

Magnus Andersson

# Hattrick

## Ett fotbollsspel på Internet

Magnus Andersson, doktorand, Området för konst, kultur och kommunikation, Malmö högskola

Kontakt:  
magnus.andersson@k3.mah.se

Fotboll kan vara ett tidsfördriv på många sätt. Det finns aktiva fotbollsspelare, som antingen spelar fotboll som yrkessysselsättning eller som fritidsaktivitet. Det finns också de som ägnar stora delar av sin fritid åt hängiven kärlek till ett lag, supportrarna. Förutom dessa sysselsättningar finns en tredje form av fotbollsaktivitet – simulerad fotboll. Det är en verksamhet som hämtar näring ur de två föregående fotbollsintressena och som kan ses som ett försök att på virtuell väg skapa känslan av att spela fotboll eller styra spelet. Denna artikel handlar om *Hattrick*, ett fotbollsspel på Internet ([www.hattrick.org](http://www.hattrick.org)) som ger deltagarna chansen att träda in i rollen som klubbmanager och vara »Svennis för en dag», som *Dagens Nyheter* karakteriserat fenomenet (020428) (med »Svennis» avses den svenske tränaren för det engelska fotbollslandslaget, Sven-Göran Eriksson).

Även om simulerad fotboll har funnits ett tag inom datorspelsvärlden kan man ana en ökad popularitet, eller snarare en ökad mängd spel, i samband med större fotbollsbegejstrelser som EM eller VM, till exempel *FIFA fotbolls-VM 2002* eller *David Beckham Soccer*. Det som emellertid gör *Hattrick* intressant är att det inte är ett datorspel i vanlig bemärkelse där man spelar mot datorn eller mot någon annan framför samma skärm, ackompanjerad av förförande audiovisuell grafik. *Hattrick* är i stället ett textbaserat spel som spelas via Internet. Matcherna spelar man mot någon av de andra drygt 30 000 *Hattrick*-spelarna världen över (varav ca 20 000 i Sverige och ca 500 i Norge i augusti 2002). Spelet är dessutom gratis (om man bortser från uppkopplingstiden) och spelare i och utanför Sverige har rekryterats utan marknadsföring. Det handlar nästan uteslutande om män – enbart

3,5 procent av spelarna utgörs av kvinnor (*Dagens Nyheter* 020428).

I denna artikel har jag för avsikt att utifrån ett kulturellt perspektiv närmare studera detta fenomen. Det jag är intresserad av är *Hattricks* kulturella inbäddning och spelets relationer till andra samtida fenomen inom sport och medier. Till viss del innebär detta en explorativ ansats – inte för att jag vill förneka det framväxande forskningsfältet om datorspel (se till exempel [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)) eller att där inte skulle finnas kulturteoretiska perspektiv. Det explorativa kommer snarare från kombinationen av ett sportsimulerande spel och det kulturteoretiska perspektivet. Av den anledningen ser jag en poäng med att anlägga ett brett, kontextualiserande och relativt deskriptivt anslag, att med andra ord peka på olika intressanta problemområden som i framtiden kan vara värda att studera vidare. Ur den synvinkeln är *Hattrick* intressant som dels produkt av en postindustriell kulturindustri, dels som text med textmässiga egenskaper, och dels som spel som används i en social kontext.

Vid studiet av «nya» medieföreteelser är det viktigt att fokusera på teknologi-historisk bakgrund och social praxis (Aarseth 1993: 26). Detta avspeglar sig också i denna artikels disposition. Efter en inledande beskrivning av spelet, kommer jag att fokusera på den historiska kontexten genom ett antal nedslag i datorspelens historia som varit särskilt viktiga ur social synvinkel, och som dessutom belyser det speciella förhållandet mellan kultur och ekonomi i datorspelsbranschen. Därefter kommer spelets tidsmässiga aspekter och de potentiella användarrutiner de ger upphov till att behandlas. Som nästa del följer en problematisering av medierings- och interaktionsaspekterna av *Hattrick* och dess beroende av sportjournalistiken. Det leder i sin tur vidare till spelets mer generella kopplingar till sportvärlden. Artikeln avslutas sedan med en övergripande bild av spelets sociala funktion.

Jag skriver den här artikeln ur ett personligt perspektiv. Det är mina erfarenheter av att vara fotbollsintresserad och manager för BK Smiths (division IV 141) i *Hattrick* som ligger till grund för de reflektioner kring datorspel i allmänhet och *Hattrick* i synnerhet som här presenteras. Det finns naturligtvis en fara i att jag inte kan hålla isär mina roller som användare och analytiker. Det övervägs ändå av det positiva som ett «inifrån-perspektiv» kan ge. I vissa delar av texten (exempelvis «Mediering och rutinisering») är det mina användarerfa-

renheter som används i den deskriptiva delen och det är också dessa erfarenheter som jag sedan försöker reflektera kring. Tilläggas bör att jag också haft stor nytta av de informella samtal som förts med vänner som delar mitt intresse för fotboll och *Hattrick*.

## Det här är *Hattrick*

The screenshot shows the Hattrick website interface. At the top, there is a search bar with the text "sök vin artiklar" and the logo "hattrick" on the left, and "vinguiden.com" on the right. Below the search bar, the user is logged in as "Du är i Sverige" and viewing the profile for "BK Smiths (13494)".

The main content area is divided into several sections:

- MENY:** A list of navigation options including "Mitt Hattrick", "Smiths", "Sverige", "World Cup", "Om Hattrick", "Supporter", "Mobile", and "Shoppen".
- Club Details:**
  - Land: [Sverige](#)
  - Region: [Skåne](#)
  - Arena: [Hacienda](#)
  - Språk: Svenska
  - Serie: 6:a i [IV.141](#)
  - Fanklubb: Sweet and tender hooligans
  - Ägare: Magnus Andersson
  - Alias: Manderson
  - Inloggad!
  - Epost: [magnus.andersson@kk.mah.se](mailto:magnus.andersson@kk.mah.se)
  - [Mer detaljer om ägaren](#)
- PRISHYLLAN:** A section for club news, currently empty.
- MER INFO OM LAGET:** Links to "Smiths", "Aktuella matcher", "Klubbhistoria", "Transferhistorik", "Senaste laguppställning", "Spelare", and "Tränare".
- GÄSTBOK:** A guestbook section with 9 entries. The latest entry is from 2002-10-02 by "MrSvennig".
- MATCHER:** A section for matches, currently empty.

At the bottom of the page, there are four boxes:

- MITT LAG:** BK Smiths, Sverige, IV.141
- SENASTE NYTT:** Empty
- JUST NU:** 08:11:24, 2002-10-07, 1161 inloggade
- Inspiron:** Priser från 11.790:- (Einkl. moms och frakt)

Att vara *Hattrick*-användare (denna term används för de personer som spelar *Hattrick*) innebär att ha det totala ansvaret för ett virtuellt fotbollslag. Man är i en och samma person 1) managern som tar ut laget och lägger upp taktiken till matcherna; 2) tränaren som bestämmer inriktning och intensitet på träningen och därigenom påverkar spelarnas fornutveckling; 3) arbetsgivaren som anställer och avskedar folk i organisationen (ekonomer, PR-folk, läkare, massörer, psykologer, hjälptränare); 4) chefsekonomen som köper och säljer spelare, fördelar pengar till juniorverksamhet, bygger om arenan och

håller sponsorerna vid gott mod; 5) «klubbrepresentanten» som besöker konferenser och diskuterar både *Hattrick*-relaterade och andra frågor; samt eventuellt 6) «informatören» som skapar ett klubbmärke för hemsidan och som skriver pressmeddelanden. Det finns således gott om parametrar för de cirka 33 000 *Hattrick*-användarna världen över att förhålla sig till, bland annat ett närmast oändligt antal ledarstilar – allt från den som enbart satsar på spelare från de egna leden och taktisk drillning, till den som driver sitt lag likt en finansmäklare med hård köp- och säljstrategi.

*Hattricks* organisationstruktur hämtar mycket från den traditionella fotbollen. Det finns nationella seriesystem och det finns landslag. I Sverige, där spelet började hösten 1997 och där det finns absolut flest antal spelare (drygt 20 000 i augusti 2002), finns det sex divisioner i seriesystemet. Det spelas tre säsonger på ett år, med ett par veckors uppehåll mellan varje säsong. Dessutom spelas varje säsong den nationella cupen, i vilken alla lag från första till femte division deltar (lag i division sex är följaktligen inte kvalificerade att delta i cupen). VM för landslag spelades för första gången i april i år, 2002. I finalen besegrade Sverige England med siffrorna 4–1.

Seriematcherna spelas på en fast tid varje vecka. Som *Hattrick*-användare kan du följa dessa direkt via ett textbaserat matchreferat. Rent tekniskt handlar det om att ett datorprogram kalkylerar fram ett scenario utifrån parametrar som taktik, enskilda spelaregenskaper, spelarnas dagsform, mental status, väder och ett visst slumpstal. Huvudprincipen är att fotbollsplanen består av ett antal zoner där de två lagens styrkor mäts. Dessa zoner är högerförsvar, mittförsvar, vänsterförsvar, mittfält, höger framåt, mitten framåt och vänster framåt. Det taktiska går med andra ord ut på att identifiera styrkor och svagheter hos såväl motståndare som det egna laget och därefter tillämpa lämplig taktik. Det som kommuniceras till *Hattrick*-användaren är matchreferat som består av tre delar. Det är först och främst referatets huvudtext som är en linjär beskrivning av matchutvecklingen. Därutöver är det en tabell innehållande en bedömning av lagens olika delar samt slutligen en översikt med de fiktiva spelarnas individuella betyg i form av antal stjärnor, där lägst möjliga betyg är noll stjärnor och där det maximala betyget ej är fastlagt. På *Hattricks* informationssida rapporterades till exempel nyligen att en drömgräns hade passerats när svenske målvakten i en

landskamp mot Mexiko fick 10 stjärnor i betyg. Min egen erfarenhet från division fyra är dock att det där är mycket sällan en spelare får fler än 4–5 stjärnor.

**hattrick** Have an online Business? Want to promote it for free? BannerNetwork Microsoft bCentral

Du är i Sverige Hattrick » BK Smiths - Grabo BK

Sverige Laguppställning - BK Smiths

Arena: Hacienda  
Hemmalag: BK Smiths  
Bortalag: Grabo BK  
Referat: BK Smiths - Grabo BK

Seriematch 2002-05-26 kl. 10.00

Mats Persson ★★★★			
Kjell Silverlius ★★★★ Normal	Biörn Sandstrand ★★★★ Offensiv	Anders Bergkvist ★★★★ Extra innermitt	Jörgen Moldahl ★★★★ Defensiv
Torbjörn Christiansson ★★★★ Normal	Jörn 'Sägga' Landell ★★★★ Normal	Magnus Wickgren ★★★★ Offensiv	Anders Thorstensson ★★★★ Offensiv
Karl Bengtsson ★★★★ Normal		Fredrik Davidsson ★★★★ Normal	
Fasta situationer Karl Bengtsson	Avbytare (målvakt) Håkan Josefsson		Lagkapten Mats Persson
Avbytare (back) Johan Widarskog	Avbytare (innermitt) Biörn Rentorp	Avbytare (forward) Fredrik Lindsten	Avbytare (ytter) Fredrik Eriksson

Spelarnas totala rutin: dålig

Till beskrivningen kan också läggas de sociala kringaktiviteter som – precis som i traditionell fotboll – är en viktig del av upplevelsen. I *Hattrick* finns det sålunda en konferens för varje serie. En avgiftsbelagd tilläggstjänst innebär dessutom att man får tillgång till en plattform där diskussioner pågår i en mångfald av ämnen organiserade efter olika förbund. Här kan man bland annat gå med och diskutera i «Arvidsjaurförbundet», «Jesus – Hattrick Christian Fellowship» eller «Män Över Trettio».

En stor del av ett fotbollsintresse handlar om analys, med frågor som «Vilken är den mest idealiska uppställningen?», «När gjorde laget senast en lika bra match?», «Hur kan man rangordna en specifik försvarsinsats i förhållande till andra?». Denna mer instrumentella dimension kan också tillfredställas i *Hattrick*. I ovan nämnda betaltjänst finns nämligen en statistikavdelning att tillgå med siffror över hur bra de olika lagdelarna har spelat. Dessutom ger tjänsten ägaren möjlighet att bland annat bestämma sin klubbdräkt, numrera spelarna och, om man så vill, låta ansiktsillustrationer visas bredvid varje spelare.

## Historisk kontextualisering

Det finns många fällor att se upp med när man beskriver «nya» fenomen inom mediefältet. Det är lätt hänt att man blir fixerad vid själva teknologin och förbiser dess sociala sidor. Risken är då stor att man ser det tekniska som något autonomt som lever sitt eget liv och som kommer att påverka människan och hennes handlande på en mängd olika sätt (se exempelvis McLuhan 1964). Den brittiske kulturforskaren Raymond Williams är mycket kritisk mot sådant teknologiskt deterministiskt resonemang och påminner oss om att vi måste se till vad människor gör med tekniken (1974 kap. 1). Även Espen Aarseth varnar för ett ensidigt fokus på det teknologiska: «Det er vår bruk av eksisterende medieteknologi [...] som er interessant, ikke ny teknologi i seg selv.» (1993: 25) För att undvika sådana reduktionistiska tendenser krävs att man lyfter blicken till ett mer övergripande perspektiv med möjlighet att se fenomenet ifråga i ett större sammanhang, där kopplingarna till andra samhällsfenomen framträder tydligare. Det innebär också att vända blicken bakåt för att upptäcka de utvecklingslinjer som nya fenomen redan från början bär inom sig. Det handlar om att anlägga ett liknande perspektiv som Stuart Hall när han argumenterar för att studier av masskulturens utveckling de senaste 100 åren kan visa att musikkkanalen MTV inte är något fullkomligt nytt fenomen, kommet från yttre rymden (1986/1996: 138).

Vi måste med andra ord utgå från att datorspel som *Hat-trick* inte är något nytt fenomen som plötsligt dykt upp under sena 1990-talet i och med etableringen av Internet. *Hat-trick* är snarare ett sentida uttryck för dels en mångårig datorspels-tradition, dels ett levande fotbollsintresse bland allmänheten (åtminstone den manliga delen av den). Detta motiverar en historisk genomgång (åtminstone historiska nedslag) med speciellt fokus på interaktionen mellan tekniska, ekonomiska och sociala sfärer. Det är i relationen mellan dessa, där exempelvis det ekonomiska betingar, och betingas av, det sociala som vi finner det kulturellt specifika (Williams 1961: 46f). Jag vill dock påpeka att min historiebeteckning är av selektiv karaktär eftersom det först och främst är datorspelens koppling till vissa samhällsområden jag är intresserad av (mer konsekventa och heltäckande historiebeteckningar finns i Haddon 1988; Herz 1997; Fjellman & Sjögren 2000 samt på

Internetsidorna <http://gamespot.com/gamespot/features/video/hov> och [www.game-research.com](http://www.game-research.com)).

## Nedslag i datorspelens (sociala) historia

Datorspel är en bred och svårfångad företeelse. Det innefattar bland annat actionspel, strategispel, narrativa rollspel, sex- och erotikspel, kortspel och olika skicklighetsutmanande spel. Tekniskt sett är de beroende av någon plattform för att kunna spelas. Det finns olika typer av plattformar, till exempel arkadspel, spelkonsoler som kopplas till TV-apparaten, CD-ROM-spel, fickspel («ficka» = «lomme» på norska) eller spel som är beroende av en server som nås via Internet, så kallade online-spel. Den hela tiden växande mångfalden av former, innehåll och distribueringsformer är i sig illustrativ för kommersialiseringen inom datorvärlden (Bolter & Grusin 1999: 89).

Som för många andra medieteknologier, exempelvis radio och TV, har militären spelat en avgörande roll för datorspelens framväxt (jmf Williams 1974). I datorspelens fall är den tidiga kopplingen till den amerikanska nationella luftfarts- och rymdstyrelsen NASA särskilt tydliga. Det var i nära relation till NASA som MIT (Massachusetts Institute of Technology) i slutet av 1950-talet startade en forskningsavdelning inom artificiell intelligens samt gav sina första kurser i datavetenskap (Haddon 1988: 56).

Det är också i denna miljö man kan ana fröet till något som senare kommer att bli en digital spelkultur, med framväxten av en egen meningsvärld, egna sociala och ekonomiska värderingar och ett eget språk. Bland alla MIT:s studentföreningar fanns en liten klubb där de manliga medlemmarna ägnade sig åt järnvägsmodeller och annan elektronik. De drevs av en fascination inför det tekniska samtidigt som de närmade sig tekniken med en lekfullhet som kontrasterade starkt mot avdelningens övergripande inriktning mot rationalitet och vetenskapligt kalkylerande. Haddon beskriver hur klubben till och med utvecklade en egen terminologi där nyckelbegreppet framför andra var «hack» (ungefär: inbrytning) som betecknade innovativt användande av tekniken för experimentlustans egen skull, utan något rationellt bakomliggande syfte. Medlemmarna kom så småningom

även att kalla sig «hackers» (Haddon 1988: 56), ett begrepp som senare adopterats av många språk och som står för illegalt inbrott i datorsystem (men fortfarande ibland förknippas med «lustfyllt» ungdomsbusstreck (bus=herje)).

En av medlemmarna i klubben var Steve Russels. Han är den som brukar tillskrivas skapandet av det första datorspellet, *Spacewar* (för honom förmodligen en «hack»), vilket brukar dateras till 1961 (Juul 1999: 8; spelet kan för övrigt provspelas på <http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar>). Redan så tidigt som 1958 hade emellertid en fysiker uppfunnit ett interaktivt, tennisliknande spel för oscilloskop, i syfte att underhålla besökarna under de dagar hans arbetsplats, Brookhaven National Laboratories i New York, var öppen för allmänheten (Wilhelmsson 2001: 174). Dessa två exempel är betecknande eftersom de slår an tonen för datorspelens kommande utveckling. Att en ny typ av spel som skapas 1961 handlar om kamp i rymden är knappast särskilt förvånande, med tanke på dåtidens «kalla krig» [cold war] och rymdkapprustning mellan de båda supermakterna USA och Sovjetunionen. Framtagandet av *Spacewar* är dessutom illustrativt för en ny typ av produktions- och marknadslogik, något som jag återkommer till senare.

Krig och sport har sedan dess hållit ställningen som datorspelens mest populära innehållskategorier, och de har en gemensam, maskulin nämnare i form av de utpräglade fysiska och aggressionsbejakande kampmomenten. Därutöver är det viktigt att se spelen ur ett narrativt perspektiv; krig och sport är «öppna» berättelser med ett antal givna onda och goda roller, vilket utgör en fruktbar utgångspunkt i konstruktionen av ett interaktivt spel där spelaren har i uppgift att följa och avsluta narrativet (se vidare Juul 1999 om datorspel och narrativitet).

Trots *Spacewar*'s lekfulla karaktär kom det tidigt att integreras i den operationella verksamheten på MIT:s forskningsavdelning. Ursprungligen avsett som ett lustfyllt tidsfördriv kom *Spacewar* snart att användas som besiktningssprogram för nya datorer samt i marknadsföringssyfte på offentliga visningar (Haddon 1988: 58). Även senare, under 1980-talet när hemdatorn och PC:n (Personal Computer) började etableras, förekom ofta spel som exempel i datorböcker och manualer eftersom de var illustrativa för hur en dator och ett datorspråk fungerade (Haddon 1988: 69).



Just spänningen, eller dialektiken, mellan å ena sidan det högteknologiska och operationella, å den andra sidan det lekfulla, förefaller vara en viktig aspekt av datorspelens historia. I backspegeln är det också, som Bolter och Grusin (1999: 90f) påpekat, tydligt hur beroende PC:ns utveckling är av spelutvecklingen. Datorerna anpassades nämligen redan tidigt till spel, samtidigt som grafisk design av mer eller mindre spektakulärt slag till stor del har datorspelen som förlaga. Samtidigt var det viktigt för datortillverkarna att deras högteknologiska maskiner inte fick någon «oseriös» lek- eller spelstämpel över sig, eftersom detta hotade dra ner både prestige och pris på datorerna (Haddon 1988: 70ff). Det handlade här om en delikat balansgång eftersom multifunktionalitet också är ett försäljningsargument. Samtidigt är män, som ju ofta har kontrollen över tekniken i hemmet, vanligtvis inte helt negativt inställda till spel eftersom de kan ses som ett slags legitima leksaker för vuxna pojkar (jmf Haddon 1992, Gray 1992).

Cirka 10 år efter *Spacewar* hade den tekniska utvecklingen kommit längre. Bland annat ledde uppfinningen av mikrochipset till att datorspelen inte längre var beroende av en stordator i storleksordningen av en bil, utan kunde tillverkas som spelmaskiner med myntinkast för utplacering i offentliga lokaler, så kallade arkadspel (Fjellman & Sjögren 2000: 20f). En sportgren agerade förlaga för ett av de mest framgångsrika spelen av denna typ, *Pong*, ett spel som simulerade bordtennis («ping-pong»). Spelets popularitet har dock inte så mycket med kopplingen till sport att göra. Snarare var det lättillgängligheten som var förklaringen till framgången för *Pong*, som manövrerades med ett enda reglage, en metallratt (Wilhelmsson 2001: 174ff).

Spridningen av datorspel till arkader och spelhallar, där *Pong* var banbrytande är intressant i ett socialt perspektiv. Med sitt till viss del skamfilade rykte gavs arkaderna nu möjlighet att ta del av (och bokstavligen profitera på) en modern och bitvis högteknologisk image. Och trots att spelen var individuella till sin karaktär var den sociala dimensionen i form av ett utagerande tävlingsmoment inte oväsentlig i sammanhanget. Detta är också något som traditionellt har haft en stor plats i manligt dominerande subkulturer (jmf Willis 1981). I datorspelens värld kommer sociala ritualer, värderingar och hierarkier till uttryck genom kampen om en plats på spelens «high score»-lista (Haddon 1988: 60ff; Aarseth 1993: 33). Denna manliga sociala dimension har även sin motsvarighet i

dag i form av en datorspelkultur där man spelar spel på nätverkskopplade datorer i offentliga Internetcaféer (Freiesleben m. fl. 2001).

Med tiden har spelen kommit att utvecklas, så även de olika plattformarna. Genom TV-spelen spred sig datorspelen från arkadernas offentlighet till hemmens privatsfär. Här handlade det inledningsvis om spelmaskiner som kunde kopplas till TV-apparaten, och där TV-skärmen fungerade som spelplan (idag kallas det konsolspel), dels så småningom om hemdatorer avsedda i huvudsak för spel.

Det som är av särskild vikt i föreliggande text är emellertid inte det tekniska utan den sociala betydelsen av denna övergång. Mot bakgrund av spelhallarnas skamfilade rykte kan man tänka sig hur mycket lättare det var för föräldrar att tillåta barnen att ägna sig åt ett intresse som åtminstone innebär att de befann sig i hemmets trygga vrå. Ur de unga spelarnas synpunkt var det också en stor skillnad eftersom konsol- och hemdatorspelen öppnade helt nya möjligheter för att köpa, byta, samla, kopiera, modifiera och till och med programmera spel (Haddon 1988: 66; Aarseth, 1993: 33). Det gör det också lättare att tänka sig ett subkulturellt drag över spelandet – från socialt tidsfördriv till subkulturellt identitetsskapande inom ramen för en helt ny meningsvärld. Dessa nya möjligheter till hängivenhet har, som vi skall se, också betydelse för utvecklingen av datorbranschen som helhet.

## En ny kulturlogik?

Trots att det under lång tid funnits stora ekonomiska aktörer inom datorspelsvärlden har det ändå alltid funnits tendenser till en annorlunda marknadslogik än den traditionellt kapitalistiska. Mycket av utvecklingen – många innovationer – har exempelvis skett i mindre skala och utan lika uppenbara vinstintressen som inom andra marknader. Som tidigare nämnts var det första datorspelet ett hobbyprojekt. Därutöver kan sägas att egna modifieringar av redan befintliga spel var ett fenomen som började utvecklas tidigt. Ett samtida spel som *Quake* har till exempel en mycket tillgänglig kod som mer eller mindre inbjuder användarna till att göra sina egna modifierade versioner (Ignell, kommande). Jämfört med andra medier är produktionen alltså betydligt mer decentrali-

serad. Aarseth tolkar det som framväxten av en postindustriell kulturlogik och kommenterar det enligt följande:

Som de første hackerne hade funnet ut, har ren informasjon en interessant egenskap: hvis du deler den med andre, får du ikke mindre selv. I 60-årene ble dette en praktisk filosofi, hvor programmerere offentliggjør sin kildekode, dvs «oppskriften» til programmerne, slik at andre fritt kan bruke deres metoder i sine egne programmer. Slik ble programmering ofte en kollektiv prosess, hvor mange programmerere bidrar til det samme programmet, enten som dugnad, eller over tid (1993: 36).

Även *Hatrick* kan ses som ett steg i denna postindustriella utveckling. Grundaren Björn Holmér startade nämligen *Hatrick* som ett hobbyprojekt 1997. Fram till hösten år 2000 fanns det plats för endast 1 700 lag (ett lag är lika med en användare) i *Hatricks* seriesystem. Efterfrågan var dock betydligt större, vilket innebar en mycket lång väntelista för att få vara med. Hösten år 2000 fick Holmér emellertid några kompanjoner i *Hatricks* organisationsledning. Det förde med sig att man kunde genomföra en kraftig utökning av antalet lag, samt en organisationsmässig professionalisering genom starten av aktiebolaget Extralives AB, där man förutom huvudsysslan *Hatrick* ägnar sig åt att utveckla och ta fram olika typer av sociala nätspel (se [www.extralives.com](http://www.extralives.com)). Aktiebolag till trots är spelet fortfarande gratis att spela. Det finansieras istället via annonser på hemsidan samt kringliggande betaltjänster, exempelvis *Hatrick Support*, en tjänst som erbjuder verktyg för spelanalys samt tillträde till ett antal diskussionsforum, så kallade förbund.

*Hatricks* bakgrund är en god illustration av en ny sorts kulturindustri där ett hobbyprojekt – som, kan man anta, har föregåtts av flitig användning av datorspel – växer och blir till ett levebröd (jmf Abercrombie & Longhurst 1998: kap. 5). Det leder resonemanget vidare till fenomenet inom fankulturer där medlemmarna inte nöjer sig med att konsumera utan också införlivar texter och använder dem som råmaterial för egna kreativa uttryck (se de Certeau 1984; Willis 1990; Jenkins 1992; Bolin 1998). Denna kreativitet och skaparförmåga bland användare återfinns även inom *Hatrick*. I spelet uttrycks den bland annat genom skapandet av egna klubbmärken, en speciell webbplats för det egna laget, pressmeddelande som publiceras på lagets webbplats och genom bildandet av nya fantasifulla förbund (diskussionsforum).

Förutom denna produktion för «egenintresse» finns också produktion av tjänster som kommer övriga *Hattrick*-användare till godo (se under «community» på [www.hattrick.org](http://www.hattrick.org)). Här kan till exempel nämnas olika statistiksammanställningar, stödprogram för att underlätta spelandet, virtuella fanzines samt en webbradiostation ([www.ht-radio.org](http://www.ht-radio.org)). Allt detta tillsammans pekar på hur det under spelets yta sjuder av kreativitet. Det i sin tur undergräver en stor del av teoribygget kring konsumentrollen som passiv.

## Nya plattformar och «nygamla» former

Från arkader och TV-spelskonsoler har datorspelen spridit sig vidare till CD-ROM (och därmed PC:n) samt även till Internet. Det har i sin tur kommit att öppna upp för så kallade nätverksspel, det vill säga ett gemensamt spel som spelas på olika datorer. Den mest uppmärksammade genren inom nätverksspel är «action»-spel, exempelvis *Doom*, *Counterstrike* och *Quake*, men det finns också strategispel och virtuella rollspel som spelas på detta sätt. *Hattrick* är intressant i detta avseende, eftersom det är ett nätverksspel som använder sig av Internet som plattform, samtidigt som det till skillnad från andra nätverksspel – och majoriteten av nutida datorspel överhuvudtaget – är textbaserat och därmed inte innehåller någon spektakulär grafik. *Hattrick* tillhör därmed snarare metagenren «Brevspel» [Play by Mail] ([www.extralives.com](http://www.extralives.com), 020529). Det är en genre som är äldre än datorspelen och som definieras utifrån att interaktionen mellan spelare sker via korrespondens, till exempel post eller e-mail ([www.pbm.com/~lindahl/rgp.faq.html](http://www.pbm.com/~lindahl/rgp.faq.html), 020529). Ett klassiskt exempel på detta är korrespondensschack. Till skillnad från datorspelen är det här snarare spelarnas interaktion med varandra som bestämmer spelets gång. Den dominerande formen av spel på «brevspels-fältet» är annars narrativa äventyrsspel, till stor del influerade av fantasygenren ([www.kelem-games.com/pbmdesc.htm](http://www.kelem-games.com/pbmdesc.htm), 020529).

Ett intressant faktum med *Hattrick* som «brevspel» betraktat är att det i egentlig mening är lika besläktat med sällskapsspel som med datorspel. Den teknik som *Hattrick* utnyttjar kan principiellt sägas komma från två håll. Dels från ren datorkraft för diverse kalkyleringar (matchutgångar,

formkurvor etc.), dels från Internets rumsöverskridande funktion som gör det möjligt att «nä spelplanen». Tekniken i form av interaktionsmöjligheter och gränssnitt (den vy som möter användaren) blir förvisso viktig, men precis som i sällskapsspelet är det den tävlingsinriktade och därmed sociala interaktionen med andra spelare som är fundamentet som styr spelets utgång. Den sociala dimensionen i datorspelskulturen som beskrivits tidigare är således än mer påtaglig och än mer viktig för själva spelet i *Hatrick*.

Som en röd tråd genom dessa historiska nedslag i den digitala världen finns, som framkommit ovan, kampen mellan det instrumentella och det lekfulla. Datorspel som fenomen verkar fortfarande ha en laddning kvar som kan tända diverse moraliska diskussioner. Dock finns det idag tecken som tyder på att datorspel om fotboll har nått en större acceptans. Då tänker jag främst på den roll som olika fotbollsspel har fått i olika kommersiella sammanhang (givetvis med extra dragningskraft från VM-slutspelet i fotboll i Japan och Sydkorea sommaren 2002). Att Nike på sin hemsida ([www.nike.com](http://www.nike.com), 020529) har ett fotbollsspel där spelarna består av kända fotbollsspelare som spelar i Nike-skor är ett talande exempel. Att etablerade massmedier som *Dagens Nyheter*, *Verdens Gang* och *Sveriges Television* har, eller har haft, olika typer av fotbollsspel på sina hemsidor kan också tolkas som tecken på ökad acceptans.

## Mediering och interaktiv rutinisering

Händelserna i *Hatrick* präglas av en speciell rytm som skapar utrymme för vissa användarrutiner. För att ge en inblick i *Hatrick*-spelets temporalitet och regelbundenhet följer här en detaljerad beskrivning av händelserna under en vanlig *Hatrick*-vecka. För att skapa ytterligare förståelse för *Hatrick*-användarens vardag och de strategiska beslut den är fylld av har jag valt att också beskriva mina personliga förhållanden som klubbägare till BK Smiths.

Alltså: veckan börjar lugnt. På måndag och tisdag sker inget särskilt med laget och som manager kan man ägna tiden åt att lära känna sitt lag bättre, till exempel genom att från klubbssidorna gå in på de enskilda spelarnas sidor, studera transfermarknaden eller besöka någon *Hatrick*-konferens

(det vill säga ett diskussionsforum). Det kan också finnas «klubbadministrativa» sysslor, som till exempel att boka träningsmatch till onsdagens fasta träningsmatchtid. Man kan utmana, eller utmanas av, vilket annat *Hattrick*-lag som helst under förutsättning att de är matchlediga. Dessutom finns en träningsmatchpool, där man både kan anmäla sig för en anslagstavla, eller hitta någon att utmana. BK Smiths träningsmatchmotståndare är oftast goda vänners lag eller något lag från nämnda pool.

På onsdag skall förhoppningsvis träningsmatchen vara bokad. Den därpå viktigaste uppgiften är att ta ut laget som skall spela. Här finns ett antal olika strategier. Träningsmatchen kan till exempel användas till att träna in ett nytt spel-system. Den taktiska grunduppställningen i *Hattrick* är 4-4-2. Att det är grunduppställning innebär att spelsystemet aldrig är främmande för spelarna i laget. Vill man lägga upp speltak-tiken med ett annat system, exempelvis 3-5-2 eller 3-4-3, krävs det att man tränar upp vanan att bruka detta hos spelarna i laget, vilket lämpligen görs i form av träningsmatcher (i matchreferaten kan det under en sådan inkörsperiod dyka upp rader som att «spelarna i Smiths föreföll ovana vid det taktiska upplägget»). Träningsmatcherna kan också användas till att hålla igång ett B-lag, det vill säga ge matchträning åt de spelare som inte platsar i A-laget. De av lagets spelare som aldrig får matchträning tappar fort formen varför detta är ett bra sätt att bibehålla bredden i sin trupp.

Det är denna sistnämnda strategi som BK Smiths begagnar sig av, inte minst för att det gör laget mindre skadekänsligt. Precis som seriematcherna så direktrefereras träningsmatcherna. Personligen brukar jag dock vänta med att studera träningsmatchens resultat till på torsdag. Anledningen är att själva resultatet inte är speciellt viktigt i dessa träningsmatcher. Det är snarare spelarnas individuella betyg (antal stjärnor) som jag uppmärksammar mest, eftersom dessa ger en god indikation på vilka spelare som eventuellt är mogna för A-truppen.

Fredagen är viktig i *Hattrick*-veckan. Det är dagen då man kan ta del av de enskilda spelarnas formuppdateringar (som sker natt till fredag). En spelares formkurva kan variera mellan katastrofal och fenomenal form. Formkurvan beror på olika saker. De viktigaste är dels huruvida spelaren har spelat matcher under veckan, dels hur laget har tränat sedan förra uppdateringen. Det finns ett antal olika träningstyper att

välja mellan: allmän, kondition, frisparkar, försvar, avslut, inlägg, skott, kortpassning, speluppbyggnad samt målvaktsutbildning. Dessa motsvarar i stora drag spelarnas olika egenskaper (se s. 122). «Allmän» utbildning brukar vanligtvis leda till att formen slipas hos lagets spelare. Nackdelen är att spelarna ej ges möjlighet att förbättra sina olika egenskaper.

Det är framför allt genom specialutbildning som lagets spelare kan förbättra sina förmågor i exempelvis försvarsspel, men det kräver kontinuitet och är därför tidskrävande. Förbättringsprocessen går dock lite snabbare i fall man har flera anställda hjälputbildare. Nackdelen med specialutbildning är att spelarnas allmänna formkurvor blir mer oförutsägbara. Andra fredagssysslor är att bestämma kommande veckas utbildningstyp samt att ta ut laguppställningen för söndagens seriematch. Förutom att bestämma vilka av lagets spelare som skall spela på vilka platser ger man även order om spelarnas inställning. Det finns tre olika «tändningsnivåer» att välja på: «Spela som vanligt», «Ta det lugnt» respektive «Säsongens viktigaste match».

Lördagen är fri från aktivitet. Det kan man utnyttja till att förbereda sig mentalt inför söndagen – matchdagen! Matcherna startar klockan 10.00 och de direktrefereras på [www.hattrick.org](http://www.hattrick.org). Som manager har man inga interaktionsmöjligheter under själva matchen utan måste förlita sig på att man gjort rätt saker tidigare under veckan. Detta är emellertid inte det enda som händer på söndagar. Under natten har ekonomin uppdaterats, och du erhåller därför också en ekonomisk översikt för de två senaste veckorna. Söndagar är dessutom en bra dag att «plocka upp» den junior man varje vecka får hämta från ungdomsverksamheten. Juniorens standard beror dels på hur mycket pengar man satsar på sin juniorverksamhet, dels på slumpen. Här kan jag säga att jag under lång tid mycket medvetet har satsat på ungdomsverksamheten i BK Smiths, vilket också resulterat i att jag sedan några månader har en «fenomenal» ungdomsverksamhet – med klar standardhöjning bland de upplösta juniorspelarna som följd.

Vad som inte nämnts i ovanstående beskrivning är olika typer av socialt utåtriktad verksamhet som dock inte är lika tidsbunden. Det kan till exempel handla om att skriva pressmeddelanden för lagets hemsida, skapa ett klubbmärke för dito sida eller skriva meddelanden till andra *Hattrick*-användare genom det interna «e-postsystemet».

Det intressanta i ovanstående är att det finns en tydlig regelbundenhet – både vad gäller händelser i spelet och användningen av det. Därigenom garanterar *Hattrick* en igenkännelse och en viss förutsägbarhet – dock inte så stor att den blir slentrianmässig och tråkig. Från forskningen inom ämnet känns detta igen bland annat från medietnografen och dess betoning på mediernas ritualfunktion (jmf Bausinger 1984; Lull 1988; Larsen 2000).

Man bör dock vara lite försiktig med att applicera ritualbegreppet på datorspelet *Hattrick*. Enligt Rothenbuhler kan ritual definieras som «det frivilliga uppvisandet av ett tillämpat och kulturellt präglad beteende för att symboliskt inverka på, eller ta del av, betydelsefulla livsområden» [*the voluntary performance of appropriately patterned behavior to symbolically effect or participate in the serious life*] (1998: 27, kursiv i originaltexten). Rothenbuhler menar att det finns tendenser till missbruk av ritualbegreppet i medieforskningen, framför allt genom att «ritual» kommit att beteckna all medieanvändning som inte har ren instrumentell grund (1998: 29). Samtidigt pekar Rothenbuhler på att kombinationen sport och medier många gånger har just rituella inslag. Att se en fotbollsmatch tillsammans med vänner antingen hemma eller på lokal har ofta ritualens många expressiva och symboliska förtecken; speciell klädsel, implicita regler för vad som kan sägas eller inte, konsumtion av drycker samt, inte minst, den speciella känslan av deltagande och samhörighet med begivenheten i fråga (1998: 82f). Tillämpar man Rothenbuhlers resonemang på *Hattrick* talar avsaknaden av symbolik och expressivitet – just det som tenderar gör handlingen till något större än handlingen i sig – för att *Hattrick*-spelandet inte är en ritual i strikt bemärkelse.

Därför torde det vara mer relevant att tala om *Hattrick*-spelandet som en vana, med såväl instrumentella som rutinmässiga aspekter. Eftersom rutinerna styrs av vad som händer i spelet under olika tider kan man tala om en viss kollektiv dimension; när jag loggar in under fredagen för att kontrollera fornutvecklingen hos mina spelare så vet jag att det finns ett antal andra *Hattrick*-användare runt om i världen som gör detsamma. Här finns med andra ord explicita inslag av en imaginär gemenskap. Det kommer bland annat till uttryck i den e-mailkorrespondens som jag och en kollega på annan ort brukar ha under fredagar där vi kommenterar våra respektive lags formkurva. Ett annat exempel



är tippningen som föregår i min series seriekonferens. Förutom att tippa resultaten i kommande omgång försöker man även kort motivera tippningen och därmed kommentera varandras lag. Regelbundenheten och den rutiniserade användningen, samt i viss mån den kollektiva dimensionen gör att *Hattrick*-spelet får många likheter med andra medier där just kontinuiteten i utbudet ger rytm åt vardagen (Silverstone 1994: 18–23; Scannell 1996: 144–178; Larsen 2000). Rytmen är viktig eftersom det förlämnar *Hattrick*-spelandet potentialen att bli en naturlig del av vardagen och kan därmed *eventuellt* bidra till användarens ontologiska trygghet, vilket är Giddens begrepp för den senmoderna människans möjligheter att med hjälp av rutiner skapa sig en någorlunda förutsägbar livsvärld och stabil tillvaro (Giddens 1991: 56f).

Rytmen har även ur interaktionssynvinkel en viktig funktion för spelet. Kontinuerliga förändringar på en webbplats skapar en dragningskraft genom att vädja till användarens nyfikenhet: «Har det hänt något?» eller «Vad har jag nu missat?», är frågor man ställer sig som *Hattrick*-användare. Som användare kan man aldrig förlita sig på fullständig kontroll, eftersom saker och ting sker flera dagar i veckan. Laget kan råka ut för skador under onsdagens träningsmatch, formkurvan kan överraskande dala på fredagen, en spelare kanske utvecklas till «enastående» ytter tack vare veckans träning, regnväder på söndagen kan göra att det kommer mindre publik och att lagets stjärna spelar dåligt på grund av underlaget etc.

Dessa kontinuerliga händelser gör att man som *Hattrick*-användare upplever en närhet till spelet, en närhet som bäst låter sig beskrivas genom dess motsats i form av den tomhet som virtuella debattforum utan debatt skapar. Den upplevda närheten kan kopplas till att det kontinuerligt händer saker på din egen klubbsida, information som bara är synlig för dig själv. En annan indirekt bidragande orsak till den upplevda närheten, eller i detta fall autenticiteten, är det faktum att hundraprocentig kontroll aldrig kan uppnås; slumpen (tillfälligheter) har i alla lägen ett visst utrymme bortom taktik och det rationella «träningssupplägget». Detta kan relateras till den fyrdelade kategorisering av spel som Callois (1979) gör utifrån det upplevda; tävling/konkurrens («agon»), chans/slump («alea»), simulering/imitation («mimicry») samt det svindlande («ilinx»). I *Hattricks* fall kan man tolka balansen mellan rationell kalkylerbarhet och slumpmässighet som

inslag av såväl «agon» som «alea» – ungefär som god genre-films blandning av förutsägbarhet och överraskningar.

## Interaktion och illusion

Här skulle jag vilja stanna till för ett ögonblick och byta fokus till just själva interaktionen. Både datorspel och brädspel bygger oftast på en eller annan form av simulation. Det gäller såväl *Monopol* och *Risk* som *Spacewar* och *Hattrick*, för att nu nämna några exempel. Som datorspelare kan man för en stund leva i den mer eller mindre framträdande illusionen att man ansvarar för spakarna i ett flygplan, att man befinner sig i en krigsliknande situation där det gäller att meja ner sina motståndare, att man har ansvaret för att en fyrkantig pingisboll träffas med ett streck till racket, eller att man är fotbollsmanager.

Det finns olika sätt att simulera dessa olika scenarier. De som kommer ihåg datorspelet *Pong*, det första framgångsrika arkadspelet, vet att det inte var grafiken som förförde. Att med hjälp av en metallratt manövrera en racket i form av ett vitt streck mot en grå bakgrund ger inte en känsla av att vara Jan-Ove Waldner (den svenske världs- och OS-mästaren i bordtennis). Men utvecklingen har gått framåt sedan dess. Erik Fjellman och Jan Sjögren menar att i princip kan det sägas att «nästan all den tekniska utvecklingen på dat[or]-spelsområdet idag går ut på att göra spelupplevelserna mer verklighetstroga och skapa en större inlevelse» (2000: 77). Det i sin tur har gjort industrin oerhört beroende av den tekniska utvecklingen eftersom det är med högupplösta skärmar, tredimensionell grafik, ljud anpassat efter 3D och så vidare som man försöker riva barriären mellan spelarens sinnen och spelets händelsecentrum. Man skulle kunna se det som att det optimala målet är en mediering där medieringen har suddat ut sig själv, där spelaren eller medieanvändaren upplever det som att hon eller han står i direktkontakt med mediets innehåll (Bolter & Grusin 2000: 23–4).

Jay D. Bolter och Richard Grusin har i sin bok *Remediation* (2000) fördjupat sig i frågan om mediering och återgivning, framför allt beträffande nya medier. De gör det med hjälp av ett historiskt perspektiv eftersom de menar att alla medier står i beroendeförhållande till andra medier. Utifrån

det hävdar Bolter och Grusin att ett medium inte bara medierar, det vill säga återger, utan att det också återmedierar. Med det syftar de på att det medierade innehållet oftast är hämtat från andra medieringar, både innehållsmässigt och formmässigt. Det återgivna bär således med sig andra medi-ers uttrycksformer, tekniker och sociala betydelser, om än i modifierad och anpassad form (2000: 65).

Beträffande mediering så menar Bolter & Grusin att alla medier sedan renässansen – framför allt perspektivmålning, foto, film, television och digitala medier – bygger på samma medieringsgrunder. Det handlar om en mediering som pendlar mellan två olika principer, transparent omedelbarhet («transparent immediacy») och hypermediering («hypermediacy»), (Bolter & Grusin 2000: 19). Med «transparent omedelbarhet» syftar de på försöken att osynliggöra själva medieringen. «Hypermediering» är snarare motsatsen, det vill säga en betoning på och ett framhävande av själva medieringen, som om mediet refererar till sig själv.

Tillämpar man detta resonemang på *Hattrick* förefaller det som om *Hattrick* bryter ett mönster. Medan andra datorspel försöker skapa (en känsla av) transparent omedelbarhet medelst grafiska illusioner, kan ett textbaserat spel som *Hattrick* aldrig dölja medieringen. Det skall dock inte tolkas som att illusionen inte är målet. Det handlar snarare om att skapa likheter med en reell situation genom mångfalden information. *Hattrick*-användaren måste ta ställning till vilka länkar han eller hon skall följa och vilka parametrar han eller hon prioriterar. Det som simuleras är således den strategiska valsituationen och det görs genom en betoning på medieringen, det vill säga hypermediering. Det är således en illusion där det audiovisuella spelar mindre roll.

Som *Hattrick*-användare måste man alltså själv ta aktiv del i skapandet av illusionen, man måste själv föreställa sig klubben, laget och matcherna. För datorspel är detta en speciell egenskap. Man behöver dock inte gå längre än till andra, mer traditionella medieringsformer för att finna motsvarande fenomen. Att lyssna till en fotbollsmatch i VM via direktsändning i radio bygger på att jag som lyssnare skapar mina egna bilder av vad som händer borta i Japan (med kommentatorernas ord som «råmaterial» förstås). På samma sätt är det när jag läser en bok – det är min inlevelseförmåga och mina tidigare erfarenheter som bestämmer min plats i illu-

sionen. «To read is to be elsewhere», att läsa är att befinna sig någon annanstans, som de Certeau uttrycker det (1984: 173).

## Återmediering

Grunderna för omedelbarhet och hypermediering visar att medieformer alltid är präglade av sina föregångare. Detta fenomen kallar Bolter & Grusin alltså för återmediering («remediation»), det vill säga mediering av det redan återgivna (2000: kap. 1). Dock är de noga med att påpeka att det inte enbart handlar om en enkelriktad progressiv utveckling. Istället finns en ömsesidighet där till exempel dagens TV och film bär spår av digitala medier i samma utsträckning som digitala medier präglas av TV och film (2000: 55; jmf Jacobs 2002). Man skulle också kunna se det som intertextualitet på medienivå, så kallad intermedialitet, det vill säga hur en specifik text har kopplingar till andra texter och framställningar, inte bara inom samma genre eller medium, utan i hela symbolvärlden (Lehtonen 2000; jmf Fornäs 2001). Detta nätverk av representationer, texter och medier understryker faran med att studera representationer, texter eller medier isolerade från varandra, när man i stället borde betrakta dem som relaterade till varandra.

Ser man till återmediering och datorspel om sport är det frågan om en tvåfaldig återmediering (Bolter och Grusin 2000: 89). Datorspel inom sportgenren brukar referera dels till det organiserade sportevenemanget, dels till TV-sändningen. Som diskuterats ovan bryter *Hattrick* detta mönster eftersom det inte bygger på någon audiovisuell illusion. Det är dock inget hinder för att tala om återmediering. Ser man till spelets kanske mest centrala element, matchrapporten, bär den mycket stark prägel av sportjournalistik i press och på Internet. Matchreferaten är explicit utformade med sportsidorna som förebild. Eftersom matchreferaten i *Hattrick* är direktreferat har de av nödvändighet också en linjär och kronologisk berättarstruktur:

Ett härligt väder hade lockat 20200 till Hacienda denna dag. Smiths hade valt att spela med en 3-5-2-taktik. Grabo hade valt att spela med en 3-5-2-taktik. Två minuter in i matchen tog hemmalaget ledningen med 1 – 0 efter ett misstag i gästernas högerförsvar. Målskytt för Smiths var Jörn 'Sägga' Landell. Magnus

Wickgren i Smiths tilldelades efter 13 minuter gult kort för osportsligt uppträdande. I den 19:e minuten ökade Smiths till 2 – 0 när en av gästernas backar tappat bollen till Jörgen Moldahl som iska-llt rundade målvakten. Smiths började nu backa hem för att försvara sin ledning. Mats Hansson i Grabo tilldelades efter 31 minuter gult kort för osportsligt uppträdande. Grabo försökte hela tiden komma fram på högerkanten. En bra möjlighet där hade Henrik Gyllenquist i matchens 31:a minut, men hemmalagets vänsterback var som oftast rätt placerad och kunde bryta. (...)

Man skulle kunna invända och säga att detta är ytterst ovanligt i dagspressen idag, eftersom TV och radio tagit hand om det kronologiska matchreferatet och pressen i allt högre grad skriver om det som händer före och efter matcher och om publikens och de aktivas känslor (se Wallin 1998). Det stämmer dock inte riktigt. Man finner nämligen linjära referat också i våra dagars tidningar – fast då i nätversionen snarare än i pappersupplagan.

Det gäller exempelvis artiklar av typen «Matchen minut för minut» som kan se ut på följande vis (utdrag ur [www.aftonbladet.se](http://www.aftonbladet.se) 020611):

2 min: Zidane tappar bollen på mittplan – återerövrar och spelar Viera som skjuter. Dansk back täcker skottet.

3 min: Frankrike pressar ett, så här långt, defensivt spelande Danmark.

4 min: Zidanes första djupledsboll mot Trezeguet blir för brant och rinner till dansk inspark.

5 min: Danska mittfältare sliter hårt och får en frispark tio meter in på fransk planhalva. Frisparken blir dock ofarlig.

7 min: Franskt inkast slutar i lite oreda i danskt straffområde innan Sörensen kan plocka upp bollen. Matchens första varning till Dugarry när han stjal bollen från Töfting vid danskt inkast.

9 min: Desailly fälls i mittcirkeln – hård kamp på mittfältet.

10 min: Tomasson nära att nå fram på djupledsboll i franskt straffområde. Danmarks bästa chans hittills!

Med detta menas inte att sportjournalistik har inspirerats av Hattrick. Snarare är det resultatet av att både sportjournalistiken och Hattrick verkar under samma premisser. När tidningar expanderar till Internet blir deras framgång beroende av att de också utnyttjar de fördelar som denna medieteknologi har. En av dessa fördelar är frånvaron av tid för pressläggning, vilket (med nästan samma omedelbarhet som

radiomediet) ger möjlighet till direktreferat. På ett mer övergripande plan illustrerar den allt snabbare medieringen geografien David Harveys teorier kring tiden och rummets komprimering («time-space compression»), i sin tur en logisk konsekvens av det nutida samhällets upptagenhet vid omedelbarhet (Harvey 1990: 284–307).

Det inte minst intressanta i sammanhanget är den likhet som finns mellan denna nygamla typ av matchreferat på tidningarnas hemsidor och matchreferaten från *Hattrick*. Den kronologiska strukturen med relativt lite redundans gör också att det ställs krav på användarens förståelse av fotboll. Den knapphändiga informationen kan ändå vara tillräckligt uttömmande för att användaren skall kunna skapa sig en egen bild av matchen. Överensstämmelsen med sportjournalistiken stoppar emellertid inte vid textstruktur (och sportjournalistiska stilfigurer). I *Hattrick* finns det även en avdelning som presenterar de enskilda spelarna, vilket kan se ut på följande vis:

The screenshot shows the Hattrick website interface. At the top, there is a navigation bar with categories like 'Blockbusters', 'Eng. Language', 'Leisure', 'Reference', and 'British Isles'. A prominent banner reads 'choose any 3 books for kr.49' with an 'ebc' logo. Below this, the user is logged in as 'Du är i Sverige'. The main content area displays the profile for 'Jörgen 'Sägga' Landell (552624)'. The profile includes a description: 'En otrevlig typ som är balanserad och skandalomsusad. Har hyfsad rutin och usel ledarförmåga.' It lists statistics such as 'Nationalitet: Sverige', 'Beräknat värde: 1 570 000 kr', 'Lön: 13 800 kr/vecka', and 'Varningar: 0'. There are also sections for 'Kondition', 'Målvakt', 'Spelupplägg', 'Framspegel', 'Ytter', 'Försvaret', 'Målgörare', and 'Fasta sit.'. A 'Tävlingsmål' section shows 'totalt i karriären: 19' and 'Antal hattrick i tävlingsmatcher: 0'. On the right side, there are sections for 'TRÖJNUMMER', 'MERA INFO', 'SÄLJ SPELAREN', and 'ÖVERSIKT'. The 'SÄLJ SPELAREN' section has a 'Placera på transferlista' dropdown and an 'Utropspris' input field. The 'ÖVERSIKT' section shows a dropdown menu with '14 Jörgen 'Sägga' Landell' selected.

För en fotbollsintresserad person är detta självklarheter; information strukturerad i fasta kategorier – väletablerade inom fotbollsdiskursen – återfinns ofta i tidningarna. Det till-

hör den typ av material som normalt publiceras innan något stort ska hända i fotbollskalendern; ett VM-slutspel eller säsongstarten av Allsvenskan, exempelvis. Trots sin instrumentella karaktär har informationen en symbolisk funktion som «uppvärmning» för publiken, något som höjer både stämning och förväntningar. I *Hattrick* är den instrumentella funktionen mer renodlad. Det finns dock ett visst symbolvärde även här. Den relativt personliga informationen skänker nämligen spelet ett visst mått av autenticitet. I en tidningsintervju säger till exempel en *Hattrick*-användare: «Jag har ett personligt förhållande till alla mina spelare. Självklart kan jag namnen på samtliga 23 i truppen. Det tog jättelång tid innan jag förmådde sälja någon av spelarna.» (*Dagens Nyheter*, 020428)

Det man ändå kan slå fast är, att det finns tydliga intermediala referenser mellan *Hattrick* och sportjournalistik. Det handlar om en återmediering – även om den från datorspelvärldens perspektiv är riktad åt ett annat medium (pressen) än vad man är van vid. Om man fullföljer Bolter & Grusins resonemang är det relevant att tala om både hypermedialisering – i form av tillgången till en mängd olika informationssidor – och någon form av omedelbarhet, framför allt representerad av «live-känslan» samt «frånvaron» av en avsändare. Det relativa släktskapet till tidningarnas sportsidor ökar i någon mening trovärdigheten och kan också indirekt sägas osynliggöra medieringen, framför allt det faktum att det är en fiktiv och databasgenererad text som medieras.

## Avslutning: *Hattricks* bruksvärde

En grundläggande attraktionskraft hos simulationsspelet *Hattrick* består i balansen av strategi och slump. De strategiska elementen utgörs av att du som manager har tillgång till ett antal olika informationsparametrar som täcker både spelets logik, laget du förfogar över och motståndarnas egenskaper. På grundlag av denna information måste du fatta rationella beslut både på kort och lång sikt. Denna till synes mycket rationalitetsgrundade och «fyrkantiga» karaktär är av stor betydelse för skapandet av en «trovärdig» simulering av upplevelsen av att styra ett fotbollslag. Drivet till sin spets skulle man kunna säga, att det är ansvarskänslan som simuleras.

Viktigt att tillägga är att den instrumentella och tävlingsinriktade dimensionen av spelet balanseras upp av en social sida. Diskussioner och analyser på tillhörande seriekonferenser och andra diskussionsfora kan ses som virtuella motsvarigheter till de fotbollsrelaterade diskussioner som ofta föregår på offentliga lokaler som pubar, sportbarer, personalrum – och inte minst på olika klubb- och supporterwebbplatser.

Kanske är den allra starkaste orsaken till *Hattricks* popularitet ändå själva ämnet, det vill säga fotbollssporten. Ett sådant tämligen banalt påstående rymmer dock mer än ett trivialt konstaterande av typen «fotboll är för tillfället väldigt populärt och därför är fotbollsspel också populära» (även om ett sådant påstående naturligtvis också har sin giltighet). Vad jag istället avser är framför allt att det i ett spel som *Hattrick* finns stora möjligheter för fotbollsintresserade att få utlopp för sina under lång tid förvärvade expertkunskaper. Det är också på denna punkt som *Hattrick* skiljer sig från andra fotbollssimulerande spel, där fotbollskunnande inte ger samma fördelar. Ett stort fotbollsintresse innebär mer än att titta på matcher. Det är också att vara intresserad av detaljerna bakom spelet; hur, varför, och vem?

Det finns även utrymme för distinktioner bland de fotbollsintresserade, något som bland annat kan framkomma vid TV-sänd fotboll. Jag har vid flera tillfällen erfarit hur icke invigda fotbollsentusiaster uttryckt att de tycker det är ok., rent av underhållande, att titta på exempelvis fotbollslandskamper på TV, bara de slipper de i sändningen påföljande analyserandet och diskuterandet. För fotbollsentusiasten är dessa kommentarer viktiga. Det är nämligen genom dem, och via andra medierade kommentarer, som han eller hon har byggt upp stora delar av sin kunskap om spelet fotboll. Därtill kommer naturligtvis samtalen med andra fotbollsentusiaster, vilket samtidigt pekar på att ett fotbollsintresse har starka inslag av normativitet. Det finns bestämda uppfattningar om hur fotboll bör spelas, uppfattningar som många gånger är underbyggda av argument som slipats av många diskussioner. Bär man på ett sådant brinnande intresse är *Hattrick* ett mycket givande tidsfördriv. Då är man förmodligen även kapabel att förtränga tankar om konstruktionen bakom spelet; att ett lyckat taktiskt drag är lyckat för att någon programmerat förutsättningarna för att det skall vara just lyckat.

Utnyttjande av fotbollsrelaterade förkunskaper i användarledet skapar en parallell till intertextualitet och intermedi-



alitet på textnivå. Mikko Lehtonen snuddar vid detta och menar att i ett publikperspektiv får en deckare på TV delvis sin mening från andra mediala framställningar av mord i såväl press, radio, litteratur och film (Lehtonen 2000: 22). Bland sportentusiaster är sådan «intermediell» kunskapsbildning förmodligen väldigt vanlig.

I sin enklaste form handlar det om mediekonsumenten som väger samman eller jämför vad tidningar och TV säger om samma händelse. *Hattrick*-spelandet kan ses som en ytterligare dimension av detta fenomen. Här handlar det inte bara om jämförelse utan också om att omsätta den förvärvade kunskapen i praktisk handling. Som managerspel kan *Hattrick* sägas kräva större insikt i fotbollens taktiska värld än de fotbollsdataspel där själva fotbollsspelet simuleras. Dessa andra spel har en mer självständig spellogik med reaktionsnabbhet som en viktig parameter, men de ställer inte samma krav på kunskaper i fotbollstaktik. I ett sådant spel erhålls skicklighet först och främst genom övning i spelet ifråga. Skicklighet i *Hattrick* erhålls förvisso också genom spelet, men graden av framgång är också beroende av fotbollstaktiskt kunnande och därmed indirekt av sportjournalistiken.

Avslutningsvis kan sägas, att omsättandet av förvärvade kunskaper från tidningens sportsidor till en lyckad speltaktik i ett managerspel inte bara är ett steg över mediegränser, det innebär dessutom att korsar gränsen mellan fakta och fiktion. Ett sådant gränsöverskridande behöver dock inte vara så dramatiskt som det låter. Bo Reimer (2002) argumenterar för att nutida sportbegivenheter i medier redan ruckar på gränsen mellan fakta och fiktion och att det är kommersiella medier som slagit an tonen. Det betyder att TV-tittaren – mycket medvetet – erbjuds en annan upplevelse än publiken på tribunen, en upplevelse där berättande snarare än realism utgör normen. Är det en ren tillfällighet att fenomenet *Hattrick* dyker upp vid en tidpunkt när den medierade sporten blir allt mer fikionaliserad?

## Referenser

Abercrombie, Nicholas och Longhurst, Brian (1998): *Audiences*. London: Sage.

- Bausinger, Hermann (1984): «Media, Technology and Daily Life», s. 343–351 i *Media, Culture & Society* vol 6, nr 4.
- Bolin, Göran (1998): *Filmbytare. Videovåld, kulturell produktion och unga män*. Umeå: Borea.
- Bolter, Jay D. och Grusin, Richard (2000): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Callois, Roger (1979): *Man, Play, Games*. New York: Schocken Books.
- de Certeau, Michel (1984): *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
- Dagens Nyheter* (020428): «De vill vara Svenss för en stund...». Artikel.
- Fjellman, Erik och Sjögren, Jan (2000): *Interaktiv underhållning inför framtiden*. TELDOK-rapport 133/KFB-rapport 2000:10.
- Fornäs, Johan (2001): «Passager och möten» s. 305–328 i Karin Becker m.fl. (red.): *Passager. Medier och kultur i ett köpcentrum*. Nora: Nya Doxa.
- Freiesleben, Trine m.fl. (2000): *Virtuella mördare; gemenskap i tid och rum*. Studentarbete inom MKV, K3 Malmö högskola.
- Giddens, Anthony (1991): *Modernity and Self-Identity. Self and society in the Late Modern Age*. Cambridge: Polity Press.
- Gray, Ann (1992): *Video Playtime. The Gendering of Leisure Technology*. London: Routledge.
- Haddon, Leslie (1988): «Electronic and Computer Games. The History of an Interactive Medium», s. 52–73 i *Screen* vol. 29, nr 2.
- Haddon, Leslie (1992): «Explaining ICT Consumption. The Case of the Home Computer», s. 82–96 i Silverstone, Roger och Hirsch, Eric (red.): *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Spaces*. London: Routledge.
- Hall, Stuart (1986/1996): «On Postmodernism and Articulation. An Interview with Stuart Hall (edited by Lawrence Grossberg)», s. 131–150 i D. Morley och K-H Chen (red.) *Stuart Hall. Critical Dialogues in Cultural Studies*. London: Routledge.
- Harvey, David (1990): *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell.
- Hertz, J.C. (1997): *Joystick Nation*. London: Abacus.
- Ignell, Daniel (kommande): *m3w6et? – Vuxna män och datorspel*. Examensarbete i MKV vid K3, Malmö högskola.
- Jacobs, Stephen (2002): «Can Video Games Teach TV New Tricks?» s. 22–24 i *Television Business International* April/May 2002.
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Juul, Jesper (1999): *En kamp mellem spil og fortelling. Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion*. Dansk, Institut for nordisk filologi, Københavns Universitet.
- Larsen, Bent Steeg (2000): «Radio som ritual. Et approach til radiobrug i hverdagen», s. 25–38 i *Nordicom Information* vol. 22 nr 3–4.

- Lehtonen, Mikko (2000): «On No Man's Land. Theses on Intermediality», s. 11–24 i *Nordicom Information* vol. 22 nr. 3–4.
- Lull, James (red.) (1988): *World Families Watch Television*. London: Sage.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media: The Extensions of Man*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Reimer, Bo (2002): *Altered Images. TV Sport and Cultural Change*. Paper presented at the Media and Transition Conference, MIT, Cambridge, May 2002.
- Rothenbuhler, Eric (1998): *Ritual communication. From Everyday Conversation to Mediated Ceremony*. Thousands Oaks: Sage.
- Scannell, Paddy (1996): *Radio, Television & Modern Life*. Oxford: Blackwell.
- Silverstone, Roger (1994): *Television and Everyday Life*. London: Routledge.
- Wallin, Ulf (1998): *Sporten i spalterna*, Göteborgs universitet: Institutionen för journalistik och masskommunikation.
- Wilhelmsson, Ulf (2001): *Enacting the Point of Being – Computer Games, Interaction and Film Theory*. Opublicerad avhandling vid institut for Film og Medievidenskab, Københavns Universitet.
- Williams, Raymond (1961): *The Long Revolution*. New York: Columbia University Press.
- Williams, Raymond (1974): *Television. Technology and Cultural Form*. London: Fontana.
- Willis, Paul (1981): *Fostran till lönearbete*. Göteborg: Röda bokförlaget.
- Willis, Paul (1990): *Common Culture. Symbolic Work at Play in the Everyday Cultures of the Young*. Milton Keynes: Open University Press.
- Aarseth, Espen (1993): «Postindustriell kulturindustri», s. 23–48 i Rasmussen, Terje & Sjøby, Morten (red.) *Kulturens digitale felt*. Oslo: Aventura Forlag.

## INTERNET

- <http://gamespot.com/gamespot/features/video/hov>, 020529.
- <http://lcs.www.media.mit.edu/groups/el/projects/spacewar>  
[www.aftonbladet.se](http://www.aftonbladet.se), 020611.
- [www.extralives.com](http://www.extralives.com), 020529.
- [www.game-research.com](http://www.game-research.com), 020529.
- [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)
- [www.hattrick.org](http://www.hattrick.org)
- [www.kelem-games.com/pbmdesc.htm](http://www.kelem-games.com/pbmdesc.htm), 020529
- [www.nike.com](http://www.nike.com), 020529
- [www.pbm.com/~lindahl/rgp.faq.html](http://www.pbm.com/~lindahl/rgp.faq.html), 020529.