regel drabbar bortlaget. Påverkan från en entusiastisk hemmapublik kan självfallet vara stor.

Domarens situation och dennes bedömningsgrunder och -underlag bör relateras till fotbollspelarnas försök att manipulera domaren och deras kalkylerande med regelbrott. I detta sammanhang har Steffan Schwartz, i det svenska landslaget, hävdade att det kan vara värt att ta en varning får hårt spel i början av en match för att på så sätt sätta sig i respekt (läs; rädsla) hos motståndaren. I det här sammanhanget talas det om ”professional fouls”. Dessutom testas ständigt gränserna för hur fysiskt man kan agera. Vidare hävdade Martin Dahlin, fotbollsproffs och svensk landslagsspelare, i TV-programmet *S* i mars 1996 att det inte går att vara fotbollsspelare utan att vara tuff och aggressiv, och att det är upp till domaren att sätta gränser. ”Om domaren inte ser det kan det”, enligt Dahlin, vara ”OK att spela rått och med hjälp av regelbrott” (Radmann, 1999:12).

Ett annat problem är fusk. Fusk anses som osportsligt! Men låt oss titta närmare på problemet. Det är inte helt ovanligt att en spelare filmar en fällning i straffområdet för att därigenom få en straffspark. Det innebär att fördelen av att vinna framstår som större och väsentligare än normen att uppträda sportsligt. Men det internationella regelrådet som är ansvariga för att fotbollsreglerna förnyas har signalerat skärpta regler mot spelarnas filmningar. Under VM i Frankrike diskuterades spelarnas filmningar flitigt. Spelarna som försökte lura sig till frisparkar, straffar och utvisningar var alltför många. Nu ska gult kort ges till alla som fuskar genom att filma eller låtsas vara skadade. Oavsett var på planen det sker (Goal Magazine, nr. 1-99). Regelrådet måste upprätthålla fotbollens självbild, men även utveckla regler som skapar en balans mellan förvar och anfall, en oförutsägbart spänning (jmf., Dunning & Elias, 1986). Försvaren har ingen chans att gå i närkamp om anfallaren ständigt försöker filma sig till straffar.

Ett mycket omdiskuterat fall av filmning skedde i semifinalen mellan Frankrike och Kroatien. Inne i Kroatiens straffområde föll plötsligt Slaven Bilic ihop. Han filmade att han blivit knockad av fransmannen Laurent Blanc som blev utvisad och därmed avstängd från finalen. Bilic bad sedermera om ursäkt, men ”VM:s sämsta skådespelare”, enligt Goal Magazine (nr. 8-98), fick stå där med skammen och ansåg sakna sportsmananda. Med andra ord, Bilic blev avslöjad – han var en dålig skådespelare. Men filmning som fusk är inget ovanligt inslag i den moderna fotbollen, där den tilltagande ”seriositeten” (jmf., Dunning & Elias, 1986) tycks ställa andra krav och förväntningar på spelarna.

”Vem är inte trött på det eviga fuskandet vid frisparkar”, frågar sig Goal Magazine, i nr. 1, 1999? När det blir frispark ställer försvarande lag upp sin mur någon meter från bollen och domaren måste sedan flytta på muren så att det efter många om och men står nio meter från bollen. Under tiden hinner givetvis resten av försvarande lag samla sig och frisparken blir inte lika effektiv. Här gör sig åter oba-

lansen gällande, men i det här fallet omvänt. Det försvarande laget drar en fördel av att inte följa reglerna. På ön Jersey har man på försök testat en ny regel för att få en lösning på problemet. Om muren inte flyttar sig snabbt nog tar domaren inte bara fram det gula kortet utan bollen flyttas också framåt nio meter innan frisparken läggs! Det här har visat sig vara effektivt, rapporterar Goal Magazine (nr. 1-99).

Vad som börjar framgå är att det tycks föreligga ett spel mellan aktörer, domare och regelskapare. Spelreglerna manipuleras för att få straff eller någon motståndare utvisad, en del spelare kalkylerar med vilka vinster man kan uppnå genom att bryta mot reglerna (för att bli satta i respekt), andra spelare testar gränsen för att se hur fysiskt hårt de kan spela. Samtidigt utvecklas reglerna för att begränsa avarterna av dessa manipuleringar, vilket utmynnar i nya direktiv som ska implementeras av domarna i det praktiska spelet. Man kan givetvis ställa sig frågan: Vem vill vara fotbollsdomare? De utsätts för tryck och blir duperade av enskilda spelare, det finns förväntningar från förbund, och en fanatisk hemmapublik anser att motståndarna blir favoriserade.

Står moralen på spel!

Man kan givetvis hävda att fotboll är en lek och att det därmed har en liten betydelse för samhället, särskilt för dess normsystem. Ingenting kan vara mer fel. I vissa sammanhang är fotboll fortfarande en lek med en intim karaktär (Schoug, 1997). Men den moderna fotbollen har utvecklats, dess seriositet är stor, professionaliseringen är utbredd och ofantliga summor med sponsorpengar är involverade. Den engagerar även mängder av människor – de upplever spänning och engagemang. Fotboll har med andra ord en stor betydelse för stora grupperingar i samhället. Här kan vi tala om bredd, allt från social fostran och underhållning till huliganism. Det är även min uppfattning att fotbollens normsystem är väsentligt, och påverkar våra attityder och förhållningssätt till rätt och moral.

Intressant är att när det gäller fotbollens regelsystem så upprätthålls reglerna av en auktoritet, som det ingår i spelet att testa och dupera. Däremot en del hederskoder framstår som väsentliga, men tycks ändå upplevas som osäkra och måste ständigt upprätthållas genom ömsesidig respekt och uppskattning. En del dygder som tillhört fotbollens utveckling verkar ha svårt att praktiskt göra sig gällande i en tid av ökad storskalighet, seriositet och professionalisering. Normer tycks vara viktiga, men de brottas med en bister verklighet. På så sätt är fotbollens normsystem paradoxal. Den inrymmer såväl dygder som utilitaristiska och hedonistiska inslag. Frågan är vad som är starkast; ”intimiteten” eller den ”gigantistiska” tendensen.

I sportens värld är det även möjligt att drömma sig bort, att fantisera. Vem har inte avgjort VM-finalen på Wembley, skruvat in en frispark i Champions League, lyft pucken elegant i krysset på en vilt sprattlande Dominick Hasek eller tagit Grand Slam – allt detta i sina egna fantasier. Utan tvekan inrymmer sport stora möjligheter för egna fantasier, och ett ”liv” i en drömtillvaro. Härvidlag finns det även noveller, barn- och ungdomsböcker och serietidningar som kan vägleda och stimulera fantasin. Genom ungdomsböcker, som Max Lundgrens ”Åshöjdens bollklubb”, och genom serietidningarnas värld har många unga även fått sin be-

skärda del av Davids kamp mot Goliat på fotbollsplanen, löparbanan eller i hockeyrinken. När det gäller kampen mellan omoral och dygd, rättvisa och orättfärdighet har serieläsandet gett vägledning. Under 90-talet har dataspelen successivt tagit över, och traditionellt serieläsande tycks allt mer förlora sin dragningskraft i ett ständigt ökande utbud av förnöjelseformer.

Vad som följer är en intressant frågeställning rörande olika normkällors ”normativa karaktär”; vilka normer och vilket budskap som de olika medierna förmedlar, och på vilket sätt detta budskap har förändrats. Och kan de presentera en motbild till den ”instrumentella attityden” inom modern elitidrott, till bistra verkligheten

Fotboll i serietidningarnas värld

Under 50-talet var Rekordmagasinet en viktig normkälla för tusentals sportintresserade ungdomar. Fredrik Schoug (1997) har analyserat novellernas normativa struktur. I sin genomgång visar Schoug att varje novell inledningsvis presenterar fördelningen av olika karaktärsegenskaper, där vissa representerar de goda idealen medan andra hamnar på villovägar. Härmed vet vi vilka normer som spelet gäller. Därefter vidtar en reningsprocess. Schoug skriver att i reningsprocessen ”ställs moral och omoral i ett antagonistiskt förhållande av David och Goliat-karaktär, där den nederlagstippade moralens förkämpe, efter en rad temporära bakslag och stor dramatik, till slut avgår med segern (1997:40)”. Trots att hjälten/hjältarna i vissa fall inte vinner, segrar han/hon/de ändå på ett moraliskt plan. Reningsprocessen har tre olika huvudmotiv. Vi har revanschen, ”där någon som oförskyllt hamnat utanför gemenskapen vinner rättmätigt återinträde via en idrottslig bragd” (ibid.). Vi kan även finna minnesbetan, där en god och en ond aktör konfronteras ”varvid den allmänt segertippade översittaren eller fuskaren får sig en välförtjänt näsbränna” (ibid. s. 41). Det dominerande motivet är emellertid vaccinationen, där huvudpersonen först anfäktas av omoral (t ex förkastlig självhävdelse) och, som ett resultat härav, av en tillfällig motgång, för att i nästa ”ögonblick dra lärdom av bakslaget och därmed vaccinerad mot lastbarheten vinna ännu större segrar” (ibid., s. 41).

Det finns mer moderna serietidningar som tycks präglas av likvärdiga normer. Fotbollstidningen Buster, och då ”Jakten på skyttekungen” (Buster, 1992 (1):29-33), är ett utmärkt exempel som får tjäna som illustration på Schougs resonemang kring rening, ärlighet och dygd:

Säsongen lider mot sitt slut. Rovers United ligger tre poäng efter ligaledaren Liverpool. Rovers verkade få nöja sig med oavgjort hemma mot Wallmill, men då kastar sig Terry Evans, Rovers speciella målskytt in bland de hårdföra Wallmillbackarna!

– Den sitter... ajjj!

– Må-åål!!

Men: – Terry är skadad!... Hämta en bår! Jag tror han bröt benet!

Senare: – Hur slutade matchen boss, frågar Terry Evans liggande på båren.

– Ditt mål vann den åt oss, Terry: Hur är benet?

– Ligamenten är av! svarar klubbens läkare. – Han är borta resten av säsongen!

Joe Pearson, som är managern, och hans hjälptränare funderar över händelsen:

– Vår bästa målskytt borta liksom Tricker Smart! Vår skadelista blir allt längre!

– Vi måste köpa en målskytt av toppklass, Joe... Annars kan vi lika gärna säga farväl till ligasegern!

Ted Williams från reservlaget kallades in till nästa match...

I omklädningsrummet:

– Lycka till, Ted! Spela på topp och spring på allt!

– Slå in ett hattrick, grabben! Då tar du skrytmånsen Terry Evans plats för gott!

– J-jag ska göra mitt bästa!

Men det går inte så bra. Han missar öppna målchanser: "Han hade för bråttom! Den här matchen är för mycket för honom", tänker managern... "Backen stoppar honom varenda gång!"

Publiken skanderar: – Sopa! var hittade ni honom?

Rovers kämpade sig till 0-0.

– Grabben var för oerfaren, noterar hjälptränaren. – Det tar månader innan han är färdig för A-laget. Joe Pearson fyller i:

– Jag ska försöka köpa Steve Saunton eller Brian Baxter. Dom har gjort många mål för Oldcastle.

– Båda två vet var målet är! Men vem passar oss bäst?

– Vi möter Oldcastle på bortaplan nästa lördag. Jag bestämmer mig då! Oldcastle har redan lovat mej att sälja en av dom.

Inför matchen samtalar Steve Saunton och Brian Baxter, Oldcastles anfallspar, med varandra:

– Rovers har mycket att spela för! Det här blir en bra match!

– Vore kul att sänka Rovers, Brian!

Matchen börjar och Josh Tee anföll för Rovers United: "Nicko är fri i straffområdet", noterar Tee. Kevin Nicklish tog hand om inlägget på sitt magiska sätt (en cykelspark, min anm):

– Vilken grej! Kevin DGLISH, ropar Uniteds supportrar.

Brian Baxter kontrade direkt för Oldcastle: Passa Saunton, Brian! skriker publiken. Saunton får till ett bra skott: – Vilken räddning!

Uniteds tränarpar noterar spelet: – Bra skott! Saunton har en livsfarlig högerfot! säger hjälptränaren.

– Men Baxter skapade chansen! tillägger Joe Pearson. – Snygg dribbling och underbar stickare bäddade för Saunton.

Andra halvlek har börjat och det står 1-0 till Rovers. Saunton är i en närkamp med en av Rovers backar. Han tänker: "En snabb armbåge fixar honom... och en ännu snabbare vändning... så kan jag skjuta! Domaren såg inget! Men Rovers målvakt räddar skottet.

Joe Person noterar: "Bra skott! Men efter en lömsk ojusthet som domaren inte såg".

Rovers satte fart, 2-0... – Duncan Fraser, skanderar bortapubliken.

Det är 20 minuter kvar av matchen: – Heja Oldcastle! Kom igen Oldcastle!

Joe Pearson följer spelet: "Barton öppnade oss igen! Igelkotten blev efter!" Det kommer ett inlägg från Baxter. "Saunton skulle nått den... och inte bara sprungit ut så tidigt", tänker Pearson. Men Saunton fortsätter och sparkar till, trots att målvakten slängt sig och lagt händerna på bollen:

– Härligt Steve! Bra kämpat! jublar hemmapubliken som vädrar morgonluft.

Spelarna i Rovers protesterar: – Han sparkade målvakten! Se på hans hand!

– Jag såg inget! Det är mål! bestämmer domaren.

– Barr brukar inte släppa bollen så där! Saunton var så snabb! säger hjälptränaren, något imponerad.

– Han kan alla trick! svarar Pearson lakoniskt.

Målet skakade Rovers. Baxter kom loss och har skottchans: – Han gjorde det! Kvittering, jublar hemmapubliken.

– Vad i hela...! Jag trodde den skulle gå utanför! Målvakten är chockad. – Den gick inte in vid stolpen! Jag var där!

– Det måste vara ett håll i nätet, påpekar en av Rovers försvarare.

– Sluta klaga! Det var mål! beslutar domaren.

Baxter rusar fram till domaren: – Det var nåt konstigt med målet, domar'n! Jag tror den gick genom nätet! Se efter!

– Det stämmer! Utspark för United!

– Inte många skulle sagt som du, Baxter! påtalar målvakten uppskattande.

– Jag visste ju att det inte var mål!

– Idiot! Han hade dömt mål! beklagar sig Saunton. Varför höll du inte käften?

– Det var ju inte mål!

Oldcastle fortsätter att pressa på: – Spring, Steve! Här kommer den! ropar Baxter.

Pearson noterar åter: "Ännu ett Baxter-ryck! Ännu ett precist inlägg". Saunton nickar inlägget stenhårt i mål: – Saunton! Saunton! Hemmapubliken hyllar sin hjälte. Rovers hjälptränare är imponerad:

– Perfekt mål av Saunton, boss! Nu kan det inte vara svårt att välja!

– Du har rätt, Andy! Jag väljer Baxter. Jag ska ordna så att grabben kan spela för oss nästa vecka!

– Baxter? Trodde du skulle ta Saunton. Han gjorde två snygga mål!

– Ja, men Baxter la upp bollarna åt honom! Och han spelar ärligt och hör hemma i Rovers! Det gör inte Saunton!

I säsongens sista match behövde Rovers vinna för att ta hem ligan. De gjorde det med 1-0. Målet slogs in av... Brian Baxter!

Här ska vi identifiera oss med Rovers United; med deras sympatiske manager Joe Person och hans ärofyllda val av forwarden Brian Baxter. Serien börjar med att Rovers råkar ut för elände; deras målgörare Terry Evans blir allvarligt skadad i samband med att han uppoffrande slår in det avgörande och viktiga målet. Vi får även veta att Rovers har flera andra spelare på skadelistan och att jakten på ligaguldet ser svår ut. Inför nästa match försöker Rovers med en ung talang, men det är för tidigt, han är för oerfaren och måste mogna. Elände! Rovers måste köpa en ny forward och valet står mellan anfallsparet i Oldcastle. Vi får följa anfallarna i nästa match, där de presenterar sina karaktärer. Steve Saunton är framfusig och kan gå över lik för att vinna – en modern målgörare. Han gör Oldcastles två mål. Rovers hjälptränare är stormförtjust och tycker att valet av Saunton är självklart.

Brian Baxter, den andre anfallaren, däremot har en mer låg profil, men det är han som ligger bakom Sauntons båda mål. Dessutom – här kommer poängen – visar han sig ha en sann ”sportsmannaanda” då han uppmärksammar domaren på att hans skott gått genom burgaveln. Saunton förstår inte Baxters ”ärlighet”. – Oldcastle hade vunnit om Baxter varit tyst. Joe Person, Rovers manager, ler och avslöjar sitt klarsynta val av anfallare: Brian Baxter, ”han spelar ärligt och hör hemma i Rovers”! Som om detta inte var tillräckligt; nästa match som Rovers spelar avgör Baxter med matchens enda mål. I serien får vi reda på att det inte lönar sig att fuska, och att renhårighet vinner i längden: Rovers vill ha dig!

Serien är typisk för Buster. Tidningen lanserades av Egmonts förlag första gången i januari 1967. Fram till 1998 var utgivningstakten en tidning varannan vecka. Inför 1998 ändrades utgivningstakten till tretton nummer per år. Inför millennieskiftet ändrades utgivningstakten till sex nummer per år. Det är numera med andra ord, ”en trött kämpe som vi ser vackla omkring på planen!”

Stewart Macaulay poängterar att det allmänna rättsmedvetandet inte enbart är präglad av skrivna lagar; få människor har dessutom direkt kontakt med lagstiftningen. Ändå har de flesta människor ett hum om av vad som är rätt och fel. Vi använder vårt eget omdöme för att skilja på vad som är rätt och fel. Härvid har den tidiga socialiseringen en stor betydelse. Det är därför viktigt att analysera de tidiga normkällorna; familj, skola och fritid. Till ungdomars fritid hör dataspel och serieläsandet. I de traditionella serietidningarnas fiktiva värld (se ovan) fanns/finns det en påtaglig sensmoral; hur förhåller det sig i dataspelens digitala värld (se nedan)?

Digital fotboll

I Cybersamhället talar vi om att tänka i bilder. Bilderna det talas om är emellertid inte vanliga bilder som framställts av konstnärer eller fotografer, utan en ny form av bilder som är syntetiserade genom datorer. Dessa tekniska bilder kommer, enligt Elisabeth Chaplin, att ta över funktioner som fram tills idag har uppfyllts av linjär text. De kommer att bära på information som är väsentlig för samhället. Nu kan man diskutera huruvida den digitala utvecklingen är önskvärd, eller om den innebär negativa konsekvenser. De som är kritiska ser i ”visualiseringen” en kulturell återvändsgränd, och hänvisar till Platons fabel där människorna blir lurade av skuggbilder på väggarna. Kritikerna pekar även på möjligheten att manipulera bilder, och varnar för en förlust av ”verkligheten”, om varat och uppenbarelsform, verklighet och bild, inte kan hållas åtskilda.

Bra eller dåligt, den digitala utvecklingen kan varken stoppas eller skjutas upp. Bland dagens ungdomar har dataspel och Playstation en stor visuell betydelse, och har i stor utsträckning tagit över serietidningarnas roll. Det finns likväl en likhet. Dataspelet fungerar som ”sagoberättelser”, och kan på så sätt ”överskrida” verkligheten genom att skapa sina egna hjältar, värden och principer. I dataspelens värld är man emellertid inte en passiv åskådare. Precis som i sagans värld finns det hjältar, men genom dataspelens struktur kan hjälten misslyckas och historien kan leda till många alternativa slut. Men den missbelåtna spelaren kan stoppa och styra sagan (spelet) om resultatet blir alltför otillfredsställande (förlust); den missnöjde spelaren har alltid möjlighet att starta om med nya alternativ och modifierade förutsättningar. Beroende på dataspelens struktur som ”sagoberättare” blir det

viktigt och spännande att studera dess normativa mönster. Följer de samma normer som traditionella serietidningar och sagor, eller bär den digitala utvecklingen på andra normativa värden? Låt mig illustrera problematiken med två digitala fotbollsspel: FIFA 2000/FIFA 2000 och Football Manager The FA Premier League 2000, båda tillverkade av Electronic Art (EA Sport).

Fotbollspel på datorn? Vem minns inte de gamla bordsspelen! Jämfört med dagens dataspel är de rätt tråkiga, och de skulle sannolikt vara bortglömda om det inte vore för dess "kultstatus" bland några tonåringar. De har dessutom att konkurrera med olika dataspel, och är i det sammanhanget rätt chanslösa! Men valet av digitalt fotbollspel är inte enkelt. Utbudet är relativt stort: Infogrames UEFA Striker, Sonys This is Football, Eidos UEFA Championship 2000, Iridon Interactives Total Soccer 2000, Microsofts International Football 2000 Konamis ISS Pro Evolution eller varför inte Electronic Arts andra alternativ, The FA Premier League Stars.

Electronic Arts FIFA 2000 och uppföljaren FIFA 2001 har lanserats som utmärkta fotbollspel. Med "stora spel" kommer även stora förväntningar. Electronic Art har härvid byggt upp förväntningarna genom sin serie FIFA. Men de flesta speltidningar är ense om att företaget svarar mot kraven, eftersom FIFA 2000 är det mest "levande" och "visuellt imponerande" fotbollspelet som tagits fram. I FIFA 2000 finns det mer "arkadkänsla" än i föregångarna. Spelet bygger fortfarande på intensitet, men det finns numera tid för att planera anfallen.

Domarna är programmerade för att upptäcka oschystheter, men precis som i "verkligheten" är en del mer petiga än andra. Det går faktiskt att ställa in och bestämma domarens grad av bestämdhet och diskretion, och på detta sätt uppleva olika förhållningsätt till spelets idé. Sol Campell, Tottenhams (numera Arsenal) och det engelska landslagets backkämpe, har varit med i utvecklingen av spelet och infogat hårda tacklingar, elakheter och psykologisk krigföring. Spelarna har hemska ansiktsuttryck. Som krydda har EA Sport gett publiken liv, vilket ger en "känsla och spänning" för spelet.

I FIFA 2000 finns det "fler möjligheter att spela tufft" än vad fallet var i FIFA 99. Spelare som förlorar en nickduell kan bli liggande på gräset. En glidackling kan orsaka riktigt allvarliga skador. Försvaret är aggressivare än tidigare, de är inte längre rädda för att glidackla och riskera en straffspark. Men man bör vara försiktig! Manualen informerar: "Hård tackling (tangenz). Men observera att en hård tackling gör att domaren får ögonen på dig och kan även skada motståndaren. Endast desperata spelare använder hårda tacklingar".

Till FIFA 2000, som till de flesta dataspel, finns det "hemliga" fusk-koder, som i det här fallet kan ge extra lag eller justera handskarnas storlek. Här är ett urval, hämtat från Internet eller "Stora fusk-boken" (Ahrnstedt, 2000):

Fusk-kod:

Effekt:

LIGHTSOUT
MOMONEY
SIZZLE

Ändrar storleken på handskarna
Obegränsat med pengar
Förändrar strålkastarljuset

Till uppföljaren FIFA 2001 erbjuder Electronic Art fusk-koder på sin egen hemsida:

Playersarelocked

Motståndarlaget låses fast

På "Cheatplanet" och deras hemsida erbjuds "surfaren" en fuskkod till FIFA 2001:

Playersmaybe

Får spelare fria

Gimmethemoney

Får mer pengar

FIFA 2000, likt den övervägande delen av sportspel, bygger på en blandning av realism, spelkänsla och fiktion. Enligt Matt Brown, teknisk arkitekt på Electronic Art, "kan ett spel vara exakt, men ändå inte kul att spela" (PC-Gamer, 1999, nr. 34). På så sätt måste dataspelen förbli fantasispel, de kan inte bli "riktiga" kopior av verklig fotboll. I FIFA 2000 befästs fiktionen genom att rymdskepp och UFO:n cirkulerar ovanför fotbollsstadion, med bl a en möjlighet att kidnappa motståndarlagets stjärna.

Uppföljaren, FIFA 2001, är en "orgie i detaljer och fotbollskänsla som fintar konkurrenterna långt upp på läktaren" (Incite PC-Games, 2000 nr. 12). Till 2001-versionen har EA Sports skaffat sig officiella licenser till olika klubbars logotyper och spelardräkter. Även detaljerna kring planen upplevs mer "livfulla"; reserverna ses värma upp, kamerafolket arbetar och den assisterande domaren är i full fart. Spelarna uppträder dessutom olika beroende var de befinner sig på planen. Målvakterna känns mer äkta, genom en förbättrad animering. Men, vilket man kan läsa i en av spelets otaliga recensioner, två saker som fortfarande saknas är "streakers" – nakna män som rusar tvärs över planen i pausen – och "huliganer" (ibid.). För de som har behov av huliganer för att förnimma en känsla av "realism" erbjuder det holländska utvecklarna The Thirteenth Production ett alternativ; Hooligans – Storm Over Europé. I detta strategispel får man som uppgift att styra en grupp huliganer medan de härjar fram genom Europa. Grafiken ska vara enorm, så att man kan frossa i de blodiga effekterna när mobben löper amok med allt från gatan till caféstolar. Man kan välja mellan huliganer från en rad olika länder och spelet kommer att innehålla ljudklipp på både engelska, tyska, franska, italienska, spanska och holländska, som styrs från baser i form av en rad krogar. I spelet förvandlar man på ett ögonblick turistmål till blodiga slagfält. Det blir också en multiplayer-del där man kan utmana sina vänner och fiender i digital huliganism.

Idén att använda det organiserade fotbollsväldet som dataspel har fått mycket kritik. Spelet kommer sannolikt att ge liv åt debatten om brutala dataspel, något som självfallet spelbranschen oroar sig för.

Men spelproducenterna av sportspel strävar att hitta "realism" – man ska känna sig närvarande. Men spelupplevelsen – spänningsmomentet – får inte försvinna på bekostnad av realism. Andy Abramvic, från EA Sports, uttrycker det på följande sätt (Incite PC-Games, 2000 nr. 11): "Vårt mål i FIFA-teamet är att skapa en så realistisk fotbollssimulation som möjligt, utan att det på något sätt får gå ut över spelglädjen. Jag tror att vi rent tekniskt skulle kunna återge varenda del av en verklig fotbollsmatch, men det skulle inte alltid vara optimalt för ett dataspel... Från början försökte vi minska tempot till en mer verklighetstrogen nivå, men det blev helt enkelt för långsamt och trist att spela... Med hjälp av ljud och visuella upplevelser som man förknippar med en verklig fotbollsmatch kan spelet förhoppningsvis bli mer levande för de som sitter vid skärmen. Man sitter inte bara

och tittar på spelet, man blir en del av det”. Denna tankegång – behovet av inlevelseförmåga – kanske gör att speltestare kan ge följande råd till sin läsekrets: Spel för alla, 2001:1):

Så tacklar du Roland Nilsson i FIFA 2001: Steg för steg

1. Roland Nilsson stegar ut på planen med självsäker min. Vad han inte vet är att några långsinta svenska fans har lyckats muta kroaterna till att utse honom till matchens hackkyckling. Hämnden är ju, som ni alla vet, bittert ljuv. He, he!
2. Nilsson har lämnat sin vanliga position på backen och spelar nu istället högermittfältare. Det är alltså dit du ska försöka leda över spelet. Så fort Nilsson får bollen trycker du på S-knappen på tangentbordet för att byta till den av dina spelare som befinner sig i bäst tacklingsläge. Tryck på W-knappen om du behöver spurta ikapp honom.
3. Sikta in dig på anklarna. När du är ungefär en centimeter ifrån honom trycker du på A-knappen för att lägga in dödsstöten (D-knappen för en lättare tackling) En vanlig glidackling är allt som behövs för att fälla honom till marken. Kaduf! Haha, ät gräs.
4. Domaren kan vara lite stingslig när det gäller den här typen av oprovocerat ankelvåld, men det ska du inte bry dig så mycket om. En frispark är ingenting jämfört med känslan att få bjuda Roland Nilsson på en rejäl gräsmacka. Och syftet är ju egentligen gott – nu kanske han och de övriga lagkamraterna lär sig att de svenska fansens lojalitet faktiskt inte håller för vad som helst.

Vem har skrivit detta? Nej... fel! Det är en tjej (Therese Granlund). Genom förslaget kan den frustrerade supportern avreagera sig på den miserabla svenska insatsen under fotbolls-EM och på Roland Nilsson försvarstabbe. Genom att våldföra sig på en digital Roland Nilsson får den frustrerade supportern möjligtvis en ”spänningsreduktion”. Det låter lite tokigt!

Som fotbollspelare och åskådare är man ständigt utsatt för frustrationer eller aversioner. Man kastas mellan hopp och förtvivlan, triumf och förlust. Hur påfrestande och arbetsamt är det då inte att vara fotbollsmanager. Med detta som utgångspunkt, sammankopplat med statistik och strategier, finner spelproducenterna även en marknad för managerspel, speciellt i relation till fotboll. För att nämna några: Codemasters LMA Manager, FA Premier League Manager 2000, Infogrames UEFA Manager, Eidos Championship Manager 3: Season 99/00, Ubi Softs Football World Manager and Sierras Ultimate Soccer Manager 2000. Om fotboll inte betyder något för köparen, kommer förmodligen inte managerspelen att ändra på den inställningen trots elegansen i spelen.

Låt oss titta på ett exempel: Electronic Arts FA Premier League Manager 2000. När spelet börjar ska man välja ett lag från engelska seriesystemet (fyra divisioner). Varje spelare i laget är rankad utifrån tretton kategorier: kondition, styrka, teknik och snabbhet. Spelidéen bygger på att man gör förändringar i laguppställningar, träningsintensitet, säljer spelare och balanserar ekonomin. Här kan man välja att även sälja souvenirer som en extra inkomstkälla. Tanken är att man ska utvecklas, och i slutändan bli i nivå med Sir Alex Ferguson; eller än bättre, Master

of the Universe. Genom strategiska handlingar – i huvudsak, sälja rätt stjärna till ett bra pris – vill spelstrategin leda till seger. Det rör sig om ett målorienterat koncept, där ideal som laganda framstår som marginellt. Det går även att finna fusk-koder till detta spel (Game-Revolution):

<u>Fuskkod:</u>	<u>Effekt:</u>
/cash777	extra pengar
/nolimit777	ingen pengagräns
/fastbuild777	snabbt bygge
/alwayswin777	laget vinner alltid
/alwayslose777	laget förlorar alltid
/sacked777	managern blir avskedad

Utgångspunkten i managerspelen är att träning, taktik och spelarkontrakt sköts av dataspelaren. Men i Football Manager The FA Premier League 2001 finns "virtuella managers" som mot en fet lönecheck kan ta över om det blir för mycket att hålla reda på!

Dagens moderna fotboll blir allt mer lik affärsvärlden och dess premisser, och lekfullheten som vanligtvis kopplas till sport och spel tycks alltmer gå förlorad – åtminstone vad gäller elitidrott. I dataspelens värld har även fotbollen trängt sig in. Alla vet att dataspelen bygger på fiktiva berättelser. Men för att fungera på marknaden måste digitala sportspel framstå som så "realistiska" som möjligt; känslan av att spela fotboll måste vara riktig! Det innebär att digitala sportspel bygger på en rad intressanta utgångspunkter, som på olika sätt berör mixen av realism, fiktion och normer:

En våldskultur: Electronic Arts (EA Sport) digitala sportserie, och då även Madden NFL 2001 (amerikansk fotboll) och Knockout Kings 2001 (boxning), är rätt fridsamma dataspel i jämförelse med krigsspel som Tekken eller Tomb Raider. Det hindrar inte att spelen presenterar och upprätthåller våldsamma tacklingar på fotbollsplanen. För att ge spelet en "realistisk stämning" behövs denna typ av regelbrott. Men ofta blir "våldet" mer likt tecknad film, typ Tom & Jerry. Hursomhelst, våldsamma tacklingar presenteras som en naturlig del av fotbollen – vilket det givetvis är.

Fusk: Tillsammans med våldsamt spel har fusk, som ett intentionellt och instrumentellt regelbrott, tilltagit inom den professionella fotbollen. Även dataspelen inrymmer olika typer av fusk. Det finns en hel del. Petter Ahrnstedt (2000) har i "Stora fuskboken 2000" samlat nio hundra stycken fuskkoder. Appropå fusk i digital sport skriver Ahrnstedt: "Kan Maradona så kan du. Ta hjälp av 'Guds hand' och fuska dig fram i sportspelen så blir du också världsmästare" (ibid. s. 38). Bland fuskkoderna kan vi finna koder som ökar våldsamheten i tacklingar eller koder som gör det enklare att göra mål. Kopplat till en instrumentell attityd, har fusk blivit allt vanligare i *fotbollens normstruktur*. I dataspelens värld, t ex FIFA 2000 eller FA Premier League Manager 2000, hittar vi stora möjligheter till fusk, både som ett skämtsamt och underhållande inslag och som vinstgivande knep. Information om fusk hittar man i olika datatidningar eller på hemsidor, och sprids muntligen.

En möjlighet att förändra reglerna och domaren: I FIFA 2000 är det möjligt att själv bestämma och justera spelreglerna; vill man inte spela med offside är det möjligt att ta bort dessa avblåsningar, vill man ha ett tuffare spel kan domaren se mellan fingrarna för en del övergrepp. Här finns det möjlighet att välja mellan en sträng och en släpphänt domare. På så sätt kan spelaren få en bild av ett formellt såväl som ett diskretionärt förhållningssätt till regler.

Skapandet av "Dream Teams": I FIFA 2000, men speciellt i FA Premier League Manager 2000, finns det en möjlighet att bygga upp ett framgångsrikt stjärnlag genom drafting, försäljning och köp. Det innebär att ideal som lagkänsla försvinner, trots dess värde som idéhistoriskt ideal. Men det är verklighet, varvid lag i il Scodetto (Lazio, Milan, Inter och Juventus) och Premier League (Chelsea and Arsenal) ständigt håller på att köpa ihop sina stjärnlag. Vi kan i det här sammanhanget notera en normativ paradox. Vi kan tala illa om professionalism, men samtidigt påtala värdet av våra professionella hjältar. För att vinna, vill vi självfallet ha de mest framstående stjärnorna i vårt lag.

En betoning på vinst: Intentionen är alltid att vinna! Med tanke på – historiska – ideal som fair play, bör emellertid segern vinnas i enlighet med olika principer, varvid jämvikt och lika möjligheter har betraktats som väsentliga, och fusk har betraktats som en belastning. När det gäller FIFA 2000 är det emellertid möjligt att anpassa spelet efter valda preferenser. En seger kan vara enkel att uppnå om ens eget lag har den duktigaste målvakten och de snabbaste spelarna, medan motståndarlaget (datorn) har en urusel målvakt och slöa försvarare. Givetvis kan man fråga sig vad en sådan seger är värd. (Min son och hans game-boys spelar FIFA 2000 på det sättet. De vinner ofta med 10-0!) Trots begränsningen i en sådan seger så är det en seger, men inte en SEGER, men en seger tycks vara fullt tillräckligt. Jag kommer osökt att tänka på den tyske längdhopparen Lutz Long som under Berlinolympiaden 1934 hjälpte Jesse Owens, med följderna att Owens hoppade längre än Long. Denna sportmannaanda har emellertid gått förlorad i fejd med den instrumentella attityden inom idrotten. Vi lever numera i en "vinnarkultur", med snabba börsklipp och ett ständigt ökat utbud av lotterier, kunskapsstävlingar (Vem vill bli miljonär) och "interaktiva" tävlingar typ TV-succén Robinson (TV2), Farmen (TV4), Baren (TV3) och Mullvaden (TV5).

Den normativa strukturen i dataspel blir en allt viktigare forskningsuppgift, speciellt med tanke på dess växande marknad. Spelindustrin är idag större än såväl musik- som filmindustrin.

Det framgår klart att serietidningar är att föredra då det gäller normbildning och social fostran. Men mitt syfte är inte att svartmåla dataspel. Tvärtom! Data-spel är kul och är även positiva krafter när det gäller att stimulera kreativitet och sagoberättande. I detta perspektiv framstår dataspel som prisad och spännande underhållning. Möjligtvis alltför absorberande för många tonåringar.

Vad jag vill framkalla med min jämförelse är en reflektion över dataspel, moral och social fostran. De digitala sportspelen, i vårt exempel FIFA 2000, innehåller normativa budskap som framhäver "instrumentalism", "våld" och "fusk". Genom ett fantasifullt köp- och säljsystem, "objektifierar" spelen, i vårt exempel FA Premier League Manager 2000, individer och kommersialiserar fotbollskulturen. Det gör att digitala sportspel inte presenterar några normer och dygder, motsvarande serietidningarnas fantasivärld. Men det innebär inte automatiskt en kritik av data-

spelen. De bygger på en helt annan förutsättning än serietidningarnas dygder. De digitala fotbollsspelen vill förmedla en känsla av "realism", och för att vara autentiska kopieras fotbollen och dess tilltagande instrumentella attityd, var det idéhistoriska arvet tycks vara överflödigt och moralen/etiken tycks vara betingat av ett fungerande reglerings- och övervakningssystem. Nu kan man fråga sig om digitala fotbollsspel verkligen ska eftersträva "realism", och inte i stället utveckla formerna för det "imaginära", som en motbild till en "bister verklighet".

Men kardinalfrågan är om dataspelen fostrar en omoralisk generation, benägen att ta till fusk i olika sammanhang. Troligtvis inte – men det bör sägas med en viss reservation. Individerna är i det moderna samhället – förmodligen – så pass "differentierad" att hon eller hon obehindrat kan fuska i ett sammanhang – som anses oviktigt – medan moralen i andra sammanhang framstår som brännande. Här kan nämnas ungdomars intresse för vegetarisk kost; ett intresse som för många har sin utgångspunkt i ett etiskt ställningstagande. Hanne Petersen talar i detta sammanhang om "rättslig polycentri", något som kan fånga moralens differentiering, inte bara mellan grupper och individer, men även inom individen (Petersen & Zahle, 1995).

När man spelar som "single player" fuskar man dessutom mot en "maskin" – det är i slutändan sig själv man lurar. Frågan är om samma typ av mentalitet förekommer i spel som bygger på en "multiplayer-struktur", eller om interaktionen sanerar fuskandet. I så fall kan man ställa sig frågan om saneringen beror på sociala känslor (empati) eller på en fruktan att själva råka ut för ett än mer vinstgivande fusk, eller att målvakten får ett datavirus. Det sistnämnda är en reflektion som får mig att tänka på Hobbes och Rawls syn på individ och samhälle; vari "samhällsfördraget" grundar sig i ett antagande om ett undvikande av ett "allas krig mot alla" (se nedan; "The Talk Show...").

Avslutning

Den här essän har haft som syfte att belysa fotbollens "rättskultur" ur ett rättssociologiskt perspektiv. Härvid har tonvikten lagts på regler och regelbrott i förhållande till traditionella fair play ideal, samt på utvecklingen av hederskoder. En slutsats är att det förefaller utvecklas en instrumentell attityd gentemot regler och regelbrott, och att upprätthållandet av spelreglerna lämnas över till att vara domarnas (kontrollanternas) ansvar. Samtidigt ifrågasätts domarnas kompetens när det gäller att tolka reglerna. En allt vanligare kommentar är, som Mats Olsson, bishopp vid VM i handboll 1998, uttryckte sig: "Domaren följer spelreglerna, men har ingen känsla för spelet".

Parallellt med de formella reglernas utveckling, utvecklas hederskoder vars värde och legitimitet är betingat av ömsesidighet, och av att spelarna själv tar ansvar för vidmakthållandet av dessa oskrivna normer.

Studien har även försökt belysa hur andra normkällor (serietidningar och dataspel) förhåller sig till regelbrott och fuskandet inom fotbollen. Här visar det sig att dataspelen följer den instrumentella attityden som tycks utvecklas inom fotbollen, i kölvattnet av en tilltagande professionalisering. I sin ambition att vara verklighetstroga skildrar även dataspelen en bister verklighet och uppmuntrar till fusk genom olika fusk-koder. Å andra sidan präglar dygderna, sportens idéhistoriska ideal, serietidningarnas normativa mönster, men serietidningarna tycks arbeta i

motvind, och har allt svårare att konkurrerar med dataspelen som ”normativ” förnöjelseform. Vad detta har för betydelse för synen på regler och fusk är självfallet en angelägen rättssociologisk forskningsuppgift, som i grunden måste studeras empiriskt.

Referenser

- Ahrnstedt, Peter (2000) *Stora fuskboken 2000*. International Data Group. www.idg.se
- Carlsson, Bo (1999a) "Playing in the Ashes: A Reflection on Norms and Dispute Management in Football;" *Joystick: Scandinavian Net-journal of Sociology of Law*.
- (1999b) "Sportsmanship and Good Values: Rules, Customs and Implicit Norms in Football." Unpublished paper.
- (1999) *Social Norms and Moral Feelings*. Lund: Lund Series in Sociology of Law no. 7.
- (2000) *Excitement, Fair Play and Instrumental Attitude: The Image of Legality in Football, Hockey and PC-Games*. Lund Series in Sociology of Law, no. 10.
- Dunning, Eric. & Sheard, K. (1979) *Barbarians, Gentlemen and Players*. Oxford: Martin Robertson.
- Ehrlich, Eugen (1936) *Fundamental Principles of the Sociology of Law*. Cambridge: Harvard University Press
- Elias, Norbert (1987) *Involvement and Detachment*. Oxford: Basil Blackwell.
- (1989) *Sedernas historia*. (Del I av Civilisationsteorin) Stockholm: Atlantis.
- (1991a) *Från svärdet till plikten*. (Del II av Civilisationsteorin) Stockholm: Atlantis.
- (1991b) *The Society of Individuals*. Oxford: Basil Blackwell.
- Elias, Norbert & Dunning, Eric (1986) *Quest for Excitement: Sport and Leisure in the 'Civilizing Process'*. Oxford: Blackwell.
- Elickson, Robert C (1991) *Order Without Law: How Neighbours Settle Disputes*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Ewick, Patricia & Silbey, Susan S. (1998) *The Common Place of Law: Stories From Everyday Life*. Chicago: University of Chicago Press.
- Hargreaves, Jennifer (1994) *Sporting Females: Critical Issues in the History and Sociology of Women's Sport*. London: Routledge.
- Hornby, Nick (1996) *Fever Pitch*. Stockholm: Bonniers förlag.
- Hydén, Håkan (1985) *Arbetslivets reglering*. Malmö: Liber förlag
- Kapuscinski, Ryszard (1998) *Fotbollskriget*. Stockholm: Bonniers förlag.
- Lindfelt, Michael (1999) *Idrott och moral*. Stockholm: Nya Doxa
- Lipsky, Michael (1980) *Street-Level Bureaucracy*. New York: Russell Sage Foundation.
- Macaulay, Stewart (1987) "Images of Law in Everyday Life: the Lessons of School, Entertainment, and Spectator Sports;" *Law and Society Review*, 21:185-218.
- Mennel, Stephen (1992) *Norbert Elias: An Introduction*. Oxford: Basil Blackwell.
- Petersen, Hanne & Zahle, Henrik (1995) *Legal Polycentricity*. London: Dartmouth Publishing.
- Radman, Aage (1999) *Fotbollslandskapet*. Lund: Licentiate's Dissertations in Sociology, 1999:1
- Schoug, Fredrik (1997) *Intima samhällsvisioner: Sporten mellan minimalism och gigantism*. Stockholm: Symposion.

Serietidningar/Periodika:

Buster nr 6, 7, 8- 1998

Goal Magazine nr. 8-1998

Goal Magazine nr. 1-1999

Goal Magazine nr. 4-1999

Incite PC-Games

PC-Gamer

PlayStation-Magazine

Spel för alla

Kommentar [BC1]:

Hemsidor:

Cheating Dome: <http://www.cheatingdome.com>

Cheatplanet: <http://cheatplanet.com/pcplanet.html>

Computer Games Online: <http://www.cdmag.com>

Digital Sport Publishing: <http://www.digitalsports.com>

EA Sport: easport.com

Egmots förlag: <http://www.egmont.se>

FIFA: www.fifa.com/fifa/fairplay/

Gamepower: <http://www.gamepower.com>

Game Revolution: <http://www.game-revolution.com/>

GameZone: <http://www.gamezone.com/>

Ineedcodes: <http://www.ineedcodes.com/>

PC-Game.Com: <http://www.pcggame.com/>

Rungames.Com: <http://www.rungames.com/>

www.geocities.com/Athens/Forum/1178/ba