

# **”Då kan jag gå runt och bitcha mina vänner”**

**Manga- och animeintresserade ungdomars  
berättelser om sitt informationslandskap**

**Linnéa Rodin**

Examensarbete (30 högskolepoäng) i biblioteks- och informationsvetenskap för  
masterexamen inom ABM-masterprogrammet vid Lunds universitet.

Handledare: Karin Salomonsson

År: 2012

© Linnéa Rodin

## **Title "And then I can prance around and be a smartass to my friends ": Young manga and anime fans' narrations of their information landscape**

### **Abstract**

This master's theses aims to investigate information practice and information literacy in the context of manga and anime leisure activities amongst adolescents. The context of manga and anime is interpreted using the theory of serious leisure. Information literacy is interpreted as given by the empirical field's social and medial context. It stems from Annemaree Lloyd's conceptualization of an information landscape in which an information literate person is able to participate and navigate. The context of manga and anime does not revolve around problem solving, rather it is seen as part of an ongoing everyday information practice.

The study was conducted through an ethnographic field study using participant observations, focus group interviews and qualitative interviews with persons, all active members of the same manga and anime society, between 15 and 20 years old.

The thesis concludes that the participants have a rich and well developed information literacy within their field of manga and anime. This well developed literacy is not a goal in itself, but an important mean to be a part of the social community in the society. Moreover, their information practices used in the information landscape expands into and influence their everyday information practices in general.

Master's thesis

### **Keywords**

Library and information science; information practice; information literacy; manga; anime

## Förord

Att skriva den här uppsatsen har varit en omtumlande process, med både upp- och nedgångar. Några i min omgivning har varit speciellt involverade och jag skulle därför vilja rikta ett kort tack till dessa personer.

Först av allt vill jag djupt och innerligt tacka mina informanter, utan er hade den här uppsatsen varit omöjlig! Varje gång jag bläddrar igenom mina intervjuutskrifter grämer jag mig över allt bra ni har sagt, som jag inte har utrymme att ta upp. Jag hoppas verkligen att jag har förstått er rätt och att jag inte råkat skriva något heldumt om manga eller anime som ni kan så mycket och jag så litet om.

Jag vill också rikta ett varmt tack till min fantastiska handledare Karin Salomonsson. Du har med ett alltid lika glatt humör och många kloka kommentarer hjälpt mig att hålla kursen genom hela arbetet.

Ett speciellt tack till Jenny Pobiega som har suttit bredvid på hela resan och i nödens stund ropat ut såväl hejarop som förmaningar.

Och sist av allt, tack Jonas för att du stod ut och stöttade. Utan dig hade det här aldrig gått, efter det här finns inget kaos som du inte skulle kunna stävja.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

<b>Inledning och bakgrund.....</b>	<b>5</b>
Information och fritid .....	6
Syfte och frågeställningar.....	7
Avgränsningar och definitioner.....	7
Manga och anime.....	9
Tidigare forskning .....	10
Forskning om att förhålla sig till information.....	10
Informationslitteracitet.....	12
<b>Teoretiska utgångspunkter.....</b>	<b>14</b>
Seriöst fritidsintresse.....	15
Vardagens informationspraktiker.....	16
Informationslandskap.....	18
<b>Metod och material.....</b>	<b>20</b>
Deltagande observation.....	21
Fokusgruppsdiskussion.....	21
Enskild intervju.....	22
Analysmetodik.....	24
Etik .....	24
Material.....	26
<b>Resultat och analys .....</b>	<b>28</b>
Ett seriöst fritidsintresse?.....	28
Informationslandskapets utseende.....	30
Att komma in i informationslandskapet.....	32
... och att vara en del av det .....	37
Kontextens påverkan på praktiken inom informationslandskapet .....	38
Några viktiga noder inom informationslandskapet.....	40
Andra personer och informationsplatser.....	41
Texter i informationslandskapet.....	42
Cosplay som informationspraktik.....	46
Intresset för manga och anime i andra delar av vardagen.....	49
<b>Sammanfattning och slutsatser.....</b>	<b>51</b>
<b>Källförteckning.....</b>	<b>54</b>
Empiriskt material.....	54
Litteratur.....	54
<i>Bilaga 1: Guide till fokusgruppsdiskussion, sista versionen.....</i>	<i>58</i>
<i>Bilaga 2: Guide till enskild intervju, sista versionen.....</i>	<i>59</i>
<i>Bilaga 3: Mall för informationshorisont, Inspirerad av Savolainen &amp; Karis (2004) modell... </i>	<i>60</i>
<i>Bilaga 4: Brev till förälder.....</i>	<i>61</i>

## Inledning och bakgrund

*Det är en eftermiddag i mars och jag ska vara med på "Cosplay on ice", en inofficiell träff för föreningens medlemmar. Jag anländer till tågstationen tillsammans med två från föreningen. Två av oss är utklädda, men inte den tredje, han är mest där för att träffa andra. Jag har fått låna en mycket rosa, vid och spetsbeprydd klänning, som jag är livrädd att jag ska förstöra genom att ramla på isen. På stationen har de andra i föreningen redan börjat samlas. De flesta är utklädda, men det syns inte så tydligt just nu för alla ytterkläder. Det som syns är en färgglad peruk här, en speciell sminkning där och en och annan dräkt som sticker ut under jackorna. Det talas med längtan om den utmärkta fika som ishallen säljer, dess främsta kvalitet är det låga priset. På utsatt tid anses alla ha dykt upp och gruppen på runt 20 personer tågar iväg mot ishallen. När vi väl kommer fram och alla börjar ta av sig ytterkläderna syns alla cosplays, kostymer, tydligare och så småningom börjar vi åka skridskor ackompanjerat av japanska och möjligtvis sydkoreanska låtar. Klänningen klarar sig, utan missöden, genom äventyret.*

Det ovan beskrivna är en del av en av de deltagande observationer jag genomförde i det fältarbete som ligger till grund för den här uppsatsen. Fältarbetet är knutet till en förening som är centrerad kring manga och anime. Att åka skridskor tillsammans är ett sätt att umgås, men det är inte skridskoåkandet som är i centrum. Det är att göra det iförda kostymer, som de antingen köpt, eller gjort själva, bland annat baserade på karaktärer från manga och anime, kort och gott, att cosplaya. Att kunna utföra den här aktiviteten kräver en hel del kunskaper, förutom att åka skridskor. De som är med i föreningen måste känna till om inte alla, så i alla fall några, av de karaktärer som figurerar i sammanhanget. Vilka serier kommer de ifrån? Hur ska deras personligheter tolkas och gestaltas på isen? Finns det något typiskt för serien de kommer från, något att parodisera och tillsammans skratta åt? Ungdomarna måste kunna, och kan, svara på dessa och många andra liknade frågor. Vad skulle det annars vara för mening med att åka skridskor tillsammans, iförda cosplays?

Intresset för manga och anime är något som äger rum i huvudsak på fritiden i en avgränsad och insatt grupp. Det är ett intresse för något som uppstått och utvecklats i en kultur skild från den västerländska och svenska kulturen, författad på ett språk som de flesta västerlänningar inte kan läsa. Dessutom är det ett intresse som manar till en enorm kreativitet hos deltagarna. De är inte bara mottagare, utan även skapare och fältet består minst lika mycket av deras egna produkter, som mer klassiskt distribuerad media. Att manga och anime överhuvudtaget är stort i västvärlden är något som dess fans anses ha bidragit till (Jenkins 2006A, s. 157-161).

Dessa faktorer borde få konsekvenser för hur människor med intresse för manga och anime förhåller sig till information om intresset och skulle därför vara intressant att undersöka närmre. För att kunna göra detta tog jag kontakt med en förening som var centrerad kring manga och anime. Föreningen har, enligt uppgift från styrelsen, cirka 300 medlemmar och handlade från början om att rita manga tillsammans med andra. Idag är det framförallt en mötesplats för de som har ett intresse för manga, anime och annan japansk populärkultur. Föreningen anordnar många aktiviteter för sina medlemmar, bland annat konvent två gånger om året, med besökare från hela landet. En gång i veckan hålls träffar där medlemmarna har möjlighet att umgås. Jag har gjort deltagande observationer på deras träffar och intervjuer, både i grupp och enskilt, med föreningens medlemmar för att kunna få förståelse för hur informationspraktikerna i förhållande till intresset för manga och anime fungerar.

## Information och fritid

Mycket av forskningen om informationsanvändning och informationssökning fokuserar på hur information är kopplad till problem och hur individen känner oro och andra obehagskänslor i delar av processen (se t ex Kuhlthau 1991). Forskningen handlar också om att information söks och används för att uppnå ett specifikt mål. Det är en tydlig process med en början och ett slut. På senare år har denna bild ifrågasatts. Det har hävdats att informationspraktiker även kan vara någonting angenämt och något som är en kontinuerlig process utan ett direkt mål (Fulton 2009).

Det är i detta antagande som denna uppsats tar sin utgångspunkt. Genom att se handlingar kopplade till information, till exempel informationssökning och -värdering som praktiker bundna till en kontext, kan en bredare förståelse nås om hur individer förhåller sig till information. Onekligen kan det i många fall vara en problemfylld process, med ett tydligt mål, en uppgift som ska lösas. Men det finns även en annan sida där informationspraktiken är del av något lustfyllt och pågående. Den sidan är lika mycket en del av människors liv och måste därför också representeras i forskningen för att få en mer heltäckande bild av olika informationspraktiker (Hartel 2003, s. 229).

Begreppet informationslitteracitet<sup>1</sup> har sedan 1990-talet vuxit fram inom biblioteks- och informationsvetenskapen. Vanligtvis beskrivs begreppet som förmågan att hitta, värdera och bearbeta information (se t ex ACRL 2012). Skolan arbetar för att eleverna ska bli informationslitterata, en färdighet som anses viktig idag då informationsflödet är ständigt ökande, inte minst genom tillgången till internet (Sundin 2012, s. 146f; Corio et al 2009, s. 2f). Att betrakta informationslitteracitet som en uppsättning rena färdigheter är dock problematiskt av samma anledning som att hantering av information ofta behandlas som problemlösning. Att vara informationslitterat i en kontext innebär inte att du är det i en annan, då praktikerna kopplade till den specifika kontexten kan skilja sig åt på många sätt (Corio et al 2009 s. 5). Genom att enbart utgå från skolan kommer eleverna endast att bli informationslitterata inom den specifika kontext som skolan utgör. Eleverna är även

---

<sup>1</sup> Vanligen informationskompetens på svenska. Den översättningen av begreppet *information literacy* är dock problematisk, utförligare diskussion finns under ”Tidigare forskning”.

del av en annan värld där information fungerar på ett annat sätt än i skolan (Sundin 2012 s. 147). Av denna anledning anser jag det relevant att undersöka en kontext utanför skolan för att kunna få ett bredare perspektiv på informationspraktikerna hos personer som är elever, men också unga individer delaktiga i en fritid. Genom att förstå hur ungdomarnas informationsvanor ser ut på fritiden erhålls en större förståelse för hela deras liv från ett informationsperspektiv. I det här sammanhanget har jag valt att utgå från att informationslitteracitet handlar om att kunna läsa av och bidra till utvecklingen av ett informationslandskap (Lloyd 2006).

Att skapa förståelse för hur informationspraktikerna kopplat till fritidsintresse för manga och anime ser ut, kan alltså bidra till att nyansera bilden av vad det innebär att vara informationslitterat, även utanför en direkt lärandemiljö där det är någon annan som definierat vilka uppgifter som ska lösas och vilken kunskap som är relevant. Till skillnad från fritiden, där det är de unga själva som definierat detta.

Här efter presenteras först syfte och frågeställningar som har varit vägledande i genomförandet av uppsatsen. Detta följs av några avgränsningar och definitioner som är relevanta för att förstå uppsatsens ramar. I samband med det redogörs för manga och anime något mer ingående. Därefter tas den tidigare forskningen på området upp och hur den påverkar denna studie. Efter detta presenteras och diskuteras de teorier som varit grundläggande för att tolka det empiriska materialet. Teorigenomgången följs av en redogörelse för den metod som använts för att samla in och tolka uppsatsens empiriska material. I uppsatsens fjärde kapitel analyseras sedan det empiriska materialet utifrån det teoretiska ramverket. Uppsatsen avslutas med en sammanfattande diskussion där slutsatser och nya möjligheter inom forskningen förs fram.

## Syfte och frågeställningar

Syftet med den här uppsatsen är att undersöka och skapa förståelse för ungdomars informationspraktiker i samband med deras fritidsintresse för manga och anime, och hur de själva bidrar till och är delaktiga i dessa. Genom att undersöka den här gruppens informationspraktiker kan förståelse skapas för hur unga personer hanterar information i en fritidskontext, där det är de själva som definierar vad som är meningsfullt och på så sätt blir mer styrande i informationspraktikernas utformning. För att kunna uppfylla syftet har jag utgått från följande frågeställningar:

- Hur ser informationslandskapet för fritidsintresset för manga och anime och deltagarnas praktiker kopplade till det, ut?
- Hur ser kontexten som omger, men inte är en direkt del av fritidsintresset, ut? Hur samverkar intresset för manga och anime med ungdomarnas övriga vardag?

## Avgränsningar och definitioner

Jag har valt att definiera ungdomar som personer mellan 15 och 20 år. Enligt utsago från styrelsemedlemmar i föreningen är majoriteten av medlemmarna i den åldern,

även om en betydande del är en bit över 20 år. Efter mitt inledande besök märkte jag dock att det fanns en viss skillnad i att ta sig an intresset mellan de som var över och under 20 år. Självklart var detta ingen definitiv gräns, utan snarare en mycket flytande sådan, men jag valde trots det att sätta 20 år som en övre gräns för deltagare. Urvalet hade blivit för godtyckligt utan det. Anledningen att den nedre gränsen är just 15 år är pragmatisk. Under 15 år krävs målsmans tillstånd för att personerna ska kunna delta i studien. Dessutom är det få av dem som är aktiva i föreningen som är under 15 år.

Många av dem jag mötte under studiens gång hade intressen som inte var direkt kopplade till manga och anime. Under de träffar jag deltog i kretsade samtalen kring en uppsjö av framförallt engelskspråkiga filmer och TV-serier vid sidan av anime och manga. För många, men absolut inte alla, var alltså intresset för manga och anime en del av en större kultur som på många sätt stämmer överens med det som medieforskaren Henry Jenkins (2006A; 2006B) benämner som fankultur. Jag anser dock att intresset för manga och anime är så pass omfattande och har vissa specifika särdrag vilka gör just det intresset givande att studera. En djupdykning i andra så kallade fandoms<sup>2</sup> har därför lämnats utanför studien, trots att de förekom inom gruppen. Jag använder Jenkins begrepp ”fans” som en benämning på gruppen.

Den teoribildning som uppsatsen utgår från är i huvudsak författad på engelska. Detta innebär ett problem då många begrepp är svåra att överföra till svenska och samtidigt behålla den mångtydighet som begreppen ofta innehar. Jag har dock valt att översätta begreppen för att få ett bättre flöde i texten. Originaltermerna anges alltid inom parentes första gången begreppet nämns. Vad jag däremot har valt att inte översätta är de ickesvenska (i huvudsak engelska, men även japanska) termer som studiens deltagare använder sig av. Informanternas tal är en vild blandning av engelska och svenska. Ibland förs hela konversationer på engelska, ibland används engelska eller japanska termer i en i övrigt svensk mening. Dessa termer är alltså en stor del av deras kultur och genom att försöka hitta en svensk motsvarighet försvinner en viktig del av hur kommunikationen fungerar.

Begreppet information och hur personer förhåller sig till den är två viktiga delar av uppsatsen som båda är komplexa. Vad är för det första information? Att försöka besvara den frågan skulle kunna vara en uppsats i sig. Jag har valt att ha en bred definition av begreppet då jag anser att det ger den bästa möjligheten att utforska mina frågeställningar. Informationsvetaren Donald O. Case skriver att: ”*Information can be any difference you perceive, in your environment or within yourself. It is any aspect that you notice in the pattern of reality.*” (Case 2007, s. 5). Det är en definition som jag anser gångbar i uppsatsen. Information måste alltså dels vara något som innebär en skillnad, men också något som läggs märke till. Det implicerar en viss tolkningsprocess och att information inte är något som bara finns där ute redo att plockas.

Men vad är det då människor gör med informationen och gör informationen något med oss? Vanligtvis skrivs det i forskning om information och dess förhållande till människor om *informationsbeteende* (information behavior). Jag anser dock att termen *informationspraktik* (information practice) är mer givande och det är också det

<sup>2</sup> Se text Jenkins 2006B, s. 137



begrepp som används i flertalet av uppsatsens teoretiska referenser (jmf t ex Savolainen 2008; Lloyd 2010A). Varför informationspraktik är ett lämpligare begrepp tillhör snarare den teoretiska diskussionen och kommer därför att tas upp djupare där. Även om begreppen alltså innebär till viss del olika saker har jag valt att i uppsatsen tala om informationspraktiker, snarare än informationsbeteende. Det är det förhållningssätt som jag anser lämpligast utifrån hur jag har valt att definiera begreppet information.

## Manga och anime

Detta är inte en studie om manga och anime i sig, utan en studie om de personer som har ett stort intresse och engagemang i dessa omfattande genrer och hur deras förhållande till information är kopplat till intresset. En viss grundförståelse för manga och anime blir trots det viktigt i sammanhanget. Därför presenteras genrerna och framförallt deras respektive uttryck i västvärlden nedan.

Manga är tecknade serier från Japan. Vissa likheter finns med västerländska serier: mediet byggs upp av rutor i en följd, karaktärernas tal uttrycks i pratbubblor och onomatopoetiska uttryck förekommer (Jüngst 2004, s. 83). Anime är japansk tecknad film, både i långfilms- och tv-serieformat (Cubbison 2005, s. 45). Tv-serierna bygger ofta på en mangaförlaga (Ito 2005). Genom sin historiska genomgång visar Kinko Ito (2005) på en stor bredd i framförallt mangagenren.

Manga är mycket populärt i Japan, även om försäljningen minskat något sedan 1990-talet. Sedan början av 2000-talet har genren även fått stor spridning i både USA och Europa (Lee 2009, s. 1011f). Både manga och anime anses svåra att översätta. De insatta ”fansen” av respektive genre har höga krav på autenticitet i översättningen. Båda genrerna innehåller en rad kulturspecifika element som kan vara svåra att förstå i en västerländsk kontext. Läsriktningen i manga går från höger till vänster och pratbubblorna är anpassade för japansk text (ovala, lodräta och ibland för små för västerländsk text). Japanska är ett starkt kontextberoende språk, vilket gör att färre ord krävs, eftersom mycket går att utläsa via bilderna. Dessutom är de onomatopoetiska uttrycken väl inarbetade i bildernas estetik, något som är svårt att efterlikna med det latinska alfabetet (Jüngst 2004, s. 85). Inom animekretsar förs en diskussion om huruvida en serie upplevs mest på rätt sätt om den har undertext och det japanska ljudet, eller om den är dubbad och därmed inte stör fokus med en textremsa (Cubbison 2005, s. 48f). Det är en diskussion som nog är mer gällande i USA än i Sverige, då mycket icke-svenskspråkig media har undertexter. Det är inte ovanligt att målgruppen är så ung att den inte kan läsa en textremsa, vilket gör dubbing till ett inte helt ovanligt alternativ i USA (Cubbison 2005, s. 52).

Då fansen av både manga och anime har höga krav på översättningar och efterfrågan ofta överstiger tillgången är ett vanligt alternativ ”scanlations” och ”fan-subbs”. Scanlations är manga som är skannade, översatta, ofta till engelska, och därefter bearbetade (Lee 2009, s. 1011). Fan-subbs är anime som har försetts med undertexter och förklarande kommentarer (Cubbison 2005, s. 46). Båda bygger på obetalt frivilligt arbete från fansen. På så sätt finns en distribution av media inom gruppen

utöver vad som kommer via officiella kanaler. Dock en juridiskt problematisk sådan, då det är oklart hur upphovsrättslagstiftningen ska tolkas (Cubbison 2005, s. 48).

Nära kopplat till manga och anime är aktiviteten cosplay, ordet är en sammandragning av ”costume play”. Cosplay går ut på att fansen av en manga eller anime klär ut sig till och delvis gestaltar karaktärer från serien (Gn 2011, s. 583). Ofta läggs fokus på att skapa en visuell upplevelse av karaktären, snarare än att fullt ut spela karaktären (Gn 2011, s. 589). Cosplay uppstod i Japan, men är idag en aktivitet som anime- och mangafans över hela världen engagerar sig i (Gn 2011, s. 583). Anime och manga innehåller ofta queerinslag, något som även tar sig uttryck i cosplayandet och det är inte ovanligt eller konstigt att gestalta en karaktär av motsatt kön. En stark affektion för karaktären lyfts fram som en viktigare faktor än kön i val av karaktär (Gn 2011, s. 587).

## Tidigare forskning

Den tidigare forskningen berör dels den forskning som gjorts om informationspraktiker, eller -beteende, alltså hur människor på ett eller annat sätt förhåller sig till information, och dels forskningen om litteracitet och informationslitteracitet. Båda riktningarna är relevanta för att förstå de teoretiska grunder varpå uppsatsen vilar.

### Forskning om att förhålla sig till information

Forskningen om hur människor förhåller sig till information är mycket omfattande. Case (2007) uppskattar att det sedan 1900-talets början gjorts cirka 10 000 studier inom detta område (s. 243). Fram till 1970-talet utgick de flesta studierna från söksystemen och hur dessa fungerade, men därefter har den informationsanvändande individen hamnat allt mer i centrum (Case 2007, s. 6). Case kritiserar att det starka fokuset på individen tenderar att leda till studier av allt mer specifika grupper där gruppens individuella och särskilda egenskaper blir viktigare än att kunna bidra till teoribildningen i stort. Han kritiserar även att mycket forskning idag sätter internet i centrum, när bilden egentligen är mycket mer nyanserad än så (Case 2007, s. 323f).

De flesta studier som gjorts på unga är gjorda på skolelever och studenter. Det är inte helt överraskande eftersom de befinner sig i en situation där sökande och användande av information är en central del av vad de gör (Case 2007, s. 238). Ett undantag från detta är Peter Clarkes (1973) studie om hur unga söker och delar med sig av information om populärmusik. Trots dess ålder är studien fortfarande relevant eftersom den inte utgår från ett område där ungdomarna utifrån fått i uppgift att hitta information om ämnet, utan det är de själva som styr vad som är relevant och tillräcklig information. Genom att diskutera musik med varandra interagerar ungdomarna på tre olika sätt med information, dels får de kunskap om nya fenomen inom musikvärlden, dels sprider de den kunskap de redan besitter till andra och slutligen används diskussionerna också för att lära sig om de andra ungdomarna som deltar i samtalen (Clarke, 1973, s. 559). Han skriver också att de som är mest kunniga i ämnet är de som är flitigast i att både söka och dela med sig av information till andra (Clarke, 1973, s. 564).

Catherine Sheldrick Ross (1999) gjorde relativt tidigt en intressant studie som tar avstånd från antagandet att information är något som aktivt söks för att lösa en uppgift. I sin studie undersöker hon hur aktiva läsare av framförallt skönlitteratur kommer över information som dels används för att hitta nya titlar att ta sig an, men som också används i andra delar av livet. Den viktiga poängen är att bokläsarna hittar utan att aktivt leta. Hon menar att även browsing, att gå igenom en samling på måfå för att hitta något, är en form av letande eftersom det ofta beskrivs som inledningsprocessen i att söka information. Den andra viktiga poängen handlar om att bokläsarna inte läser böcker för att de måste, eller ska tillfredsställa ett informationsbehov. Det handlar snarare om att de finner nöje i läsningen och den information de kommer över är mer utav en bieffekt.

En annan tidig studie som undersöker information i ett sammanhang som inte är kopplat till aktivt informationssökande är informationsvetaren Reijo Savolainens studie om *informationssökande i vardagen* (everyday information seeking). I studien undersöker han hur klassbakgrund i form av yrke påverkar informationssökandet under fritiden. Jämförelsen står mellan lärare och industriarbetare och han konstaterar att yrket är avgörande för hur informationsinhämtningen ser ut under fritiden och får där stöd för kontextens betydelse (Savolainen 1995, s. 274). Utgångspunkten har han i Bourdieus habitusbegrepp: att individens handlingar och värderingar styrs utifrån faktorer grundade i den sociala tillhörigheten (Savolainen 1995, s. 263f). Hans senare teoretiska tillämpning och utveckling av Bourdieu och praktikbegreppet i förhållande till informationsvetenskapen är relevant för den här uppsatsen och kommer därför att återkomma i och fördjupas i teorikapitlet.

En annan av teorierna som används i uppsatsen och som också kommer att presenteras mer i detalj nedan berör sociologen Robert Stebbins teorier om *seriöst fritidsintresse* (serious leisure). Teoribildningen har använts i studier inom biblioteks- och informationsvetenskapen. Temanumret om seriöst fritidsintresse inom biblioteks- och informationsvetenskapen i tidskriften *Library Trends* (2009, vol. 57, nr. 4) är ett exempel på detta. En av de första att använda sig av teorin om seriöst fritidsintresse inom biblioteks- och informationsvetenskapen är Jenna Hartel (2003) i sin forskning på hobbykockar (Hartel, 2003, s. 229; Kari & Hartel, 2007, s. 1131). Hon argumenterar, tillsammans med informationsvetaren Jarkko Kari att den biblioteks- och informationsvetenskapliga forskningen borde lägga större vikt vid informationshanteringen som finns i samband med utvecklande och djupsinniga aktiviteter, istället för att som nu undersöka mundana och uppgiftsbaserade aktiviteter (Kari & Hartel, 2007, s. 1142f). Deras diskussion får en del normativa drag, inte minst då de i tabellform med konkreta exempel redovisar skillnaden mellan det mundana och uppgiftsbaserade, alltså det som krävs för personens fortlevnad, och det utvecklande och djupsinniga, som istället anses tillför nya dimensioner till livet och ger det mening (Kari & Hartel 2007, s. 134f). En viktig poäng är dock att lyfta fram behovet av studier på aktiviteter relaterade till information som individen upplever som snarare lustfyllda, än de situationer eller aktiviteter som handlar om att aktivt lösa ett konstruerat problem.

## Informationslitteracitet

På svenska används vanligtvis termen informationskompetens om det engelska begreppet *information literacy*. Det är dock en något klumpig term. Kompetens är en översättning av engelskans *literacy*, vilket i andra sammanhang vanligtvis översätts med läs- och skrivförmåga. Begreppet *literacy* innefattar dock mycket mer än att bara kunna läsa och skriva i klassisk bemärkelse och därför översätts begreppet ofta med kompetens, vilket blir något missvisande (Limberg, Sundin & Talja 2009, s. 40). För att komma närmre den ursprungliga betydelsen av begreppet har *litteracitet* börjat användas istället för kompetens (se t ex Sundin 2012). Litteracitet tydliggör dessutom begreppets tillhörighet till en större teoribildning som kretsar kring just *literacy*-begreppet. Av dessa anledningar har jag valt att i uppsatsen använda begreppet *litteracitet* istället för kompetens och alltså tala om *informationslitteracitet*.

Litteracitetsbegreppet handlade från första början om förmågan att kunna läsa och skriva en bokstavsbaserad text. Under 1970-talet ändrades dock den här betydelsen. För att vara litterat ansågs det inte längre tillräckligt att kunna dechiffrera meningen hos olika abstrakta symboler och att själv kunna sätta samman dessa symboler till ett innehållsbärande budskap. Att kritiskt kunna förhålla sig till det budskap som förmedlas blev också en viktig del i att vara litterat (Lankshear & Knobel 2003, s. 5). Litteracitetsbegreppet blev i samband med detta även starkt influerat av det socialkonstruktivistiska perspektivet. Det innebar dels att kontextens betydelse belystes och dels ett vidgat textbegrepp. I samband med detta är det inte ovanligt att tala om *litteraciteter*, eller *multilitteracitet* (Lankshear & Knobel 2003, s. 6-14). Numer talas det ofta om *ny litteracitet*, eller *nylitteracitet* (*new literacy*). Ny kan dels innebära en markering av det paradigmskifte som presenteras ovan inom själva litteracitetsfältet, men också ett ontologiskt skifte som kommer av den teknologiska utvecklingen vilket ger ett nytt förhållande till texten (Lankshear & Knobel 2003, s. 16f).

Utvecklandet av internet och andra informations- och kommunikationsteknologiska verktyg har alltså lett till en rad nya praktiker vilka måste förstås för att kunna arbeta för en jämlik förståelse för dessa olika litteraciteter (Corio et al 2009, s. 7; 14). En av dem som forskat på en form av litteracitet som ligger nära denna uppsats tema är Rebecca Ward Black (2009). Hon skriver om litteracitet kopplat till manga, anime och fanfiction. Temat kan tyckas stämma mycket väl överens med denna uppsats, men Ward Black har en annan ingång eftersom hon fokuserar i huvudsak på det som manga- och animeintresserade ungdomar publicerar på internet i form av fanfiction. Fanfiction är historier skapade av fans utifrån ett redan etablerat verk (Ward Black 2009, s. 593). Centralt för hennes studie är hur ungdomar kommenterar och ger kritik på varandras fanfictions på nätet och på så sätt utvecklar sin egen förmåga att läsa en text kritiskt och skriva skönlitteratur (Ward Black 2009, s. 597). Det är alltså textproduktionen som är i fokus, snarare än som i mitt fall förmågan att delta i och förstå ett informationslandskap.

Studiet av informationslitteracitet tog fart vid 1990-talets början (Lupton & Bruce 2010, s. 3). Mycket av forskningen har varit knuten till professionella utbildningsinstitutioner, som skol- och högskolebibliotek. Denna tradition har varit avgörande för vilka perspektiv som tagits upp (Limberg, Sundin & Talja 2009, s. 42).

Mandy Lupton och Christine Bruce presenterar tre perspektiv på informationslitteracitet med olika grad av komplexitet. Det generiska perspektivet är det mest grundläggande och går ut på att se informationslitteracitet som en uppsättning mätbara egenskaper. På ett slags mellannivå befinner sig det situerade perspektivet, som lyfter fram kontexten som viktig i diskussionen om vem som är informationslitterat i vilket sammanhang. Det mest komplexa perspektivet är det transformativa vilket innebär att den informationslitterata individen är väl förtrogen med hur information fungerar i olika sammanhang och som själv kan utnyttja detta för att påverka sitt och andras liv (Lupton & Bruce 2010, s. 11-13).

2001 gjorde David Bawden en sammanställning av forskningen om informationslitteracitet. Han menar att istället för att hitta en fungerande teoribildning i ett större sammanhang handlar forskningen ofta om att antingen skapa manualer för hur informationslitteracitet lärs ut, eller att fördjupa sig i detaljer av begreppets definition, vilket hindrar en mer övergripande och sammanhållen förståelse av begreppet (Bawden 2001). På senare år har den här kritiken bemötts med att knyta informationslitteracitet till praktikforskningen och ett socialkonstruktivistiskt perspektiv, alltså i linje med litteracitetsbegreppet i stort. Kontexten och användarens redskap – ofta i form av digitala lösningar – anses avgörande för hur informationslitteracitet fungerar (se t ex Tuominen & Savolainen & Talja 2005; Limberg & Sundin 2006; Lloyd 2009).

Forskningen om hur människor hanterar och förhåller sig till information är omfattande. Den har dock en tendens att fokusera på information som ett medel för att aktivt lösa ett problem. Men som genomgången ovan visar har även andra förhållanden till information utforskats. I de fallen har informationen varit relevant för att den bidrar till att människor kan förstå mer om något, oavsett om det handlar om att förstå mer om sina gelikar genom diskussioner om populärmusik, eller att råka komma över relevant information genom att läsa skönlitteratur. Att vara informationslitterat har också fått en förändrad innebörd. Det handlar inte längre om att kunna söka upp en informationskälla som krävs för att lösa en uppgift, och därefter värdera dess trovärdighet. Det handlar istället om att förstå hur information fungerar i en specifik kontext och att kritiskt kunna använda information för att vara en fungerande individ i ett demokratiskt samhälle. I sin avhandling *Information, identitet, medborgarskap: Unga kvinnor berättar om val av preventinmedel* presenterar Johanna Rivano Eckerdal tre kontexter vari forskningen på informationslitteracitet bedrivits: utbildning, arbetsplats och som medborgare (Rivano Eckerdal 2012, s. 38-45). Alla dessa kontexter har det gemensamma att det finns en tydlig lärare och elev. I arbetet med den här uppsatsen har ytterligare en kontext för informationslitteracitet framträtt, nämligen den som rör fritiden och specifikt intresset för manga och anime. Som framkommer av analysen är det en fritidssysselsättning, men till skillnad från till exempel en idrott, finns det ingen tydlig pedagog och ingen tydlig elev. Trots det inhämtas information och kunskap förvaltas inom intresset. Det finns fotbollstränare som lär de mindre erfarna att spela fotboll, men det finns ingen manga- och animetränare som lär de mindre erfarna att läsa manga och titta på anime. Det skapar andra förutsättningar för hur informationslitteracitet kan fungera.

## Teoretiska utgångspunkter

Uppsatsen är influerad av tre teoretiska riktningar, vilka ligger till grund för förståelsen av de manga- och animeintresserade ungdomarnas informationslitteracitet och deras informationspraktiker under fritiden. Sociologen Robert Stebbins har sedan 1980-talet forskat om och utvecklat teoribildningen kring *seriöst fritidsintresse* (serious leisure) (se Stebbins 1982). Genom att relatera ungdomarnas intresse för manga och anime till teorin om seriöst fritidsintresse erhålls en mer teoretisk förståelse för vilken typ av aktivitet ungdomarna är involverade i. Intresset för manga och anime är något annat än att gå i skolan eller att ha ett arbete. Det är trots det en aktivitet som tar en stor del av vardagen i anspråk, vilket innebär vissa specifika förutsättningar. Jag har valt att använda seriöst fritidsintresse för att avgränsa och förstå den del av ungdomarnas vardag som kretsar kring manga och anime.

I avsnittet om tidigare forskning tar jag upp Savolainens studie av vardagens informationssökning och hur yrke påverkar informationspraktikerna. Hans fortsatta forskning om informationspraktiker kopplade till vardagen är intressanta för den här uppsatsen. Liksom hos informationsvetaren Annemaree Lloyd, som har en snarlik utgångspunkt, blir kontexten viktig för förståelsen av en individs informationspraktik (se Lloyd 2010A, s. 30; Savolainen 2008 s. 64f). Savolainen menar också att många av vardagens informationspraktiker inte behöver vara aktiva åtaganden för att komma över information, utan att interaktionen med information är något som sker både passivt och aktivt (Savolainen 2008, s. 2f). Att vara intresserad av manga och anime är en del av ungdomarnas vardag. Genom att förstå ungdomarnas informationspraktik i relation till manga och anime som en del av en helhet anser jag att en mer rättvisande bild av hur det är att vara informationslitterat inom intresset för manga och anime kan ges. På så sätt ser jag intresset för manga och anime som en pusselbit och inte en ö i ungdomarnas livssituation. Det blir en del av vardagen.

En betydande del av uppsatsen syftar till att skapa förståelse kring den informationslitteracitet som är kopplat till ett fritidsintresse. Som det tidigare nämnts innebär litteracitetsforskningen idag betydligt mer än att kunna läsa och skriva i en klassisk bemärkelse. Detta är gällande även för informationslitteracitetsfältet. Min upplevelse är dock att informationslitteracitet ofta är kopplat till skolan, vilket egentligen inte är särskilt märkligt. Lloyd tar däremot steget ut från skolsalen i sin forskning kring informationslitteracitet. Visserligen tittar hon på informationslitteracitet kopplat till en arbetsplats, men hennes utgångspunkt i *informationslandskap* (information landscapes) är trots det ett i det här sammanhanget givande perspektiv. Informationslandskap är nära knutet till kontexten och skiftar utseende beroende på kontextens utformning. Det är när individen har förmåga att navigera, läsa av, men också vara delaktig i skapandet och upprätthållandet av

informationslandskapets topografi som den anses vara informationslitterat (Lloyd 2010, s. 43f).

## Seriöst fritidsintresse

Den här uppsatsen syftar inte till att beskriva hela den vardagssituation som Savolainen utgår från, utan endast den del som kretsar kring manga och anime. Som Savolainen antyder påverkar vardagens olika beståndsdelar varandra, men det finns ändå delar som är mer eller mindre influerade av intresset. För att fånga just den här delen använder jag mig av Stebbins teori om *seriöst fritidsintresse*. Begreppet presenterades första gången 1982, men har sedan byggts på och utvecklats genom fortsatt forskning. Seriöst ska i detta sammanhang förstås som dedikerat snarare än djupt allvar (Stebbins 1982, s. 258). Att översätta ”leisure” är problematiskt då det är ett begrepp med en komplex betydelse. Det svenska begrepp som jag tycker stämmer minst dåligt utifrån den här studien är fritidsintresse.

Stebbins poängterar att fritidsintresse inte är något som gäller all vår fria tid. Det omfattar bara den tid då vi inte arbetar och som inte tillbringas med nödvändiga uppgifter som till exempel hushållsarbete. Detta är den stora skillnaden gentemot Savolainen där även rutinen att läsa tidningen varje morgon är relevant för vardagssituationen (Savolainen 2008, s. 56). Fritidsintresset är endast den del av fritiden som ägnas åt något som individen vill göra, anser är tillfredsställande, utvecklande, eller både och (Stebbins 2006, s. 4f). Genom sin forskning har han utkristalliserat tre former av fritidsintresse: *slentrianmässigt fritidsintresse* (casual leisure), *seriöst fritidsintresse*, samt *projektbaserat fritidsintresse* (project based leisure). Gemensamt för de tre olika formerna är att de samtliga består av en *centralaktivitet* (core activity) som deltagandet kretsar kring (Stebbins 2006, s. 1f). Den här uppsatsen har sin utgångspunkt i seriöst fritidsintresse, men för en helhetsbild kommer även de andra typerna av fritidsintresse att presenteras nedan.

Projektbaserat fritidsintresse är den senast tillkomna formen av fritidsintresse inom teorin och därför också minst utvecklad. Den berör avslutningsbara projekt som utförs under fritiden, till exempel att lägga en stenmur i trädgården, eller att anordna en 50-årsfest för någon. Det kan ta olika mycket tid och engagemang i anspråk, huvudsaken är att det är just ett avgränsat projekt (Stebbins 2006, s. 43).

Både slentrianmässigt och seriöst fritidsintresse har varit en del av teorin sedan den först presenterades 1982 (Stebbins 2006, s. 1). Stebbins menar att de ska ses som polerna på en skala, men ofta lyfts enbart deras dikotoma förhållande fram (Stebbins 1982, s. 255). Detta är något som jag anser problematiskt då jag under studiens gång snarare sett fritidsintresset just enligt en gradskala, än två absoluta dikotomier. Slentrianmässigt fritidsintresse kräver ingen tidigare kunskap eller erfarenhet. Det är direkt tillfredsställande och innebär inget engagemang och är ofta kortlivat. Att se ett program på TV ges som exempel på slentrianmässigt fritidsintresse (Stebbins 2006, s. 38). Även om slentrianmässigt fritidsintresse ibland blir lite styvmoderligt behandlat lyfter Stebbins fram att det har en viktig funktion och att människor tycks må bäst då de tar del av alla tre typerna av fritidsintresse (Stebbins 2006, s. 130). Seriöst

fritidsintresse tenderar trots det att på ett annat sätt lyftas fram som en väsentlig del av människors liv och välbefinnande jämfört med de båda andra typerna av fritidsintresse.

Seriöst fritidsintresse kräver mer av individen än de båda andra formerna av fritidsintresse. Stebbins definierar seriöst fritidsintresse enligt följande:

Serious Leisure is the systematic pursuit of an amateur, hobbyist, or volunteer core activity that people find so substantial, interesting, and fulfilling that, in the typical case, they launch themselves on a (leisure) career centered on acquiring and expressing a combination of its special skills, knowledge, and experience.

*(Stebbins, 2006 s. 5).*

Det centrala här är inte Stebbins uppdelning av seriöst fritidsintresse i olika kategorier. Det centrala återfinns istället i andra halvan av citatet som markerar det långtgående engagemang som särskiljer seriöst fritidsintresse från de andra formerna. Dels förutsätter det specifika kunskaper hos dem som deltar, men också att det sker en utveckling för personen ju längre denna deltar i aktiviteten, i form av vad Stebbins kallar karriär. Karriären ska förstås som den subjektiva utveckling som sker i samband med deltagandet och inte som en karriär utifrån objektiva ställda krav (Stebbins 2006, s. 18f). Det börjar med en inledande fas, som sedan kulminerar i ett starkt engagemang, för att slutligen i vissa fall mattas av och dö ut. Engagemanget kräver tid och andra uppoffringar av deltagaren, men dessa är alltid mindre än de positiva effekter som deltagaren upplever i samband med fritidsintresset (Stebbins 2006, s. 14).

## Vardagens informationspraktiker

En del av den här uppsatsens syfte är att beskriva hur människor på olika sätt interagerar med information kopplat till ett seriöst fritidsintresse. Vanligtvis används begreppet informationsbeteende för att beskriva detta. Men det har, inom den aktuella teoribildningen, en tendens att göra individen passiv i den bemärkelsen att denne enbart reagerar på yttre stimuli. Som i det klassiska fallet där individen får en uppgift att lösa och gör det genom att bete sig i förhållande till information på ett eller annat sätt. Detta är inte en fungerande modell i studiet av vardagen där individen förhåller sig till information även på andra sätt (Savolainen 2008, s. 3; 22). Lloyd menar dessutom att eftersom praktiker sätter det sociala sammanhanget centralt lämpar det sig bättre för att studera grupper. Beteendeperspektivet sätter snarare den enskilda individen i centrum genom att fokusera på de interna processer som sker i informationssökandet och -tillämpningen (Lloyd 2010B, s. 23).

Praktikteori är ett brett forskningsfält som utvecklats parallellt i ett flertal discipliner. Gemensamt för de olika riktningarna är att praktik är ett nexus av mänskliga handlingar kopplade till en social sfär. Genom att utföra en viss praktik manifesteras den sociala sfärens grundläggande värderingar (Lloyd 2010c, s. 247). Både Savolainen och Lloyd utgår från filosofen Theodore Schatzki i sina respektive konceptualiseringar av praktikbegreppet kopplat till information (se t ex Lloyd 2010c;



Savolainen 2008, s. 25). Savolainen ställer, utifrån Schatzki, upp en modell för vardagspraktiker som går ut på att praktiker består av handlingar, vilka i sin tur är uppbyggda av sådant som görs och sägs. Handlingarna kan vara både sådant som utförs inom och utanför en rutin. Dessa handlingar speglas i aktörens kunskapsbas som är formade av regler och normer i dennes sociala sammanhang. De sociala reglerna och normerna är även grund för den så kallade teleoaffektiva strukturen, det vill säga värderingar, mål och intressen som finns hos individen. Den teleoaffektiva strukturen är sedan grund för de olika projekt som individen tar sig för i sin vardagspraktik, vilket skapar ett visst handlande hos individen (Savolainen 2008, s. 29).

Savolainen menar att vardagens informationspraktiker består av tre olika aktiviteter i form av: *informationssökning* (information seeking), *informationsanvändning* (information use) och att *dela med sig av information* (information sharing). Dessa aktiviteter är sammankopplade och påverkar varandra. Informationssökning handlar om att dels identifiera källor och dels få tillgång till och välja bland dem. Detta görs vanligen utifrån redan kända källor och metoder för att hitta information. Att sedan använda informationen handlar om att värdera och inkorporera informationen i den redan skapade kunskapsbasen. Att dela med sig av information inbegriper både att själv sprida information till andra, men också att ta del av information som andra sprider till dig (Savolainen 2008, s. 49).

När Savolainen först började studera människors förhållande till information i vardagssammanhang grundade han sig i Bordieus habitusbegrepp för att konceptualisera individens kontext, vilken är förutsättningen för dess informationspraktik. En viktig grundtanke utifrån den utgångspunkten blir vanans roll. Vanor av olika slag utgör en stor del av vardagen och beror på hur individens habitus tar sig uttryck genom vardagligt handlande (Savolainen 2008, s. 24). Den sociala kontext som individen tillhör innebär vissa normer och värderingar som reflekteras i dennes praktik. Vissa likheter finns alltså med Savolainens nuvarande ställningstagande. Den stora skillnaden är att habitus indikerar ett mer statistiskt förhållande för människors sociala position. Med Schatzki som utgångspunkt finns ett större hänsynstagande för att människors position i livet kan förändras och därmed bidra till en förändring av den teleoaffektiva strukturen vilken skapar en annorlunda praktik hos individen (Savolainen 2008, s. 18; 30).

Även om både arbete och fritid är en del av vardagen har Savolainen i sin forskning valt att främst studera den del av vardagen som inte är kopplad till arbete (Savolainen 2008, s. 53). Kari och Hartel riktar viss kritik mot Savolainen eftersom han i fritidens vardagspraktiker i huvudsak studerar det som de menar tillhör det mundana, exempelvis rutinbaserat handlande som att läsa tidningen varje morgon (Kari & Hartel 2006, s. 1132). Jag anser dock att detta synsätt blir en för snäv tolkning av Savolainen. Han har en viktig poäng i att ta hela kontexten i beaktande för att få en bättre bild av hela personen. Speciellt då seriöst fritidsintresse inte kan ses som en isolerad del av livet eftersom det innebär stark identifikation med aktiviteten för dess deltagare (Stebbins 2006, s. 13). Precis som yrke påverkar informationspraktiker under fritiden borde samma förhållande finnas för något som har en så stor del av livet som ett seriöst fritidsintresse. Den här uppsatsen tar sin utgångspunkt i ett seriöst

fritidsintresse, men ser det som en pusselbit i resten av ungdomarnas liv, snarare än en ö, vilket Kari och Hartels resonemang riskerar att leda till.

## Informationslandskap

Limberg och Sundin (2006) argumenterar för att kombinera studiet av informationslitteracitet och informationspraktiker för att få en bredare förståelse för skolelevs situation. Studiet av informationspraktiker och -användande har en lång tradition och en välutvecklad teori, medan informationslitteraciteten kan presentera en kontext att knyta praktiken till. Som framkommer i avsnittet om tidigare forskning är informationslitteracitet ofta knutet till en skolkontext. Då informationslitteracitet numer i många sammanhang anses vara beroende av den kontext den är del av, finns dock en poäng att studera sammanhang utanför skolan och andra uppenbart pedagogiska sammanhang.

Lloyd tar i sina studier av brandmän och ambulansförare steget ut ur den klassiska skolsituationen och skapar på så sätt en teori kring informationslitteracitet som utgår från kontexten snarare än en rad uppställda färdigheter (Lloyd, 2010A, s. 30). Hon menar att informationslitteraciteten är knuten till ett informationslandskap som individen lär sig att navigera i (Lloyd 2010B, s. 140f). I sina första studier fann hon att aktörerna inom informationslandskapen interagerade med tre olika typer av information, vilka alla är lika viktiga för att kunna lära sig informationslandskapet: textbaserad, social, och fysiskt närvarande (Lloyd 2006, s. 575f). Senare har hon utvecklat detta och talar om tre olika modaliteter: *epistemisk* (epistemic), *social* (social) och *kroppslig* (corporeal) modalitet. Den epistemiska modaliteten är representerad i text och ses som auktoriserad fakta. Den sociala modaliteten handlar istället om den information som hämtas ur den sociala interaktionen mellan informationslandskapets medlemmar. Den kroppsliga modaliteten står för den informationsinhämtning som kommer ur det fysiska deltagandet i informationslandskapet (Lloyd 2010A, s. 40).

Lloyd menar att informationslitteraciteten inte är en isolerad företeelse, utan att den är en del av ett sammanhang och att hela detta sammanhang är viktigt att ta i beaktande för förståelsen av en individ som informationslitterat eller ej (Lloyd 2010A, s. 29f). Informationslandskapet är socialt konstruerat och dess förutsättningar och utseende är under ständig förhandling av dess medlemmar. Informationslitterat blir en individ således genom att delta i informationslandskapet och dess praktiker, då det är genom praktikerna som informationslandskapet skapas och upprätthålls. Informationslandskapet bebos, precis som ett fysiskt landskap, av olika subgrupper (Lloyd 2010B, s. 9f; 139). Informationslandskap är ofta komplexa och så förgivettagna av sina medlemmar att det kan vara svårt att se, eller sätta sig in i dem utifrån (Lloyd 2010B, s. 29).

Lloyd har framförallt studerat hur man blir informationslitterat inom ett yrke. Yrket utgör ett tydligt informationslandskap med allt från nybörjare till de med lång erfarenhet (Lloyd, 2010A s. 29-31). Inom ett yrke, i det här fallet brandsoldat, finns specifik information som personen måste kunna inhämta och använda för att arbetet,

att släcka en brand, ska bli korrekt utfört (Lloyd 2006 s. 195). I sin studie visar hon hur textbaserade källor fungerar som en teoretisk grund som de blivande brandsoldaterna använder för att konceptualisera informationslandskapet. När de börjar ta del av fältet får de dels ta del av andras berättelser om informationslandskapet och dels utveckla en egen kroppslig förståelse genom att agera i informationslandskapet under dess förutsättningar. Det är när personen kan förstå och agera i sitt informationslandskap utifrån dessa förutsättningar som den kan anses vara informationslitterat (Lloyd 2010A. s. 39).

Att delta i ett seriöst fritidsintresse är inte ett yrke, men det finns vissa likheter som gör att Lloyds informationslandskap är en givande teori för denna studie. För att kunna vara del av aktiviteten som är grunden för deltagandet krävs vissa kunskaper. Dessa kunskaper fördjupas ju mer personen deltar. Det som trots allt skiljer sig åt är att det är frivilligt och huvudsakligen lustfyllt och utvecklande. Även om ett yrke *kan* vara det är det inte en förutsättning för att något ska *vara* ett yrke. En annan skillnad är att i fritidsintresset för just manga och anime finns ingen tydlig pedagog. Personerna som deltar i det är olika mycket insatta, men det finns ingen formell kunskap som måste förmedlas på samma sätt som det finns i en brandsoldatsutbildning, eller en fotbollsklubb. Dock sker uppenbarligen ett lärande, eftersom det finns personer med olika grad av insatthet i området.

Det har använts en rad olika rumsmetaforer för att beskriva informationspraktiker. Förutom Lloyds informationslandskap använder till exempel Savolainen sig av *informationshorisont* (information horizon) och *informationsstigar* (information pathways) men ger även andra exempel så som informationsuniversum, informationsvärld och informationsmiljö (Savolainen & Kari 2004, s. 417). Även om informationslandskap är det begrepp jag har valt att utgå från då jag tycker att det bäst beskriver de aspekter jag vill studera har jag även inorporerat vissa drag från Savolainens informationshorisonter och informationsstigar. Savolainen menar att individen alltid agerar inom sin informationshorisont som består av i detta fall tre olika regioner. Innersta regionen berör källor som är av stor betydelse för individen och ju längre bort man kommer desto mindre blir källornas betydelse (Savolainen & Kari 2004, s. 419). Beroende på vad individen tar sig an, vart denna riktar blicken, kan samma källa hamna i olika regioner. Informationsstigarna beskriver det tillvägagångssätt som används av individen i jakt på information. Precis som verkliga stigar är de olika flitigt använda. Vissa stigar blir därför ”större” än andra och den informationssökande individen känner till och hittar bättre på dem (Savolainen 2008, s. 63). De här rumsmetaforerna syftar alltså mer på källornas betydelse än Lloyds informationslandskap som tar mycket större hänsyn till hela individen i det. Genom att kombinera olika rumsmetaforer blir totalbilden av vad ungdomarnas informationspraktiker består av, tydligare.

## Metod och material

För att kunna besvara forskningsfrågorna om informationslandskapets utformning och informationspraktikerna kopplade både till intresset för manga och anime och ungdomarnas övriga vardag har jag valt att arbeta med en etnografiskt inriktad metod. Nedan kommer jag att diskutera det etnografiska arbetssättets lämplighet i denna studie för att därefter gå in mer konkret på de använda metoderna och hur det insamlade materialet sedan har analyserats. Kapitlet avslutas med en diskussion om forskningsetik.

En kvalitativ och etnografisk studie har inte som ambition att hitta en objektiv sanning. Resultaten är inte tänkta att mätas utifrån uppställda kriterier (Ahrne & Svensson 2011, s. 12). Det handlar snarare om att skapa förståelse för det studerade fältet och dess deltagare, vilket sätter dessa i en central position i studien (Aspers 2011, s. 43). Det gör att forskarens initiala ansats kan komma att förändras under studiens gång, utifrån vad som upptäcks, eller inte upptäcks i fältarbetet (Aspers 2011, s. 30f). Detta är något som också gällt studien som ligger till grund för denna uppsats. En första ansats handlade om att undersöka värderandet av information i så kallade inofficiella källor kopplade till specialintresset för manga och anime. Denna har sedan gradvis förändrats till att mer fokusera på uppsatsens nuvarande tema, informationens roll i intresset för manga och anime, oavsett dess kvalitet.

Genom att blanda metoder kan en bredare förståelse för fältet nås då olika metoder synliggör olika aspekter (Fangen & Sellerberg 2011, s. 10f). I fältarbetet har tre olika metoder kombinerats för att få en så heltäckande bild som möjligt inom tidsramen, nämligen: *deltagande observation*, *fokusgruppsdiskussioner*, samt *enskilda intervjuer*. Alla tre metoder spelar en särskild roll i projektet, vilka kommer att diskuteras nedan.

Ett grundläggande antagande är att informationslandskapet som fältets deltagare rör sig i består av två delar som är lika viktiga för att förstå fältet. Dels handlar det om den kollektiva gemenskap som fritidsintresset innebär, där samspelet mellan deltagarna blir viktigt och dels om hur individen på egen hand navigerar i informationslandskapet och tar del av och bidrar till det. För att fånga båda dessa aspekter har utöver deltagande observationer två typer av intervju använts: fokusgruppsdiskussioner och enskilda samtalsintervjuer. Fokusgruppsdiskussionerna har som syfte att förstå samspelet mellan människor, medan de enskilda intervjuerna snarare handlar om att låta en individ berätta om sitt deltagande i fältet och reflektioner kring det (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011, s. 40).

## Deltagande observation

Deltagande observation har jämfört med de båda andra metoderna haft en något tillbakaskjutet roll i fältarbetet. Den deltagande observationen anses ha två styrkor som metod, dels observationen och dels deltagandet. Vad människor gör är i många fall oreflekterat och därför svårt att ställa frågor om men genom att vara med och se vad det är som faktiskt händer kan forskaren övervinna denna svårighet (Aspers 2011, s. 108). Att bli observerad av någon kan vara en jobbig situation. För att göra det mindre obehagligt blir deltagandet en viktig komponent (Fangen 2011, s. 40). Deltagandet innebär att forskaren deltar i de aktiviteter som fältets och därmed studiens deltagare utför. En närhet till fältet där forskaren i så stor mån som möjligt blir en del av fältet förespråkas ofta. Samtidigt är det viktigt att forskaren fortsätter att vara forskare och därmed håller en viss distans till fältet (Lalander 2011, s. 98).

Deltagande observation har en stor spännvidd med allt från deltagande i specifika aktiviteter under en kort period till ett totalt deltagande under flera år (Lalander 2011, s. 84f). Oavsett finns alltid momentet att ta sig in på fältet. Detta är ett kritiskt moment då det första intrycket ofta ger konsekvenser för det fortsatta fältarbetet (Aspers 2011, s. 66). Min första kontakt med fältet ägde rum i en pilotstudie i syfte att undersöka metodernas lämplighet. Inom gruppen råder en strävan om att agera välkomnande och inkluderande, samtidigt visade jag ett intresse för deras aktiviteter. Dessa två faktorer har säkerligen fungerat för att underlätta inträdet.

För att skapa ett empiriskt material som senare går att analysera har jag tagit fältanteckningar. För bästa användbarhet bör dessa vara skapade tätt på observationstillfället (Aspers 2011, s. 125-127). I regel har anteckningar tagits efter varje observationstillfälle och om nödvändigt kompletterats dagen efter. Att omvandla upplevelse till text är en komplicerad process, eftersom det är mycket som måste rensas bort då en text aldrig helt kan fånga den upplevda situationen (Tjora 2011, s. 147). Jag har strävat efter att hålla anteckningarna på en beskrivande nivå, och inte tillskriva andra aktörer tankar och åsikter (Tjora 2011, s. 166). Då observationerna inte är huvudmetod är det antecknade materialet inte särskilt omfattande. Observationernas främsta syfte har varit att sätta mig in i fältet och förstå hur det ser ut, så att jag utifrån det kan ställa relevanta frågor till studiens deltagare och förstå eventuella implicita antaganden.

## Fokusgruppsdiskussion

I en fokusgruppsdiskussion diskuteras deltagarnas erfarenheter i grupp utifrån ett fåtal teman (Wibeck 2011A, s. 13). Genom att låta deltagare från fältet gemensamt diskutera ett centralt tema kan de egna termerna och erfarenheterna användas (Dahlin-Ivanoff 2011, s. 71). Det är även en fördel att använda denna typ av intervju då det handlar om unga personer, eftersom de i egenskap av grupp får en styrka gentemot intervjuaren, eller diskussionsledaren, som annars riskerar att hamna i en maktsituation utifrån sin högre ålder (Wibeck 2011B, 23). För att en fokusgruppsdiskussion ska fungera krävs det att samtliga deltagare är så pass insatta i ämnet som diskuteras att de kan och är intresserade av att ha en åsikt i frågan (Wibeck 2011A, s. 16). Detta var knappast ett problem i det här sammanhanget.

Interaktionen är den centrala delen i en fokusgruppsdiskussion. Den sker på olika nivåer vilka är bra att vara medveten om vid analys av materialet. Det handlar dels om den faktiska interaktionen mellan deltagare i gruppen där och då, dels om interaktionen mellan de tankar och idéer som presenteras och dels om interaktionen mellan deltagarna och den värld de är del av utanför själva diskussionen (Wibeck 2011A, s. 15).

Som diskussionsledare har jag försökt arbeta för en tillåtande atmosfär i gruppen så att även motstridiga åsikter kan presenteras. Vissa personer har svårare att uttrycka sig än andra, vilket märktes även i dessa grupper. Dock var deltagarna i båda grupperna själva noga med att låta alla komma till tals, vilket jag tolkar som att det var ett bra klimat i grupperna och alla var intresserade av att höra vad de andra hade att säga (Wibeck 2011A, s. 20). För att skapa ett bra samtalsklimat där alla har möjlighet att uttrycka en åsikt anses fyra till sex personer lagom och absolut inte mer än åtta (Wibeck 2011A, s. 18). Det är i huvudsak gruppens deltagare som ska diskutera och som diskussionsledare hade jag en tillbakadragen roll och gick i huvudsak in i samtalet då det gled för långt bort från ämnet, eller för att låta vissa komma till tals (Wibeck 2011A, s. 18f). Överlag fungerade diskussionerna väl och relevanta aspekter belystes även på deltagarnas eget initiativ. Att diskussionsdeltagarna till viss del kände varandra, eller i alla fall var del av en gemenskap bidrog troligen till det goda samtalsklimatet där motstridiga åsikter kunde presenteras.

Genom att utgå från en redan etablerad grupp finns en viss möjlighet att fånga upp hur gruppen faktiskt kommunicerar även i en vardagssituation. Att tolka in vardagsbeteendet bör dock göras med viss försiktighet. Det är trots allt en konstruerad situation med utifrån givna samtalsämnen (Wibeck 2011B, s. 65f). Genom att kombinera med deltagande observation lyckades jag komma förbi den problematiken i viss mån, då jag hade sett hur diskussionsdeltagarna agerade i andra sammanhang och vad som då diskuterades. På så sätt blev gruppdiskussionerna en viktig insikt i gruppens interaktion. De olika deltagarna kände varandra olika väl, vilket i viss mån påverkade hur kommunikationen fördes, med detta var inte på ett sådant sätt att det påverkade diskussionen som helhet eller personernas möjlighet att ge uttryck för en åsikt.

## Enskild intervju

Fokusgruppsdiskussioner fungerar bra för att fånga det kollektiva samtalet i ett fält, men för att gå djupare in på individens personliga erfarenheter anser jag att enskilda intervjuer är en lämpligare metod. I intervjuer eftersträvas det ideala vardagssamtalet. Dock har forskaren alltid ett syfte med intervjun och vill få svar på ett antal förutbestämda frågeställningar, vilket gör att intervjusituationen alltid kommer att ha en grad av styrning. Det finns ett antal åtgärder för att så mycket som möjligt efterlikna ett vanligt samtal (Aspers 2011, s. 141f). En grundförutsättning är att inte innan intervjun konstruera ett förväntat händelseförlopp. Genom att vara öppen för vad den intervjuade har att säga får han eller hon själv möjlighet att definiera sin värld och inte forskarens förutfattade meningar (Aspers 2011, s. 140). Även om det är

lättare att använda fältets egna termer i en fokusgruppsdiskussion där personerna har stöd i de andra deltagarna är det bra att uppmana den intervjuade att använda de egna termerna även i intervjusituationen (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011, s. 48).

Den kvalitativa forskningsintervjun har ett brett spektrum som rymmer allt från en detaljerad intervjuguide med specifika frågor, till en mer öppen och tematiskt styrd intervju (Aspers, 2011 s. 143f). Enligt tidigare intervjuerfarenhet anser jag att den så kallade semistrukturerade intervjun fungerar bäst för mig för att lägga upp intervjuerna på ett sådant sätt att det får likheten med ett samtal, samtidigt som jag som forskare får möjlighet att utforska de teman jag är intresserad av att veta mer om. Den semistrukturerade intervjun utgår från ett antal övergripande teman med ett antal tillhörande konkreta frågor (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011, s. 40). Varken dessa teman eller dess underställda frågor varken behöver eller bör tas upp i någon inbördes ordning. Ordningen som frågor och teman tas upp följer samtalets logik. En idé kan dock vara att börja med enklare bakgrundsfrågor för att gå över till mer komplexa och eventuellt jobbiga frågor i slutet när den intervjuade har börjat känna sig mer bekväm i situationen (Aspers 2011, s. 146). Intervjuguiderna för både fokusgrupperna och de enskilda intervjuerna finns bifogade (se bilaga 1 och bilaga 2). Noteras bör dock att de endast var vägledande för samtalen som fördes och representerar dem i liten grad. Olika teman och frågor belystes i olika grad och ordning beroende på informantens specifika erfarenheter och samtalets gång. Guiderna byggdes på allteftersom intervjuerna gjordes. De guider som finns bifogade är dem som uppdaterades senast.

I de enskilda intervjuerna lät jag informanterna rita upp sina informationshorisonter (se Savolainen 2004) och beskriva hur de tänkte, samtidigt som de visade mig källorna om det rörde sig om en internetkälla (se bilaga 3 för den ursprungliga mallen). Resultaten varierade i mycket hög grad och jag har så få informanter att det är svårt att säga så mycket om det, men det var ett sätt för mig att upptäcka konkreta källor och om de hade någon betydelse eller inte för informanten. Savolainens behandling av resultaten tar vissa kvantitativa anspråk och för att kunna använda sig av metoden fullt ut hade det nog varit bättre att använda den i en mer kvantitativt riktad studie. Men den var ändå givande då det lät mig se en liten del av det totala informationslandskapet.

För att ha möjlighet att göra en relevant analys valde jag att spela in och transkribera intervjuerna. Detta gäller både fokusgruppsdiskussionerna och de enskilda intervjuerna (Rennstam & Wästerfors 2011, s. 196). Enligt min tidigare intervjuerfarenhet kan den intervjuade ibland tycka att det är nervöst att samtalet spelas in, men detta är något som snabbt glöms bort så länge forskaren har en avslappnad inställning till situationen. Intervjuerna har transkriberats i sin helhet, förutom ett par kortare passager som tydligt avviker från ämnet. I transkriptionen markeras tonläge och betoning endast då det är mycket tydligt. Det är inte samtalet som är fokus för analys, snarare dess innehåll (Aspers 2011, s. 156).

## Analysmetodik

I det etnografiska arbetet pågår analysen konstant. Det handlar om en dynamisk process där förutsättningarna förändras allt eftersom upptäckter görs inom fältet. Inom den kvalitativa ansatsen betonas vikten av att inte låta tidigt gjorda antaganden styra allt för mycket (Ahrne & Svensson 2011, s. 17). Trots det finns det en del i projektet där analysen har sitt huvudfokus. I vad Aspers kallar andra ordningens konstruktioner kopplas teori och empiri ihop. Det möjliggör för forskaren att ta ett steg bort från fältet och kan se på materialet utifrån en mer teoretisk lins (Aspers 2011, s. 47f).

För att detta ska kunna göras på ett bra sätt krävs att forskaren är väl förtrogen med sitt material. Ett sådant sätt är att transkribera intervjuer och ta noggranna fältanteckningar (Rennstam & Wästerfors 2011, s. 196). Mycket av analysarbetet startar redan i den här processen, vilket är den främsta anledningen till varför jag valt att själv transkribera intervjuerna i sin helhet (Aspers 2011, s. 158f). Att transkribera och ta fältanteckningar är dessutom en god idé då det blir betydligt lättare att handskas med materialet i textform (Rennstam & Wästerfors 2011, s. 200). Endast ett urval av det insamlade materialet kommer att presenteras i den slutgiltiga analysen, men för att ett relevant urval ska kunna göras har jag ansett att det i största möjliga mån bör finnas i textform. Denna reduktion måste göras för att kunna skapa en meningsfull förståelse (Svensson 2011, s. 183).

Vid analysen har de teman som använts i intervjuguiden frångåtts. Intervjuguiden bör vara konstruerad utifrån första ordningens konstruktioner, det vill säga empirinära teman, medan en analys även bör ta hänsyn till den mer abstrakta och teoretiskt nära, det vill säga andra ordningens konstruktioner, för att vara fruktbar (Rennstam & Wästerfors 2011, s. 199). Vanligtvis görs ett kodschema där materialet styckas upp och delas in i olika kategorier, eller koder (Aspers 2011, s. 168). Under transkriberingen har jag noterat vissa återkommande teman. Med dessa i beaktande har jag sedan gått igenom intervjuerna noggrant och i marginalen markerat relevanta stycken och vad det är de innehåller. Efteråt när jag hade en ännu djupare insikt i vilket material som fanns tillgängligt sorterades de relevanta styckena under nya kategorier där varje intervju markerades särskilt. Detta har sedan varit en hjälp i identifikationen av relevanta teman att använda i den nedanstående analysen. Analysen är i stort presenterad utifrån de teoretiska ramarna, men det är i huvudsak de teman som varit framträdande, eller på annat sätt intressanta, i det empiriska materialet som utgjort själva grunden för innehållet i analysen. På så sätt har jag kunna använda teorierna som ett verktyg för att tolka det empiriska materialet i syfte att besvara de för uppsatsen vägledande frågeställningarna.

## Etik

Etiska överväganden är alltid högst relevanta och närvarande i hela den kvalitativa forskningsprocessen (Ryen, 2011, s. 156). Forskaren kommer ofta mycket nära studiens deltagare och informanter och får ibland ta del av information som på ett eller annat sätt kan skada informanten, vilket inte alltid är uppenbart för forskaren, eller ens för informanten själv (Fangen 2011, s. 53). I en studie där barn och unga är informanterna blir dessa etiska överväganden av ännu större betydelse. Forskaren



riskerar vanligtvis att hamna i en maktsituation gentemot dem han eller hon studerar. När barn är informanter är risken större eftersom man förutom rollen som forskare även har rollen som vuxen i relation till barnet (Svensson & Ahrne 2011, s. 32). För att jämna ut den här maktobalansen i intervjuer är det bra att genomföra intervjun på ett ställe där den intervjuade känner sig trygg. Fokusgruppsdiskussionerna genomfördes därför i den lokal där föreningen håller sina veckoträffar och de enskilda intervjuerna, undantaget en, hemma hos respektive informant. Hur frågorna ställs är även viktigt. Speciellt när det gäller barn är det viktigt att försöka undvika ledande frågor, där barnen försöker svara ”rätt”. Att intervjua i grupp, som jag gjorde för att sedan gå över till de enskilda intervjuerna, kan också vara en god idé (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011, s. 51f). Några av informanterna är över 18 år och det är stor skillnad på att arbeta med ett barn som är 5 eller 10 år gammal och någon som är mellan 15 och 18 år gammal (vilket lagen om etikprövning antyder). Trots det kvarstår faktum att några av min informanter inte är myndiga, vilket gör att jag får ett större ansvar för deras välbefinnande i forskningsprocessen och därför har jag ansett det nödvändigt att ta hänsyn till de etiska riktlinjer som anses gällande i kvalitativ forskning där barn ingår.

Enligt lagen om etikprövning (2003:460) 18 § måste vårdnadshavare ge sitt samtycke om de barn som ska delta i studien är under 15 år. Är personen över 15, men ännu inte 18 behöver vårdnadshavare inte ge samtycke, så länge barnet själv förstår vad forskningen innebär för hans eller hennes del och därmed själv kan ge ett informerat samtycke. Jag har varit noga med att informera informanterna om utgången av deras deltagande och vidare svarat på de frågor som dykt upp i samband med studien. Informanterna under 18 år har även fått ett brev att ge till målsman med kontaktuppgifter både till mig och till min handledare, vilket finns bifogat (se bilaga 4) (Aspers 2011, s. 149).

Då känsligt material kan framkomma i studien är det viktigt att garantera deltagarna anonymitet (Aspers 2011, s. 117). Huruvida det rör sig om känsligt material är som sagt svårt att avgöra. Flertalet av informanterna menade att de stod för sina åsikter. Jag upplevde inte heller den typen av beaktelse som kan uppstå i vissa intervjusituationer där mycket känsligt material framkommer (Pripp 2011, s. 83). Trots det är det även i detta fall viktigt att ge deltagarna anonymitet, inte minst då alla deras uttalanden har tolkats av mig och satts i en ny kontext. Jag har på så sätt till viss del skapat en ny person och då jag inte kan garantera att jag tolkat den ursprungliga personen rätt (även om det givetvis är min ambition!) ger anonymitet och ett fingerat namn en mer rättvisande bild av att det är min tolkning av personen. Att garantera total anonymitet är dock svårt. Personer som är väl förtrogna med fältet kan alltid gissa sig till vem eller vilka det handlar om, något som jag försökt att vara tydlig med inför mina informanter (Ryen 2011, s. 156f).

För att en bra studie ska kunna genomföras där deltagarna känner sig trygga är tillit en viktig del. Tillit uppnås delvis genom informerat samtycke som diskuterats ovan och att studiens deltagare kan känna sig säkra på forskarens intentioner. Tillit handlar även om att forskaren blir socialt accepterad av gruppen (Ryen 2011, s. 158). Tillit kan ta tid att bygga upp och skiftar genom hela projektet. Raseras den helt kan den vara svår att bygga upp igen (Fangen 2011, s. 48f). Tilliten kan bli problematisk

framförallt i slutet av forskningsprocessen. I de flesta etnografiska studier kommer forskaren mycket nära det studerade fältet. Forskaren kan hamna i en lojalitetskonflikt mellan fältet och forskningsvärlden. Genom att svika lojaliteten gentemot fältet kan tilliten rubbas, samtidigt som det är vetenskapligt problematiskt att undanhålla delar av sitt material (Ryen 2011, s. 163). Jag upplever dock att några allvarliga sådana lojalitetskonflikter inte förekommer inom ramen för denna studie, men det är något jag varit förberedd på och ständigt reflekterat över under fältarbete och analys.

## Material

Det material som ligger till grund för uppsatsen är således ett etnografiskt fältarbete bestående av ett antal observationer, samt två fokusgruppsdiskussioner och fem enskilda intervjuer med deltagare från de båda fokusgrupperna.

Observationerna består dels av deltagande i de veckovisa möten som föreningen håller i, samt ett tillfälle då gruppen träffades i ishallen för att åka skridskor iförda cosplays. Under träffarna var jag öppen med att jag var där i syfte att skriva en uppsats. Detta var dock ej ett hinder från att delta i de samtal och aktiviteter som ägde rum på träffarna.

Merton (1972) diskuterar i en text, som trots sin ålder fortfarande är relevant, betydelsen av rollen som *insider* respektive *outsider* för samhällsvetenskaplig forskning. Insidern anses ha en avgörande förförståelse, vilken är essentiell för att förstå fältet. Som exempel tas upp att endast svarta sociologer skulle kunna förstå svarta och endast kvinnliga sociologer skulle kunna förstå kvinnor (Merton, 1972, s. 13f). Problemet är att en person aldrig tillhör enbart en eller ett fåtal kategorier och dras tanken om insidern till sin spets slutar det med att enbart forskaren kan förstå forskaren (Merton, 1972, s. 24). Som motvikt presenteras outsiders som inte har något egenintresse i gruppen. Outsideren kan även se de mönster och föreställningar som är förgivettagna av gruppen och därför osynliga för dem (Merton, 1972, s. 33). Merton (1972, s. 40) ser en poäng i båda sidornas argument och menar att den bästa förståelsen uppnås när perspektiven förenas och inte hamnar i ett motsatsförhållande.

Under fältarbetet uppnåddes just denna dubbla roll. Dels fanns medvetenheten om min roll som utomstående forskare som inte delade gruppens specialkunskaper. Något som tog sig uttryck i att flera av medlemmarna gärna förklarade oklarheter och bjöd mig att delta i aktiviteter ”för att jag skulle få veta hur det var”. Jag upplevde aldrig att någon var restriktiv på grund av min roll som forskare. Dels har jag även en viss förkunskap i form av att jag länge har haft så kallade ”nördintressen”. I gymnasiet rollspelade jag och lajvade en del och jag har länge haft ett intresse för science fiction. Liknande intressen är något som de flesta i föreningen hade förutom just manga och anime. Det gör att jag hade lättare att delta i samtal som fördes och kände också igen en del av de värderingar som det gjordes uttryck för. Hur detta gjorde att de uppfattade mig vågar jag inte uttala mig om då jag inte har någon erfarenhet av hur de skulle bemöta någon som bara hade rollen som outsider, respektive insider.

De två fokusgruppsdiskussionerna utfördes under de vanliga veckomötena, i en avskild lokal. I första gruppen deltog *John, Vincent, Samuel, Helena*, samt *Cornelia*. I den andra gruppen deltog *Sabina, Alice, Emelie, Fabian, Tilda*, samt *Matilda*. Fokusgrupperna tog cirka en och en halv timme vardera, spelades in och transkriberades senare av mig. Samtliga deltagare var mellan 15 och 20 år gamla. Senare genomfördes enskilda intervjuer med *John, Vincent, Samuel, Emelie* samt *Matilda*. Dessa intervjuer var samtliga på drygt en timme. Även de spelades in och transkriberades senare i sin helhet av mig. Både fokusgrupperna och de enskilda intervjuerna var semistrukturerade samtalsintervjuer. Fokusgrupperna var något lösare strukturerade, men samtliga intervjuer följde samtalslogik utifrån ett par på förhand uppställda teman vilka behandlades mer eller mindre ingående utifrån informanternas erfarenhet.

Samtliga namn är fingerade. Föreningen uppskattas enligt uppgift från styrelsen ha cirka 300 medlemmar. Jag har dock valt att inte presentera informanterna närmare för att det ska vara svårare att identifiera dem. Dessa uppgifter är dessutom inte relevanta då uppsatsen inte syftar till att göra några djupare analyser av informanternas olika bakgrundsförhållanden. Informanterna är medvetna om att det trots det är svårt att göra dem anonyma för de andra deltagarna i föreningen.

Samtliga citat är redigerade i olika grad för läsbarhetens skull (jmf Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011, s. 56). Ibland har även vissa specifika detaljer plockats bort för att försvåra identifiering. Ambitionen har trots det varit att försöka hålla stilen på citaten så nära det ursprungliga uttalandet som möjligt.

I urvalsförfarandet valde jag de personer som visade störst intresse i att delta. Det bidrog, helt slumpartat, till att vissa aspekter som skulle ha kunnat belysas inte togs upp för att just de personerna inte deltog. Det tydligaste exemplet som jag upplevde var att det råkade falla sig så att ingen av de som var med i de enskilda intervjuerna skapade egna fanfictions, det vill säga historier baserade på redan utgivna verk, i alla fall inte aktivt inom manga och anime. Detta har i praktiken dock enbart inneburit en förskjutning av fokus och inte en reell brist i materialet.

## Resultat och analys

För att kunna skapa förståelse för hur informationslandskapet i föreningen ser ut och hur det även influerar och samspelar med andra delar av ungdomarnas vardag har jag valt att dela upp analysen i tre huvuddelar. Först diskuteras hur intresset för manga och anime kan förstås som ett seriöst fritidsintresse och vad det får för konsekvenser. Därefter läggs fokus på hur informationslandskapet ser ut och fungerar och vilka praktiker som är kopplade till det. Detta är den del av analysen som ges störst utrymme, eftersom det är där möjligheten att uppfylla uppsatsens syfte är som störst. I den tredje delen vidgas perspektivet något och manga- och animeintressets betydelse och förhållande till andra delar av ungdomarnas vardag undersöks.

### Ett seriöst fritidsintresse?

Vid en första ytlig betraktelse av Stebbins teori om seriöst fritidsintresse är den idealisk för målgruppen, men genom att gräva lite djupare i både teorin och hur ungdomarnas deltagande faktiskt ser ut, blir förhållandet något mer komplicerat. Det finns vissa problem i Stebbins diskussion om vad som är seriöst respektive slentrianmässigt fritidsintresse. Han menar till exempel att konsumtionen av kultur alltid tillhör slentrianmässigt fritidsutövande, men att det blir ett seriöst fritidsutövande om personen själv producerar. Som exempel ger han personen som enbart lyssnar på musik, kontra personen som själv spelar ett instrument (och lägger ned avsevärd tid på det) (Stebbins 2006, s. 92-94).

Mycket av ungdomarnas intresse går ut på att ta del av en form av populärkultur. Enligt Stebbins skulle detta vid en första anblick alltså ses som ett slentrianmässigt fritidsintresse. Men samtidigt innebär intresset ett större engagemang än att slå på TV:n vid en viss tid. Bara att ta del av de olika serierna innebär ett visst arbete. Det mest tydliga exemplet gav Emelie i den andra fokusgruppen när hon berättade om hur långt hon gick för att kunna läsa en engelsk scanlation av hennes favoritserie, som slutade ges ut officiellt på svenska och engelska:

**Emelie:** Det var en som brukade översätta, eller scanna, göra sådana scanlations på den här sidan. Hon hittade inga tomma scanlations och de enda sådana sidorna hon hittade det var kinesiska scanlations och hon var en väldigt snäll flicka så hon använde inte deras för de ville inte att folk skulle använda deras scanlations. Så istället var det så att hon länkade till den här sidan så man tittade på serien fast med kinesiska pratbubblor och sen gick man tillbaka till och läste vad hon hade skrivit på engelska.

**Sabina:** Det hade jag aldrig orkat göra.

**Emelie:** Det tog väldigt lång tid, men det var värt det.

*(Fokusgrupp 2)*

Emelie var beredd att lägga ner en hel del engagemang för att få ta del av serien, men det rör sig trots det bara om konsumtion. Det går att se det ungdomarna gör som seriöst fritidsintresse utifrån Stebbins förhållande till begreppet. Ett exempel skulle vara att lyfta fram de aktiviteter där ungdomarna själva agerar som skapare, eller producenter. Till exempel berättar och visar Emelie vid ett annat tillfälle hur hon har gjort några videos på YouTube där hon har gjort ett bildmontage från en serie kopplat till musik och dessutom är de flesta av informanterna mer eller mindre inblandade i cosplay. Dessa aktiviteter är givetvis av stor vikt för att intresset ska se ut som det gör och är en viktig del i varför det kan betraktas som ett seriöst fritidsintresse. Frågan är dock om dessa aktiviteter kan ses som den centralaktivitet som utgör fritidsintresset, eller om det går att tala om *en* centralaktivitet. Om en centralaktivitet ska utses ligger aktiviteterna att läsa manga och titta på anime nära till hands. Det är trots allt den aktiviteten som är gemensam för ungdomarna och utifrån det engagerar de sig i en rad olika aktiviteter, vilka skiftar från person till person. På så sätt blir ändå att läsa manga eller titta på anime det som utgör centralaktiviteten i fritidsintresset. Det är ett läsande och tittande som engagerar, både som aktivitet i sig själv, men också i att det leder vidare till annat handlande. Att göra en tydlig uppdelning mellan produktion och konsumtion som Stebbins föreslår blir därför alltför enkel, eftersom det tar hänsyn till för få parametrar av vad ett engagemang kan innebära.

**Vincent:** Inom anime och manga där fångades jag bland annat av den unika stilen. Det är ju unikt. Sen det där med japanska, i början var det ju lite jobbigt för man fattade ju nada men efter ett tag så har man ju får man ju flyt på det skulle jag säga.

*(Vincent)*

Vincent berättar om hur han bland annat fångades av den unika stil som manga och anime innebär och att han trots att det var jobbigt i början fortsatte att vara intresserad. Numer har han bemästrat den knepiga japanskan så pass mycket att han kan göra covers på japanska låtar med gott resultat. Inom seriöst fritidsintresse görs vanligtvis en karriär, där kunskaperna och engagemanget för aktiviteten utvecklas (Stebbins 2006, s. 18f). Vincents citat ovan är ett tydligt exempel på en sådan karriär där han genom deltagande i fritidsintresset har utvecklat kunskaperna om det och nu kan delta i det på ett helt annat sätt än tidigare.

Genom intervjuerna och fokusgrupperna blir det vid flera tillfällen tydligt att mangan och animen har en viktig plats i ungdomarnas liv. Följande utspelade sig under den andra fokusgruppsdiskussionen:

**Tilda:** Tystnaden som uppstod i vår klass när några hörde läraren säga: ”och Tyskland intog Italiens nedre delar”, då var det eehhh....

**Fabian:** Åh, nej  
(skratt)

**Emelie:** Jo, men Hetalia makes history class so much funnier, nej, men alltså det var typ...

**Fabian:** Har du någon aning om vad det är de pratar om?

**Emelie:** Hetalia.

**Fabian:** Det är en anime och manga där...

**Sabina:** Alla länder är en figur...

**Fabian:** Är en karaktär...

**Tilda:** Ja, och nedre delar ...

(skratt)

**Fabian:** Och hon var rätt besatt av det ett tag och då det kom till någon gång när hon skulle skriva en historieuppsats, så råkade hon nästan skriva England som han.

**Emelie:** Men, det var... det var... it was, men man lär sig faktiskt väldigt mycket av den men grejen är det att det är så väldigt mycket man lär sig.

*(Fokusgrupp 2)*

Hetalia är ett fenomen som återkommer vid flertalet tillfällen i den andra fokusgruppsdiskussionen. Det framhålls bland annat som ett utmärkt sätt att lära sig historia. Det lyfts också fram som ett tydligt exempel på hur fansen har utvidgat den ursprungliga produkten något enormt. Det som är intressant här är dock den direkta association som uppstår när läraren talar om att inta Italiens nedre delar och att Emelie är så inne i serien att hon nästan råkar benämna England som han i sin uppsats. Dessutom är de väldigt engagerade i både diskussionen och att sedan förklara för mig vad det är som är så fantastiskt roligt med det.

Manga och anime, i det här fallet Hetalia, är en så stor del av ungdomarnas liv att de utan egentlig anledning gör associationer till Hetalia med hjälp av annat i deras omgivning. Seriöst fritidsintresse för den engagerade tenderar att bli en omfattande del av livet. Det sker en stark identifikation utifrån intresset, vilket i förlängningen påverkar de vanor och praktiker som utgör personens hela vardagssituation och inte bara det specifika fritidsintresset (Stebbins 2006, s. 12f). Den här tydliga identifikationen har varit ett genomgående drag i mitt möte med ungdomarna. De har ett starkt engagemang som tar sig uttryck både i ivriga diskussioner och skämt, men också i att de är måna att förklara för mig som utomstående. De är medvetna om att de besitter en specialkunskap som inte många andra har. De försäkrar sig ofta om att jag förstår vad det är de pratar om. Det är inte ovanligt att de i sina förklaringar om varför de är så besatta refererar till mer ”normala” intressen som exempelvis sport. Det ligger lite i identiteten att det här är ett intresse som få har kunskap om och det blir ett utmärkande drag för intresset.

Att läsa manga och titta på anime är aktiviteter som ungdomarna beskriver som en meningsfull och närvarande del av sina liv. Det är ett medel för kunna att umgås med andra, som också har samma intresse. Det är en aktivitet som är värd att delta i trots att de måste offra tid och ibland pengar för att kunna göra det. Utgångspunkten blir därför att aktiviteterna att titta på anime, eller läsa manga, är den centralaktivitet i det seriösa fritidsintresse som ungdomarna är engagerade i. Denna centralaktivitet leder sedan vidare till ett bredare engagemang som har sitt ursprung i konsumtionen av medierna. Hur dessa aktiviteter ser ut och fungerar blir ett viktigt led i att förstå det informationslandskap som ungdomarna är en del av och de informationspraktiker som i sin tur är kopplade till det fungerar.

## Informationslandskapets utseende

Var går gränsen för ett landskap? När Lloyd har studerat informationslandskap har hon utgått från informationslandskap som är förhållandevis lätta att avgränsa, till exempel blivande brandsoldater. De tillhör en yrkesgrupp med ett tydligt uppdrag:

släcka bränder och rädda liv. För att kunna göra det krävs en rad egenskaper som erhålls genom att läsa om hur bränder släcks, prata med andra om det och själv utföra handlingen (Lloyd 2006, s. 575f). Det informationslandskap jag har tagit del av har inte lika fasta gränser. I den andra fokusgruppen diskuterades vad ungdomarna gjorde tillsammans och vad de gjorde för sig själva och då kom de in på följande:

**Matilda:** Alltså jag tycker man kan göra saker tillsammans väldigt bra med mangaintresset. Det för samman folk och så kan man vara på sådana cosplayträffar där man inte nödvändigtvis diskuterar manga, men det är liksom som en gemensam nämnare: vi gillar manga då kan vi snacka om sådant, sen kan man börja snacka om annat. Det öppnar för väldigt mycket.

**Emelie:** Som du kanske har märkt här: vi gillar alla manga men vi snackar om mycket annat.

**Sabina:** Men egentligen bara för att man läser manga betyder det inte alls att man läser i närheten av samma sak. Det betyder att personligheterna på de som läser det kan vara prrrsch...

**Fabian:** Ja, det är ju liksom inte ...

**Sabina:** ... totalt spridda.

**Emelie:** Men en grej som man ofta kan säga är att de som läser manga de är oftast liksom, om man kan säga nördiga på något annat sätt också.

*(Fokusgrupp 2)*

Inledningsvis menar Matilda och Emelie att själva intresset för manga mer blir ett slags grundförutsättning för att umgås. Det finns en säkerhet i att de vet att mangan är grunden, men att den inte begränsar umgänget till att bara handla om manga, eller anime för den delen. De som är med i föreningen har andra intressen som de delar med sig av, och breddar på så sätt betydelsen av informationslandskapet. Sabina kommer med en lite annorlunda fundering i att bara mangafältet i sig är så brett att det blir svårt att prata om en homogen grupp.

I citatet kommer således två synsätt fram. Informationslandskapet tar i båda fallen sin utgångspunkt i manga men Matilda och framförallt Emelie låter mangan stå för den grund som för de annars ganska likasinnade samman. Sabina å andra sidan är mån om att visa på den diversifiering som finns inom mangaintresset. Att det inte är så enkelt att definiera gruppen enbart utifrån att de läser manga. Ett informationslandskap består av olika subgrupper, eller regioner, som till viss del agerar olika inom det övergripande informationslandskapet (Lloyd 2010B, s. 139). Det Matilda och Emelie pratar om kan tolkas som de övergripande förutsättningarna för informationslandskapet medan Sabina snarare visar på dess olika regioner.

Vilka är de övergripande dragen som Matilda och Emelie pratar om? Även om det finns olika beståndsdelar, som alla är medvetna om, finns en tydlig gemenskapstanke i intervjuerna. Informanterna känner sig delaktiga i den här gemenskapen, en av dem som uttrycker den här tanken är Samuel som berättar om hur han kände när han till slut hittade föreningen och alla de personer som är med i den:

**Samuel:** Men på ett sätt var det liksom en räddning för mig. Alltså om man ska säga att man springer omkring och letar efter sin identitet. Jag hittade liksom, här hör jag hemma, vilket jag vet att många här känner också när de kommer till föreningen eller på konvent just hit här. Just de här små mysiga konventen. Man känner att man hör hemma. Folk är liksom inte: "who the fuck are you?", utan mer typ: "AH, kom hit så får du en kram!".

(De andra skrattar.)

Samuel presenterar en stark känsla av tillhörighet. Vid ett par andra ställen poängterar han att även om han gillar manga och anime är han inte längre jätteaktiv i att ta del av medierna längre. Trots det är han aktiv inom informationslandskapet och väldigt insatt och drivande i olika aktiviteter och händelser. Det är känslan av gemenskap och tillhörighet som blir det som ställer upp de grundläggande parametrarna för just det här informationslandskapet. I informanternas tal, både i och utanför intervjuerna, används inkluderande termer som till exempel ”vi konventare” för att beskriva gruppen.

Lloyd utgår från en yrkestitel i sina studier av informationslandskap (se t ex Lloyd 2006). Det är någon annan som utifrån definierat vilka som tillhör, eller inte tillhör gruppen utifrån deras uppdrag. Den uppfattningen blir här problematisk eftersom deltagarna i informationslandskapet för manga och anime inte har ett externt definierat uppdrag. Trots det finns ändå ett tydligt informationslandskap som det går att vara delaktig i, eller inte. Gränserna och ett informationslandskaps innehåll byggs alltid upp och utvecklas av dess medlemmar. Inom informationslandskapet för manga och anime är de yttre kraven mycket mer frånvarande och det blir mer upp till dem som är en del av centralaktiviteten att själva sätta upp gränserna och förutsättningarna för det informationslandskap som de är del av, jämfört med Lloyds exempel brandkåren.

Informanternas informationslandskap är samtidigt del av något större, så att det skulle vara helt fritt från yttre påverkan är inte helt sant. Det är också en del av själva manga- och animeindustrin som finns i Japan och som via förlag och fansens egna kanaler når ut till läsare och tittare i den specifika grupp som föreningen utgör. En annan del som har betydelse är andra fangrupper som delar med sig av sitt eget material via internet. Men den stora skillnaden i mina ögon gentemot Lloyd är att även om det är näst intill omöjligt att undvika det, så är de i manga- och animeföreningen inte tvingade genom lagar och andra bindande regleringar att ta intryck av dessa andra delar.

Sammanfattningsvis blir att läsa manga och titta på anime en grundförutsättning för informationslandskapet. Det är i den praktiken som de grundläggande gränserna och hållpunkterna finns och en känsla av gemenskap och tillhörighet uppstår. Men själva informationslandskapet är så väldigt mycket mer än bara just det. Det innehåller en speciell topografi, som beroende på hur man tar sig an det får olika innebörd för dess befolkning. Genom att gå vidare med att undersöka hur ungdomarna har tagit sig in i informationslandskapet kan några av dessa förhållanden uppenbaras.

### Att komma in i informationslandskapet...

Det finns svårigheter med att ta sig in i ett informationslandskap eftersom det skapas och upprätthålls av dess medlemmar (Lloyd 2010B, s. 141). För dem blir informationslandskapets förutsättningar en del av en självklar praktik, som de oreflekterat deltar i. En jämförelse med teorin om seriöst fritidsintresse, där detta framkommer tydligare än hos Lloyd är intressant. I sin genomgång av begreppet



beskriver Hartel en så kallad umgängesvärld (social world), som har vissa likheter med ett informationslandskap i just det att det krävs viss kunskap för att kunna delta i den. Till en sådan umgängesvärld går det att vara allt från främling, till väl förtrogen (Hartel 2003, s. 231). De ungdomar som är med i denna studie är väl förtrogna med informationslandskapet, eller umgängesvärlden. Att vara en del av informationslandskapet innebär inte bara att kunna läsa dess topografi utan också förmågan att faktiskt röra sig i och själv bidra till dess utformning. Även om alla är helt överens om att det är en väldigt öppen och tillåtande stämning i föreningen lyfter Samuel fram att det kan finnas vissa problem med att komma som ny då de som redan är med alla tillhör en etablerad grupp.

**Samuel:** Men, ja personer på onsdagar verkar vara lite varierande, men oftast så är det typ samma personer som känner varandra som är där. Så kommer det någon ny så kan det vara lite svårt att komma in i det och vilken av grupperna som man, inom parentes, ska va med i.

*(Samuel)*

Något av det första jag fick berättat för mig under mina deltagande observationer var just uppdelningen i olika grupper. Grupperna är flytande, men för en utomstående handlar det ändå om att försöka hitta det sätt som denne vill vara en del av informationslandskapet på, vilket kan vara svårt när så många av dess parametrar redan är formulerade, trots att det i detta fall inte finns någon önskan om att stänga någon ute. Precis som Samuel indikerar är informationslandskapet redan något så självklart för dem som redan är en del av det. Att ta sig in i det kräver däremot visst arbete. Det handlar om att kunna identifiera de olika regionerna som finns, vilka utgör delarna av hela informationslandskapet. Att välja grupp är dock inte något avgörande för den fortsatta existensen i föreningen. Samuel sätter uttryckligen gruppens betydelse inom parentes. Det är inget som hindrar individen från att byta grupp, eller flyta mellan dem. Anledningen att vara med i en grupp handlar snarare om att kunna sysselsätta sig än att göra ett aktivt ställningstagande inom gruppen. Ju mer insatt i informationslandskapet någon är desto lättare har den personen att läsa av topografin och agera utifrån det.

När det har handlat om att över huvudtaget upptäcka själva genren har nästan alla samma erfarenhet som John som utan att riktigt känna till det såg många av de animeserier som sändes på TV under 1990-talet:

**John:** Anime upptäckte jag först när jag var ung, vid fem- till åttaårsåldern. Jag gick upp tidigt på morgnarna, satte på TV:n och började kolla på Dragon Ball, Sailor Moon, Pokémon och Digimon och sådant, de småbarnsserierna. På den tiden visste jag inte vad manga eller sådant var för något.

*(John)*

Senare återkom han och började leta efter liknande serier, vilket ledde till att han upptäckte att det var en egen genre som han började utforska:

**John:** Det var att jag började gå tillbaka. Alltså se vad det var för några serier som jag gillade. Jag började med det här vanliga, pokémonkorterna när jag gick i ettan och så. Sen så kollade jag upp fler serier som Dragon Ball och dem för att se vad det var för något och se om det fanns andra serier av samma stil och sen så, ja, började jag kolla mer och mer.

*(Fokusgrupp 1)*

I den enskilda intervjun berättar han mer om att han framförallt började utforska genren mer aktivt i samband med att han lärde känna andra med samma intresse. Andra personer har ofta varit en viktig faktor för att faktiskt ta sig in i världen. De som inte sett serierna på TV och sedan börjat utforska dem på egen hand har ofta blivit presenterade av en kompis, till exempel Helena, som berättar:

**Helena:** Till skillnad från alla andra så kollade jag inte på Yu-Gi-Oh, eller Sailor Moon, eller nånting sådant. Jag visste att det existerade, men jag kollade inte på det. Men, sen när jag var, jag vet inte, 12, 13 år gammal och var hemma hos en kompis, som läste de här enstaka serierna. Det var Conan, Mästerdetektiv Conan. Så lånade jag några böcker av henne, bara ”jag kan prova”. Så blev jag besatt och så gick jag till biblioteket och så var det en hel hylla med jättemycket manga och sen så gick man ju dit en gång om dan och lånade jättemycket böcker och sen så blev man ju besatt.

*(Fokusgrupp 1)*

Många av informanternas berättelser handlar om hur någon har lett dem in på intresset, men att de efter det ofta har börjat fördjupa sig på egen hand. En viss fas av det som Helena beskriver som ”besatt” finns mer eller mindre uttalad hos de flesta. Besattheten i sig har blivit en drivkraft i att expandera och fördjupa intresset. Att då hitta andra som också delar samma intresse är betydelsefullt, för då går det att göra så mycket mer med intresset, något som Matilda utvecklar:

**Matilda:** Det fanns många andra som var likasinnade, så det var ju lätt att fortsätta med det.

**L:** Känner du att det är viktigt, den här gemenskapen, kompisarna?

**Matilda:** Ja, jag tycker nästan det är det bästa med det.

**L:** Okej

**Matilda:** Ja, att man kan diskutera och så där.

**L:** Vad är det man diskuterar då?

**Matilda:** Ja, det frågar jag mig också efter att ha varit på föreningen. Vad det är jag har spenderat tiden med? Men, jag vet inte, alltså dels diskutera storyn. Det har det väl blivit mer nu och så där, eller om en serie är bra och vad som är dumt och gå runt och skoja om karaktärerna. Alltså det är ju väldigt insnöat när man tänker på det, men det är ett samtalsämne precis som att många andra pratar om fotboll eller mode så pratar vi om serierna. Vi diskuterar mycket hur det är och om det är spännande, karaktärerna. När man blir äldre så gillar man så att analysera, försöka komma på vad som kommer att hända i nästa kapitel eller så där. Vad är den karaktärens bakgrund? Lite så där.

*(Matilda)*

Matilda tydliggör vikten av den sociala interaktionen. Att själv hitta och förvalta information om manga- och animeintresset blir inte tillräckligt. Att ha andra att diskutera med är en betydande drivkraft. Sanna Talja och Preben Hansen (2006) tar upp och kritiserar att informationsforskningen ofta handlar om att beskriva en individ som söker och använder information. De menar att information i många fall hanteras kollektivt, antingen genom att gemensamt söka efter den eller i att just dela med sig av erhållen information till andra. Här syns en viss likhet med vad Clarke (1973) uppmärksammade i sin studie om hur ungdomar söker information om populärmusik. Matilda berättar att något av det bästa med att vara med i föreningen och känna andra

med samma intresse är just att det finns andra att prata med. Det finns dels en drivkraft i att tillsammans försöka avslöja vad som komma skall utifrån det redan kända, men också att bara få skämta om ämnet är något som upplevs meningsfullt, utan att det har en större betydelse i sig. När en person är kapabel att föra de här diskussionerna är denne insatt i informationslandskapet och har möjlighet att tillsammans med de andra medlemmarna skapa dess förutsättningar. Vilka serier är det som diskuteras och hur? På det här temat presenterar John en problematik:

**John:** Jag diskuterar gärna med folk i föreningen eller på konvent, men alla har nästan alltid samma åsikt. Om vissa serier som jag inte gillar alls.

**L:** Ja, du sa det med Naruto.

**John:** Mer än tre gånger har jag hamnat i en diskussion som nästan alltid har slutat, några gånger har slutat med att dom har kallat mig hater.

**L:** Ja, okej, ja det är inte så kul.

**John:** Nä, jag har inte blivit förbannad någon gång på det för att de har sagt det, eller börjat skrika åt det, men jag har höjt rösten: ”jag är inte hater för att jag har en åsikt”.

**L:** Men känner du då att det ligger väldigt nära liksom att man inte riktigt får gå emot den här åsikten?

**John:** Ja, jag känner det lite. Det är mycket lättare att kunna ha sin egen åsikt när man är själv och kollar på det. För mig så känns det som att de här konventen och de flesta personerna där, att man ska passa in där också. De säger att vi är liksom out casts, men det är deras egna lilla kultur, där ska alla passa in också. Man ska ha samma åsikter och sådant.

**L:** Är det svårt att komma in i det om man liksom inte passar in då eller?

**John:** Ja, det är det. Det händer också att man istället för att ha en bra diskussion om andra serier som man själv gillar, så har man negativa diskussioner om serier man inte gillar alls, men som de gillar. För många gånger så vet dom kanske bara två serier: Naruto och Bleach och det stör jag mig på.

*(John)*

Att John upplever sig gilla sådant som de flesta andra inte gillar blir problematiskt eftersom han inte kan dela information på samma sätt som de andra. Han känner att han har lite svårt att passa in och upplever att även om det finns en strävan att vara inkluderande blir det faktiskt svårt att ha en avvikande åsikt. John är också den som lägger ner mest tid och energi på att läsa om serierna från andra källor och när han i intervjun ritar upp vilka källor som är viktiga för honom för att kunna ta del av intresset hamnar kompisarna lite längre ut, jämfört med de andra. De följer andra serier och kan därför inte bidra till att utveckla eller fördjupa hans del av intresset. Samtidigt berättar han vid ett annat tillfälle i intervjun att han gärna tipsar om de serier som han själv gillar om någon ber om förslag på nya serier att se. Genom den lite avvikande smaken hamnar han i en annan region av intressets informationslandskap. Det gör det svårt för honom att delta i samma informationspraktik som de andra, men å andra sidan har han andra kanaler för att utveckla de delar av genren som han själv i huvudsak är intresserad av och vid de tillfällena han ges möjlighet delar han gärna med sig av sitt kunnande. Hans positionering inom intresset påverkar således hans informationspraktiker i en annan riktning i förhållande till de andra i föreningen.

John och Helenas citat om hur de först började intressera sig för manga och anime (s. 33f) visar även på ett annat fenomen som också är värt att belysa i sammanhanget: att

ta sig in i och agera inom informationslandskapet. Ett gemensamt drag för hur de har tagit sig in i världen är att de ofta gått via något relativt lättillgängligt. Detta gäller oavsett om det har gällt morgon-barnprogram, eller den svenska mangautgivningen som går att hitta hos kompisar och på bibliotek. Men senare när intresset växt har även metoderna för att komma över nya serier, och sådant som är kopplat till dem fördjupats. I genomgången av manga och anime i första kapitlet presenteras hur manga och anime sprids genom både mer etablerade kanaler och fansens egen spridning. Att komma in genom det officiellt utgivna och som i många fall riktar sig till en bred publik tycks alltså vara ett genomgående drag. När intresset fördjupas räcker dock inte de här kanalerna till. Ett tydligt exempel är åsikterna om valet mellan fan-sub eller dubbat (och officiellt utgivet). Här är ett exempel:

**Alice:** Jag tittar aldrig på engelska dubbingar.

**Tilda:** Nä.

**Alice:** Alltså, man gör det inte.

**Emelie:** Ehm nä.

**Sabina:** Fruktansvärt.

**Alice:** Sub, sub!

*(Fokusgrupp 2)*

Det här utspelet är en del av en längre diskussion som handlar om vikten av att i översättningen behålla vissa detaljer som till exempel karaktärernas namn då det, för den insatte, avslöjar en hel del om karaktärernas relation till varandra. I amerikanska dubbar har ofta en hel del sådana detaljer förändrats, för att ha möjlighet att nå ut till en bredare publik (Cubbison 2005, s. 46). Det gör att fan-subbs är något som föredras av de insatta. När mer kunskap finns blir kraven högre, men det kräver också kunskapen. Det är när man kan tillräckligt mycket för att fan-subbs ska tillföra något som man har blivit väl förtrogen med informationslandskapet. Den som är insatt i informationslandskapet känner till detta. Flera gånger under båda fokusgruppsdiskussionerna skämtas det om det absurda i felaktiga översättningar. Trots att dubbing är så illa omtyckt är alla väl förtrogna med skämten som presenteras. Antingen har de själva upplevt dem, eller hört andra prata om dem och på så sätt konstruerat åsikten om vad det är som gör att dubbat material är sämre. John är inte lika kategorisk när det gäller valet mellan fan-sub, eller dubbat, men han är å andra sidan väldigt påläst när det gäller röstkådespelare och har sina favoriter både bland de japanska och amerikanska. Högre krav på produktens förutsättningar är gällande även i detta fallet, även om uttrycket är något annorlunda. Han känner fortfarande till de allmänna åsikterna om dubbat och fan-subat, men väljer alltså att göra ett något annorlunda ställningstagande.

Att bli en del av informationslandskapet handlar om att identifiera de normer som styr det. Det är nämligen i interaktionen med andra som möjligheten att fördjupa och utveckla intresset finns genom att utbyta information med andra. I detta utbyte skapas även kriterierna för vad som är godtagbara källor och åsikter (Lloyd 2010B, s. 140f). Ett exempel är att tycka illa om dubbat material eftersom det har en tendens att avvika alldeles för mycket från originalet. Att ha en avvikande åsikt, som i Johns fall, blir problematiskt i förhållande till resten av informationslandskapet eftersom det förhindrar utbytet av information. Han upplever att han måste föra diskussioner om

serier han inte gillar, men som uppskattas av många andra, istället för att ha en mer positivt riktad diskussion om någonting som han själv tycker om. Trots det tycker han om att kunna dela med sig av sin del av intresset när tillfälle ges.

... och att vara en del av det

Trots att datorn och internet är ett vanligt hjälpmedel för att ta del av serierna är det inte särskilt vanligt att umgås med de andra online. Matilda förklarar att kroppsspråket och att faktiskt kunna röra sig och visa är en viktig del i att umgås med andra. Att enbart kommunicera genom text via internet fungerar därför inte alls lika bra:

**Matilda:** Jag tror att jag har dem på Facebook så där, men det är inte som att jag sitter uppe och chattar med dem. Det är mer när man träffas så träffas man och då har man roligt och sen så går det tre månader och sen så fortsätter man ha roligt nästa gång man träffas.

**L:** Okej, så det personliga är viktigt, att man träffas?

**Matilda:** Jag tycker det är viktigt. Just det där att många de rör sig mycket mer när man umgås och springer runt och så där, jämfört med att sitta stilla. Då blir det inte samma sak att träffas över nätet heller. Man kan liksom inte uttrycka känslor genom att vifta med armarna och man kan inte liksom, ja. Alltså, det blir ett sätt att umgås på sådana här meet-ups när man går runt bland folk. Det kan man inte göra på samma sätt på nätet, så jag tycker att det är bättre att träffas irl.

**L:** Okej, men är det viktigt, det här att kunna uttrycka sig?

**Matilda:** Ja, just det där att man är i 3D, att man kan springa runt och så där. Det gör mycket, heh.

*(Matilda)*

Att faktiskt vara där blir en viktig del av informationslandskapet. Den fysiska interaktionen är viktig. I den första fokusgruppsdiskussionen återkom deltagarna flera gånger till hur närvarande kroppslig interaktion var. Detta är också något som jag upplevde under de deltagande observationerna. Det är inte bara ord som förmedlas. Det finns de som är intresserade av att visa upp vad de har ritat, eller ritat just nu. Andra samlas vid en dator för att tillsammans titta på bilder eller filmer som någon har hittat eller gjort själv. Ytterligare några spelar spel eller leker spontana lekar. Här blir det tydligt att enbart läsa manga eller se anime inte är att vara fullt installerad i informationslandskapet, den kroppsliga närvaron är en viktig del av att vara en del av det.

För att vara en del av informationslandskapet krävs specialkunskap. Ett sätt att uttrycka specialkunskapen som framkommer i intervjuerna är via interna skämt:

**Vincent:** Men ett bra exempel är att vissa av oss i narutogänget, vi snackar om den karaktären.

**Samuel:** (mörk röst) Konoha Senpū!

**Vincent:** Hehe, men det är ju ett perfekt exempel. Det händer inte i serien eller mangan vi bara tänker att vi kan de här karaktärerna så väl. Vad är det logiska som skulle hända, vem som vinner, vilka attacker, vilka jutsu och allting sådant där.

**Samuel:** Och så kan vi crossa, man gör referenser mellan flera serier.

**Vincent:** Ja.

**Samuel:** Som ett skämt, men det roligaste skämtet är om Naruto mötte han vad heter han Dragon Ball-huvudkaraktären?

**John:** Son-Goku.

**Samuel:** Ja, om Naruto mötte Son-Goku vem hade vunnit? Son-Goku laddar upp Kamehameha i åtta episoder, medan Naruto får en flashback i åtta episoder.

(skratt och applåder)

**Vincent:** Alltså, det är en applåd.

**John:** Son-Goku kan spräcka jorden med lillfingret, hallå.

**Samuel:** Man brukar ju säga att de gillar att dra ut på animen så att de verkligen drar ut på det.

*(Fokusgrupp 1)*

För att förstå de här skämten krävs kunskap om serierna och dess karaktärer. Den här kunskapen erhålls genom att vara en del av världen. De måste vara så pass förtrogna med ovan nämnda serier att uttalandet får en innebörd. Den förtrogenheten uppnås, dels av att läsa eller titta på serierna, men också genom att prata om dem och göra den här typen av skämt, eller diskussioner om fantasiscenarion. Vincent uttrycker i den enskilda intervjun att de kan karaktärerna så bra att: ”man kommer att ge svar automatiskt själv för man vet ju hur karaktären är” (Vincent) när de diskuterar vad som skulle kunna hända i den typen av föreställningsstrid, eller -möte som tas upp i det längre citatet. Som Samuel visar finns det en medvetenhet inte bara om karaktärernas förehavanden, utan också hur själv genren fungerar. Det är delvis genom sådana här diskussioner och skämt som informationslandskapet skapas och upprätthålls. Återigen blir det tydligt att det inte handlar om att aktivt sprida information mellan informationslandskapets deltagare. Syftet är att kunna ha roligt tillsammans med andra som har samma referensramar.

Dessa referensramar skapas i umgänget med andra. Uttalanden som de ovan förmedlar vilka serier som är populära, hur de kan tolkas och vilket ställningstagande inom informationslandskapet som personerna har. Clarke (1973) menar att en av anledningarna till varför de ungdomar han har studerat delar information om populärmusik med andra ungdomar (både erhåller och sprider) handlar om att få information om den som konversationen förs med. Ett liknande förlopp blir synligt i citatet ovan. Samuel refererar i början av citatet till något som Vincent uppenbarligen är väl förtrogen med, eftersom han bara utifrån ett par ord hävdar att det är ett perfekt exempel. Sen applåderar och skrattar hela gruppen åt Samuels skämt, som bygger på en gemensam förståelse om hur respektive anime är uppbyggd. John, som inte är särskilt förtjust i Naruto, men gillar Dragonball visar detta genom att poängtera Son-Gokus helt klart överlägsna styrka. På så sätt blir den här typen av skämt mycket mer än det trams det är tänkt som. Det blir ett sätt att uttrycka de teleoaffektiva strukturerna som förekommer hos personerna som är en del av informationslandskapet. (Lloyd 2010C, s. 246; Savolainen 2008, s. 28f). Informationsdelningen sker inte i form av uttalanden som ”nu ska jag berätta något för dig”. Det förekommer också, men mycket av informationen som delas gör det just i sådana här konversationer, där en viss kunskap förutsätts vara allmänt känd. Genom sådana uttalanden skapas de förhandlingar i vilka informationslandskapets förutsättningar konstrueras.

### Kontextens påverkan på praktiken inom informationslandskapet

Det som framkommit tydligast under intervjuerna och som också påpekas i båda fokusgruppsdiskussionerna (se exemplet ovan) är att det finns många olika sätt att röra sig i informationslandskapet, något som också påverkar de faktiska

informationspraktikerna. Enligt Savolainens (2008, s. 29f) tillämpning av praktiker i vardagen är dessa uppbyggda av projekt, vilka personen tar sig för. Vilka dessa projekt är och hur de ser ut är kopplat till den teleoaffektiva struktur som är en del av kontexten, i det här fallet föreningens medlemmar och deras intresse för manga och anime. Tidigare har det framkommit att informationslandskapet innehåller olika regioner där dess utseende skiftar. John och Matilda används som två exempel för att visa på lite av den diversifiering som finns, men i stort sett alla har ett eget förhållande till informationslandskapet som skiljer sig från de andra. John och Matilda är båda intresserade av manga och anime och kommer ofta på föreningens veckoträffar och andra arrangemang. De är båda insatta i informationslandskapet och besitter stora kunskaper om olika serier och annan angränsande relevant kunskap, men behandlar intresset på olika sätt.

John tittar huvudsakligen på anime. Han gillar många serier som inte så många andra i föreningen känner till och har därför inte samma möjlighet att diskutera dem med andra. Han tycker dessutom illa om de serier som de flesta andra i föreningen gillar. Han tycker att det är viktigt att ha en välgrundad åsikt och tänker därför gärna över de animes han har sett för att bilda sig en uppfattning om dem. Han tycker inte att kompisarna kan bidra jättemycket till just intresset för manga och anime, även om han gärna umgås med dem. Istället vänder han sig i huvudsak till olika manga- och animespecifika forum och sidor på internet för att läsa andras åsikter om serierna och dessutom fördjupa sina kunskaper om dem. Om någon skulle be om förslag på nya serier att följa försöker han ge förslag som inte alltid ges för att kunna hjälpa till att ge en bredare kännedom.

Matilda framstår som en oerhört kreativ människa. Hon ritar, gör ler- och pärlfigurer och tillverkar komplicerade cosplaydräkter, för att nämna några saker. Allt är inte kopplat till just manga och anime, men det är med inspiration från de genrerna som det började. Hon tar inspiration från omvärlden, både konkreta saker som andra har gjort och saker som hon ser runt omkring sig, som hur folk är klädda, eller musik hon lyssnar på. Hon tycker bättre om att läsa manga än att se på anime och läser hellre i bokform än på nätet. Att umgås med andra som har samma intresse är något som hon lyfter fram som något av det viktigaste med manga och anime. Hon använder sig i huvudsak av ett fåtal sidor på internet där deviantART<sup>3</sup> är den som dominerar. DeviantART är en sida där personer lägger upp sina egna alster, allt från tecknade bilder till muffins. Ofta är dessa alster inspirerade av någon serie, eller genre. När hon syr cosplays är mamma och mormor viktig hjälp. Hon är ofta med som volontär på de konvent som anordnas i föreningens regi.

Den tydligaste skillnaden mellan John och Matilda är att John i högre grad vänder sig till sidor på nätet än vad Matilda gör i utövandet av intresset. För Matilda är personer i den fysiska närheten av större relevans. Matilda har fler personer i sin närhet som tycker om samma serier som hon gör, att prata med andra är en större källa till information än för John, som är ensam om sina favoriter. John lägger också ner mycket tid på reflektioner och vill ha väl underbyggda argument till sina åsikter. Han uttrycker också ett tydligare aktivt uppsökande av information. Matilda letar också upp information om de serier hon läser, eller angränsande ämnen, men då handlar det

<sup>3</sup><http://www.deviantart.com/> (2012-06-06)

snarare om att skapa en djupare insikt i världen serierna är en del av, eller att förstå ett fenomen som förekommer i serien. Faktaletandet för faktans skull förekommer även i Johns fall, men är inte alls lika uttalat som en anledning till varför han letar upp information kopplad till manga och anime. En annan anledning till varför personer i Matildas närhet är av större betydelse är för att de kan hjälpa henne att utföra några av de kreativa projekt hon är involverad i. Hon tar i dessa projekt även hjälp av olika manualer som andra personer gjort och delat med sig av, vanligtvis på deviantART. Både att konsultera mormor och dessa manualer handlar om att erhålla information för att kunna skapa något. Att själv också skapa blir en källa till information, eftersom Matilda genom att göra lär sig vad som går bra att göra och vad som fungerar sämre.

De tre olika informationsmodaliteterna epistemisk, social och kroppslighet blir tydliga hos Matilda (Lloyd 2010A, s. 40). Hon utvecklar sin epistemiska förståelse genom att läsa sig till auktoriserad fakta. I det sociala samspelet med andra har hon möjlighet att utforma och utveckla vilka kunskaper som är relevanta inom informationslandskapet. Slutligen blir hennes eget handlande och kroppsliga deltagande en viktig källa till information som behövs för att genomföra sina kreativa projekt. I Johns fall däremot resulterar hans informationsinhämtning sällan i konkreta produkter. Viktigast för honom är de textbaserade källor han tar del av. De textbaserade källorna är både i form av andra personer som presenterar sina åsikter och mer faktamässiga, som till exempel vem som har skapat vilken serie. Utifrån dessa källor reflekterar han sedan för att kunna skapa egna åsikter. De projekt han åtar sig i förhållande till intresset har en mycket mer introspektiv karaktär än Matilda och syftar snarare till att han ska ha möjlighet att sakligt kunna presentera en åsikt än att lista ut hur en cospalydräkt görs på bästa sätt. Även John utbyter information i kommunikation och fysiska aktiviteter med andra i föreningen. Skillnaden är att de inte är lika uttalade. Matilda och John har även många likheter, men här har skillnaderna accentuerats för att tydliggöra hur olika ingångar till intresset för manga och anime påverkar vilka projekt personen tar sig an som i sin tur styr informationspraktikernas utformning. De rör sig i olika regioner av informationslandskapet, där terrängen skiljer sig åt. För att kunna ta sig runt i, och forma det behöver och använder de sig av olika redskap.

### Några viktiga noder inom informationslandskapet

För att kunna erhålla den information som är en grundförutsättning för informationslandskapets existens vänder sig dess deltagare till olika typer av källor inom det. Jag har valt att beskriva dem som noder. De olika källor som används är en del av ungdomarnas informationshorisont. Hur och i vilka sammanhang de använder sig av dessa källor gestaltas genom vilka informationsstigar de väljer (Savolainen 2008, s. 60-64). Informationshorisonten innebär en viss hierarkisk indelning av olika källor. Jag vill dock snarare lägga tonvikten vid att lyfta fram vilka källor som finns inom den horisont som utgör informationslandskapet och hur de snarare är positionerade i förhållande till varandra utifrån dess funktion. Informationsstigarna används som ett sätt att beskriva dessa relationer genom att de står för i vilket syfte en viss informationskälla konsulteras, mer eller mindre aktivt. De specifika källor som anges hade säkert varierat om andra personer beskrivit vilka källor de tar del av och bör snarare ses som en representation av en viss typ av källa.



Informationshorisonterna och informationsstigarna bör förstås som konkreta delar i det totala informationslandskapet.

#### *Andra personer och informationsplatser*

Det som framkommit tydligast av den här studien är den stora roll som andra med samma intresse har. Det är genom att träffa andra som nya serier upptäcks, eller de som redan setts diskuteras. Det är också genom att umgås med de andra som många av de viktiga aktiviteterna kan utföras, till exempel att cosplaya. En naturlig mötesplats är de veckovisa mötena.

**Vincent:** Men sen arrangerar vi konventare sådana här meet-up av något slag. Till exempel nu på lördag ska vi ha cosplay on ice. Det är för att vi inte orkar vänta till nästa konvent, utan vi gör ett eget meet-up där vi träffar folk som cosplayar och så cosplayar vi helt enkelt och har kul i stan eller något.

*(Fokusgrupp 1).*

De veckovisa mötena, konvent och meet-ups är tre olika sätt att umgås. På de veckovisa mötena träffas de mest och pratar, tittar på bilder eller ritar. Konvent och meet-ups innebär för det mesta mer engagemang. Alla tre formerna är viktiga delar av informationslandskapet och här sker stort utbyte av information. Dels i faktiska diskussioner om olika serier, men också en mer fysisk form av informationsutbyte. Informationslandskapet uppstår och upprätthålls i den faktiska interaktionen och det fysiska deltagandet (Lloyd 2010A, s. 32f).

Mötesplatserna går även att likna vid det som Karen Fisher och Charles Naumer (2006) beskriver som *informationsplatser* (information grounds). Detta är platser där information har stor möjlighet att delas och spridas. Fisher och Naumer tar upp skönhetsalonger och idrottsevenemang som typiska exempel. I sitt antologibidrag presenterar de även sju förslag för vad en informationsplats är. Kort kan det sammanfattas med att det är ett sammanhang där personer träffas i huvudsak för ett specifikt syfte, men inte att utbyta information. Social interaktion är av stor vikt och det är genom den som information delas, utan intention. Att information utbyts behöver alltså inte ha något att göra med att de personer som befinner sig på platsen har ett informationsbehov att tillfredsställa. Det påminner alltså om det som Savolainen beskriver som att individer råkar komma över information genom olika aktiviteter i vardagen (Savolainen 2008, s. 38). Skillnaden som jag ser det är att informationsplatser sätter det sociala sammanhanget i centrum medan Savolainen utgår mer från en individ som interagerar med ett antal kontexter i den vardagliga situationen.

Föreningsträffarna, konvent och de meet-ups som Vincent talar om blir tre sådana informationsplatser. Anledningen till varför de träffas är inte för att utbyta information om den eller den serien. Något som också påpekades mer eller mindre uttalat under intervjuerna. När informanterna har pratat om föreningen har det sociala utbytet varit i fokus, som till exempel avslutningen på Vincents citat där han säger att de träffas för att ha kul, eller något. Samtidigt har många av dem satt vänner eller föreningen nära dem själva när de under intervjuerna ritade upp sina informationshorisonter. Under observationerna blev det också tydligt att information

på olika sätt utbyttes mellan deltagarna. Det kunde handla om allt från att någon tipsade någon annan om en ny serie eller berättade om någon speciell händelse i föreningens regi, till att andra serier diskuterades djupare för att någon höll på att författa en fanfiction. Informationslandskap innebär inte nödvändigtvis en fysisk plats, vilket informationsplatserna gör. Det mest fruktbara blir istället att se informationsplatserna som noder i informationslandskapet. Det är också ett bra exempel på hur både officiella och inofficiella kanaler är viktiga delar av informationslandskapet. Veckoträffarna och konventen sker i föreningens regi, det går att läsa mer om dem på hemsidor och via de mejl som skickas till föreningens medlemmar. Men som Vincent berättar i citatet anordnar föreningens medlemmar också mer spontana träffar, eftersom de inte orkar vänta på de ordinarie aktiviteterna.

### *Texter i informationslandskapet*

En annan viktig del är de textkällor som intresset bygger på. Lite grovt skulle de kunna delas upp i två delar. 1) De platser där serier faktiskt läses och ses och 2) de platser där de diskuteras eller en större grupp fans bidrar till att utveckla de ursprungliga serierna. I båda fallen är tillgänglighet och utbud avgörande aspekter. Vad som läggs i ”tillgänglighet” skiljer sig dock åt. Emelie berättar till exempel:

**Emelie:** När jag började att vara intresserad av manga och anime så läste jag mer manga, för det var lättare att hitta. De anime som man kunde se utan att gå in på datorn var Studio Ghiblis anime, som jag älskar, men då blev det så att jag läste mycket manga och såg lite anime. Då gick jag i fyran och var inte inne på internet så mycket, så det jag tittade på var sådant som jag hittade på Youtube och jag kan säga att det är jobbigt att titta på anime på Youtube. Men just nu, så tror jag att jag gillar mer att titta på anime, för det har blivit mer lättillgängligt än manga för mig nu. Jag har liksom läst de flesta av dem som är lättillgängliga. Med anime är det numer lättare att hitta och snabbt märka om man gillar det tycker jag.

*(Fokusgrupp 2)*

Att det ska vara lättillgängligt har hela tiden varit viktigt, men det medium hon tar del av har alltså skiftat beroende på vad som blir lättillgängligt under olika förutsättningar. Som liten och datorovan var det betydligt lättare att låna manga från biblioteket eller av kompisar, men som äldre och mer van vid internet blir det lättare att komma över animes. Trots att hon har ett stort intresse för manga och anime och ibland kan göra stora ansträngningar för att få tag på material (jämför t ex med Emelies uttalande på s. 28) är den grundläggande inställningen att det ska gå att snabbt och enkelt få tag på information. Hartel menar att en av de punkter som skiljer informationspraktikerna inom seriöst fritidsdeltagande från informationspraktiker kopplade till exempelvis problemlösning är att den så kallade *principen för minsta ansträngning* (the principle of least effort) i informationsökning inte är gällande i den förra (Hartel 2003, s. 230). Utifrån Emelies båda uttalanden blir dock båda ståndpunkterna gällande. Hur pass lättillgänglig informationen är styr i vilken utsträckning den används. Är det för svårt att komma åt finns en tendens att förändra praktiken för att komma åt något mer lättillgängligt. Å andra sidan gjorde Emelie en stor ansträngning för att kunna läsa sin favoritmanga när den slutade ges ut officiellt på svenska och engelska och hon är dessutom väl insatt i varför hon behövde göra denna ansträngning. Överlag tycks principen om minsta ansträngning, att alltid göra minsta möjliga ansträngning vid informationsinhämtning (se t ex Case 2005, s. 289-

292), gälla i den mer vardagliga och återkommande informationspraktiken kopplad till intresset. Specifika projekt kan däremot leda till ett mer engagerat sökande hos individen. Här framkommer ett tydligt exempel när skillnaden mellan seriöst och slentrianmässigt fritidsintresse mer har karaktären av en gradskala än en dikotomi. Intensiteten i engagemanget skiftar, men inte på ett sådant sätt att det går från att vara ett seriöst till ett slentrianmässigt fritidsintresse, snarare finns i vissa sammanhang ett större engagemang än i andra.

Att läsa själva mangan, eller se själva animen kan delas upp i två kategorier, sådant som är officiellt utgivet och sådant som är spridit av fansen själva. Vanligtvis finns det officiellt utgivna i fysisk form, som en mangapocket, eller DVD-skivor, medan det fändistribuerade framförallt finns tillgängligt i digital form. Överlag återfinns de åsikter om att det som är spridit och översatt av fansen har vissa fördelar. Samuel beskriver det till exempel som att: ”fan-sub är bäst brukar det väl sägas, eller de brukar väl vara lite mer hjärta i det. Sen kan man hitta en fan-sub som är rent ut åt helvete, men det är sådant man får leva med” (Samuel), medan Fabian lyfter fram att: ”men hela poängen med scanlations är ju att de inte ska behöva vänta ibland flera år innan amerikanerna bestämmer sig för att: 'nu ger vi ut den', utan att de ska kunna få sin manga direkt så det är därför folk översätter” (Fokusgrupp 2). Fansen vet vad de andra fansen vill ha, samtidigt som de inte behöver ta hänsyn till en större marknad som efterfrågar vissa produkter. Det gör att de kan översätta smalare serier och ge mer detaljerade kommentarer, men precis som Samuel säger är det inte alltid så bra genomfört. Samtidigt berättar i stort sett alla att de har köpt både manga och anime som de tycker om. Att köpa en manga eller anime blir på så sätt ett slags erkännande av dess kvalitet. Fördelarna med fändistribuerat tycks alltså framförallt vara tillgänglighetsaspekten och en känsla av att de andra fansen bryr sig. Är en serie i sig själv tillräckligt bra förtjänar den dock att köpas.

För att hitta nya serier att följa rådföras ofta kompisar, men även slumpen spelar en stor roll.

**Emelie:** Det är inte så ofta som jag liksom själv går ut och letar och typ söker på: ”just det här vill jag se”, men oftast är det så att jag är ute på internet och så hör jag folk prata om det här och gör en referens till det och så där och då blir man kanske intresserad och vill kolla upp vad det är.

**Matilda:** Ja, jag hittar mycket på deviantART, den här sidan för konst. Ibland på förstasidesbilderna så tänker man: ”Hm, vad är det här?” så klickar man, så står det: ”hej, det här är en karaktär från den här serien” och så kanske man känner att det kan vara värt att kolla upp det så jag hittar många serier liksom, ja, av rena slumpen.

**Tilda:** Det var på så sätt som jag hittade en av mina favoritserier.

*(Fokusgrupp 2)*

Liknande förfaranden diskuterades även i den första fokusgruppen. Det är alltså inte ovanligt att ungdomarna inte har någon direkt plan på att hitta nya serier, men genom att röra sig inom ramarna för informationslandskapet och dess olika informationskällor så kommer de slumpartat över information om nya serier som de tittar på. Fabian beskriver tidigare i diskussionen ett lite mer metodiskt letande där han går igenom de listor som finns med nyutkommen anime för att se om det finns något nytt att följa. Det är genom att aktivt vara en del av manga- och animevärlden

som ungdomarna mer eller mindre slumpartat hittar nya serier att följa. Det kan ske i en form av metodisk browsing som Fabian pratar om, eller under ett annat syfte som, till exempel Matilda som tittar på konst på deviantART och på så sätt hittar intressanta saker att fördjupa sig i.

Den andra typen av textkällor är de källor som är grund för utvidgningar av den ursprungliga kanon. Det är dels fanfiction och fanart, det vill säga fans som skriver och ritar egna versioner utifrån originalet och dels mer faktabaserade källor, som till exempel specialwikis och andra sidor dedikerade åt en eller flera serier. Ett exempel på en specialwiki är Narutopedia<sup>4</sup> som är en wiki-sida om serien Naruto. En av specialsidorerna är Myanimelist<sup>5</sup> som har detaljerad information om stora mängder anime- och mangaproduktioner, allt från hur många avsnitt de innehåller, till recensioner om serierna. Ofta har ungdomarna några favoritsidor som de gärna återvänder till, i övrigt används Google mycket flitigt. Återigen blir tillgängligheten en avgörande faktor för vilka stigar som väljs för att komma över den efterlängta informationen.

Intresset för att utvidga kanon varierar. Fabian berättar till exempel att han inte läser fanfiction för att:

**Fabian:** Jag antar att jag är lite tråkig, men jag (skrattar lite) läser serierna, jag gillar serierna...

**Sabina:** Sen lämnar du dem?

**Fabian:** Nej, jag dumpar dem inte. Jag kanske läser om dem någon gång eller så, men för mig känns det som att det är den personens skapelse och jag är mer intresserad av det än vad andra gör av det.

*(Fokusgrupp 2)*

Emelie å andra sidan läser mycket och gärna fanfiction. Hon förklarar varför i den enskilda intervjun:

**Emelie:** Mestadels för att författarna kan testa sina egna idéer. Jag tycker oftast det är väldigt kul med sådan här AU, som det kallas, alltså Alternative Universe, för jag tycker ofta det kan vara kul att tänka sig: vad skulle hända med de här karaktärerna om vi satte dem i en helt annan miljö? Det tycker jag kan vara rätt kul att läsa om så där.

**L:** Okej, och se liksom hur det skulle...

**Emelie:** Ja, eller typ: om den här grejen hände, hur skulle det bli då? Sen är det ofta rätt kul att läsa om två karaktärer som man verkligen vill ska bli tillsammans och så skriver någon om när de blir tillsammans. Det kan vara rätt kul (skratt) det också.

*(Emelie)*

För Emelie blir läsandet av fanfiction ett sätt att utvidga historien, medan Fabian anser att verket är en persons skapelse och det som finns att läsa, eller se är det som den personen står för. I Fabians fall blir den ursprungliga skaparen den centrala gestalten, det är han eller hon som har full makt över världen och dess karaktärer. Emelies önskan om att expandera den ursprungliga berättelsen gör snarare att världen och dess karaktärer blir det centrala. Två helt olika sätt att resonera kring vad ett är verk ger upphov till två skilda informationspraktiker. Bakomliggande tankar och

<sup>4</sup><http://naruto.wikia.com/wiki/Narutopedia> (2012-06-06)

<sup>5</sup><http://myanimelist.net/> (2012-06-06)

värderingar får genomslag i hur de båda väljer att ta till sig en berättelse och vilka delar som är relevanta och vilka som inte är det. Det blir tydligt att informationslandskapet för manga och anime inte är homogent, utan styrs i hög grad av de värderingar som är grund för praktikerna inom informationslandskapet.

Det andra sättet att utvidga kanon, att känna till fakta om serierna, diskuterades i högre grad, både i fokusgrupperna och i de enskilda intervjuerna. Det handlar om att känna till det sammanhang som serierna är en del av. Tidigare i uppsatsen poängterar jag att detta är en form av kunskap som är viktig för att ungdomarna ska kunna delta i informationslandskapet. För att kunna navigera och vara med och skapa förutsättningarna måste de känna till information som de kan använda för att interagera med andra. Anledningarna till varför de väljer att leta upp fakta om serierna och dess sammanhang är olika och visar också på olika typer av interaktion som förekommer inom intresset. Matilda förklarar i den andra fokusgruppen att det egentligen är ganska onödigt att kunna allt detta, men:

**Matilda:** Vad har jag för nytta av att veta den här karaktärens bakgrund? Ingen, men det är djävligt roligt. Det kan vara liksom bara...

**Fabian:** Vad har jag för nytta?...

**Matilda:** Jag har inte tillräckligt att fylla huvudet med så då tar jag sådant.

**Fabian:** Why do I need to know about the Starveling Cats?

**Sabina:** You don't need to know, you just want to know.

**Fabian:** You just want to know about the Starveling Cats!

**Matilda:** Ja men, då kan jag gå runt och bitcha min vänner med att jag kan fler Starveling Cats än de andra kan och så där.

*(Fokusgrupp 2)*

Just Starveling Cats är inte direkt kopplat till manga och anime, utan är från ett spel på internet, men det är det tydligaste exemplet på hur informationen inte har ett syfte i sig utan att det helt enkelt blir ett sätt att interagera med varandra. Det blir inte bara en möjlighet att navigera i informationslandskapet. Det blir också ett sätt att visa att man kan navigera i informationslandskapet. Att kunna många Starveling Cats är ett tydligt sätt att visa engagemang för intresset. Att kunna visa detta engagemang är viktigt eftersom informationslandskapet bygger på specialkunskap i ett visst område.

Mer konkreta anledningar presenteras också. En av den vanligaste anledningarna är för att kunna förstå en komplicerad del av en historia. För att göra det läser de antingen vad andra har skrivit om serien på exempelvis wikisidor, eller läser på mer om karaktärer eller händelser, som uppenbart är hämtade någon annanstans ifrån. Det är inte heller ovanligt att försöka hålla koll på olika skapare för att i framtiden kunna läsa eller se annat som är gjort av samma person. Vincent letar ibland upp information för att kunna göra en så bra cosplay som möjligt:

**Vincent:** Bland annat om man ska cosplaya så brukar jag kolla upp karaktären för att jag ska kunna lära känna den ännu bättre. Det finns sådanadär fansidor där de har kollat upp karaktären ännu mer. Till exempel olika fun facts, som ögonfärg, längd, födelsedag, sådana onödiga grejer.

**Helena:** Blodtyp.

**Vincent:** Det är nog en av de onödiga av allt. Jag tycker det är lite sisådär, men det är en vinst om du ska cosplaya och du verkligen vill leva upp till karaktären.

Kunskapen de får genom att ha information om olika serier är i huvudsak bara relevant inom det specifika informationslandskapet, men där är den nödvändig. Det är genom den informationen som de överhuvudtaget har möjlighet att vara en del av informationslandskapet. Utan att ha information om allt de har kan de inte umgås med varandra, hitta nya serier att följa, förstå en komplicerad passage i en berättelse, eller göra en bra cosplay. De kan inte utföra alla de praktiker som är kopplade till intresset utan att kunna använda den här informationen. Genom informationspraktikerna blir de informationslitterata eftersom de kan agera inom ramarna för informationslandskapet genom dem.

De har förmågan att dra information från de epistemiska, sociala och kroppsliga modaliteterna inom informationslandskapet. De sociala och kroppsliga modaliteterna återfinns i interaktionen mellan ungdomarna, de kommunicerar och deltar i informationslandskapet och kan på så sätt både sprida och erhålla information som är relevant för att kunna delta i gemenskapen. Den epistemiska modaliteten är extra intressant. Lloyd sammanfattar den som: "explicit factual and context-independent information that is represented through the written word and authorized as part of the institutional discourse" (2010A, s. 40).

Ungdomarna tar del av vad som skulle kallas kontextoberoende fakta. De läser manga och tittar på anime, som ju är den mest grundläggande källan till information. I dessa serier finns vissa saker som händer och är på ett visst sätt, vanligtvis uttryckta av en skapare. Den här faktan är sedan förmedlad i andra sammanhang, på hemsidor som fansen själva står för. Kan detta ses som auktoriserad av en institutionell diskurs? Samhället i stort har inget intresse i vilken blodgrupp en karaktär som Naruto har, men på Narutopedia går det att läsa att det är B (*Narutopedia*). Det kan förmodas vara sant, eftersom seriens skapare Masashi Kishimoto antas ha bestämt det någon gång. Narutopedia blir en tillförlitlig källa för att Narutos fans bestämmer det, utifrån sina erfarenheter av serien och hur den representeras på hemsidan. Det blir alltså ett förhållande där fansen både skapar och legitimerar en informationskälla.

Det är fansens som utgör den institutionaliserade diskursen, för det är för fansen den här typen av information har betydelse. Till detta tillkommer fanfiction, som är en manifesterad tolkning, men också utveckling av den ursprungliga kanon. Genom att läsa fanfiction, kan Emelie låta två karaktärer bli tillsammans, även om det inte händer i den ursprungliga berättelsen. Det tillåts hända, trots att det inte händer. Gränsen för vad som är ett verk blir otydlig. Det handlar om en komplicerad form av litteracitet, där det gäller att förhålla sig till den ursprungliga kanon, men samtidigt inkorporera andra inslag i förståelsen av en berättelse.

### Cosplay som informationspraktik

Den del av intresset som jag fick störst inblick i var cosplay. Det var något som de flesta av informanterna ägnade sig åt och blev därför den aktivitet jag i huvudsak fördjupade mig under intervjuerna. Cosplay är dessutom intressant att studera något mer ingående utifrån de epistemiska, sociala och kroppsliga modaliteterna. Det ger

en bra bild av en viktig del av informationslandskapet. Informationspraktikerna blir komplexa i och med att det både handlar om att kunna gestalta en karaktär och faktiskt kunna delta i aktiviteten. Cosplay utförs i olika sammanhang. Det kan dels handla om att träffas ute på stan iförda kostymerna och dels att vid ett konvent spela upp en liten sketch som på ett eller annat sätt bygger på sin förlaga, oftast med en humoristisk poäng. Båda varianterna blir en form av den gemenskap som diskuterades ovan. Samuel beskriver några av de utmärkande drag som en sketch brukar ha för att vara populär hos publiken:

**Samuel:** De flesta brukar börja med att alla i gruppen har samma intresse, som kanske samma manga. Ibland kanske man tar något från serien som man vet att folk har sett och kommer att uppskatta, eller så hittar man på något eget som till exempel nånting som är helt way off och som liksom är: det här skulle de aldrig gjort, eller så kör man den klassiska ett yaoiskämt, som börjar bli väldigt mycket nuförtiden, men ja.

**L:** Men är det viktigt då att man liksom även om man gör saker som aldrig skulle hända att man gör karaktären som skulle ha reagerat om det här hände?

**Samuel:** Alltså helst ska det vara lite in character. Man kanske inte ska ta nån som är överhyper och gör den väldigt seg. Man skulle ju kunna ta motsatta också, man skulle kunna göra helt motsatta, opposite, men det varierar.

**L:** Ja, men då blir det någon slags parodi, istället då?

**Samuel:** Ja, alltså det varierar. Det finns ingen rätt mall på hur man gör det och hur det ska vara, man kan ju vara en karaktär, men man behöver ju inte vara in character överhuvudtaget. Alltså det beror på vad det handlar om. Oftast är dock dialogburna sketcher är inte så uppskattat. Det går att göra det, men är det liksom så här väldigt utdraget så blir det väldigt, meh. Då skrattar man åt någon punchline, folk skrattar lite, men inte så mycket mer. Danssketcher har ju blivit väldigt populära nu för tiden.

*(Samuel)*

Samuel menar att det inte finns en given mall och att det varierar hur folk gör, men samtidigt berättar han om vissa koncept som är mer gångbara än andra. För att kunna uppskatta sketcherna, eller skapa en uppskattad sketch, krävs insatthet i informationslandskapet, både vad gäller att känna till olika karaktärer och deras utmärkande personlighetsdrag som många andra också känner till och att känna till på vilket sätt detta kan få uppskattning hos publiken. Det rör sig om två typer av kunskap som kräver två olika sorters informationsinhämtning. En del av informationsinhämtningen är relativt konkret som handlar om att vara förtrogen med de karaktärer och serier som många känner till. Den informationen är relativt lätt att hitta, även för någon som är oinsatt. Det är något som går att lära sig genom att läsa en manga och se en anime och därefter läsa på om karaktären. Visserligen måste man veta var någonstans informationen finns tillgänglig, vilket kan vara problematiskt, men poängen är att det är information som är formulerad.

Den andra delen av informationsinhämtningen rör istället en form av tyst kunskap som finns inom informationslandskapet. Det handlar dels om att känna till vilka serier som "alla känner till" och dels om att känna till vilken form av sketch som kommer att uppskattas av publiken. Båda dessa kunskaper är något som har förhandlats fram i interaktionen mellan informationslandskapets medlemmar och blir på så sätt mycket mer flytande än hur en karaktär porträtteras i en manga. Visserligen är även tolkningen av en karaktär något som förhandlas av informationslandskapets

medlemmar, men det bygger tydligare på en faktisk förlaga skapad av en person, till skillnad från den mer outtalade formen ”en bra sketch”. För att kunna ha information om vad som är en bra sketch krävs därför aktivt deltagande i informationslandskapet, samtidigt som ungdomarna genom att vara en aktiv del av informationslandskapet är med och definierar vad som är en bra sketch. De andra medlemmarna blir en viktig informationskälla och att umgås med de andra blir en central informationspraktik. I aktiviteten att tolka en karaktär att gestalta är interaktionen med andra en del, men att även vända sig till mer klassiska informationskällor blir en central del. Emelie berättar om skillnaden:

**Emelie:** Egentligen går det inte att ha rätt eller fel i en tolkning. Om det är så här att man gissar på hur en plotline ska sluta eller så då får man ju rätt eller fel till slut, men om det handlar om hur en scen ska tolkas, eller nånting sådant så behöver det inte alltid vara att man får rätt eller fel för det kan vara liksom sådana där subtextgrejer som man inte vet om, eller vad som räknas.

*(Emelie)*

Vissa saker händer faktiskt, andra aspekter är inte lika självklara. Båda är en del av verket, men för att bekanta sig med dem krävs olika strategier i att komma över informationen. Informationspraktikerna blir beroende av den typ av information som efterfrågas. I exemplen ovan kommer framförallt de epistemiska och sociala informationsmodaliteterna fram. Det finns information, som är relativt lättillgänglig som går att läsa sig till, den epistemiska; textbaserade, och det finns information som skapas och vars relevans förhandlas i interaktionen med de andra deltagarna i informationslandskapet, den sociala informationsmodaliteten. Det kroppsliga deltagande som informationsmodalitet är i cosplayfallet den mest komplexa formen av information. Genom att göra en sketch och ta del av publikreaktionerna inhämtas information om en lyckad sketch, men information som kroppsligt deltagande får också andra betydelser. Det går att vara karaktären olika mycket. Matilda är inte helt bekväm med att vara karaktärer där hon behöver spela ut för mycket och väljer därför gärna lite lugnare karaktärer. Hon vill heller inte bli misstagen för att vara som sin karaktär. Hon berättar vidare att hon brukar tröttna på en cosplay efter ett tag, för hon har listat ut hur den ska bäras, men att hon inte överger den helt, utan kan komma tillbaka till den vid ett senare tillfälle för att:

**Matilda:** Alltså man känner sig ändå lite så att det är en karaktär som man önskar att man var som. Så då känner man lite att man är del av det, så det känns lite coolt att kunna tänka sig att man skulle kunna vara den här karaktären och leva sig in i det så där.

*(Matilda)*

Det handlar alltså rent fysiskt om att bemästra rollen både i att uttrycka den, men samtidigt bevara en del av sig själv i uttrycket och att kunna hantera dräktens förutsättningar, som i det här fallet kunna äta med väldigt långa armar utan att spilla. Att cosplaya blir dessutom ett sätt att uppleva karaktären, att genom en fysisk gestaltning komma lite närmre dess uttryck. Det blir en ytterligare, högst subjektiv, informationskälla om den fiktiva personen. Kroppen och det materiella blir en del av att vara i informationslandskapet. Genom att kunna hantera en cosplay i sitt fysiska och materiella uttryck blir personen informationslitterat eftersom denne kan använda kroppsliga aktioner för att navigera, förmedla och forma informationslandskapet. Det



handlar både om att kunna gestalta den karaktär som cosplayen avser, men också att kunna delta i det sociala sammanhang som cosplayaktiviteten innebär.

## Intresset för manga och anime i andra delar av vardagen

Att manga och anime är en viktig del av ungdomarnas liv märks inte minst i att intresset är närvarande inte bara inom föreningens aktiviteter, utan även i andra sammanhang i ungdomarnas vardag. Ett exempel på detta är diskussionen på sida 29 och 30 om hur serien Hetalia gör historielektionerna mycket roligare. Ett annat exempel är Vincent och Matilda som berättar om hur manga och anime hänger ihop med andra delar av deras vardag. Det finns ingen definitiv gräns för element i ungdomarnas liv som är influerade av manga och anime och som inte är det.

Vincent har, förutom manga- och animeintresset ett stort intresse för musik. På senare tid har han upptäckt Vocaloid, som är japanska (i alla fall ursprungligen) datorgenererade musikidoler, från röst till utseende och fysiskt framträdande. Han har börjat experimentera med ett eget Vocaloidprogram, vilket kräver vissa grundläggande kunskaper i japanska, men också musikteori. Han berättar vad som är så fantastiskt med både musiken och mangan och animen och avslutar med att berätta om hur de kan kombineras i vocaloiden: ”... och nu, på sista tiden så kör jag ju voca, jag har ju musiken, men samtidigt så är det det japanska med anime- och mangarelaterat, så det är typ perfekta kombinationen för mig i princip.” (Vincent). Vincent har hittat ett sätt att föra samman sina två stora intressen i livet, som egentligen uppstått var för sig. Han gör covers på japanska låtar med ett av sina band och han har en cosplay som bygger på en låt inom vocaloiden. Matilda beskriver ett annat förhållande där mangan och animen snarare har varit en språngbräda ut till en uppsjö av andra aktiviteter. I början av intervjun berättar hon lite för mig om vilka andra intressen hon har, förutom manga och anime:

**Matilda:** Alltså rent allmänt så där liksom rent nördgrejer, mycket engelskt och så med Sherlock och Dr Who och sådant. Det har jag kommit in på via föreningen för det är ju folk där som håller på med sådant och då leds man in på det också och så där.

**L:** Okej, så det började liksom med manga, anime och så föreningen?

**Matilda:** Ja, det har lett vidare till jättemycket. Att jag gillar att rita och sådant det har också kommit från det och skriva och så där, allt, ja, väldigt mycket som grundar sig i det om man tänker efter.

**L:** (Skrattar lite)

**Matilda:** Herre Gud.

*(Matilda)*

Matilda läser inte manga lika aktivt som hon en gång gjorde. Vid ett annat tillfälle berättar hon att det mest beror på att hon har läst det mesta som finns lätt att få tag på eftersom hon helst inte läser på nätet och att hon inte längre har lika mycket tid över som hon hade tidigare. Anime har inte intresserat henne speciellt mycket. Men hon är fortfarande engagerad och som hon berättar har intresset för manga och anime resulterat i en hel del andra intressen, både i form av att konsumera annan media, men också att skapa själv.

För både Matilda och Vincent har intresset för manga och anime influerat andra delar av deras liv. Den stora skillnaden mellan dem är att Matilda via intresset har upptäckt nya intressen som nästan tagit över det ursprungliga intresset för manga. Vincent har å andra sidan fört samman två intressen som han brinner för, något som han tycker är fantastiskt att kunna göra. De specifika informationspraktikerna kopplade till manga och anime blir del av en större helhet i ungdomarnas vardagspraktik. De förutsättningar som gör sig gällande inom intresset för manga och anime influerar även andra delar av livet och vardagen. Informationslandskapet för manga och anime har ingen definitiv gräns i ungdomarnas liv, utan är en del av ett helt sammanhang, med högre eller lägre koncentration. Genom att vara intresserad av manga och anime och delta i det informationslandskap som intresset utgör, skapar ungdomarna vissa praktiker som blir gällande även i andra delar av deras vardag.

## Sammanfattning och slutsatser

Att undersöka och upptäcka hur det här informationslandskapet ser ut har varit väldigt spännande. Det har blivit allt tydligare under studiens gång att det är komplext och består av många olika komponenter, som alla trots det bildar en enhet. Inledningsvis presenterade jag två frågeställningar, varav den första var:

- Hur ser informationslandskapet för fritidsintresset för manga och anime och deltagarnas praktiker kopplade till det ut?

I syfte att göra det överblickbart och för att besvara den första frågeställningen inleds slutsatserna med en kortfattad sammanfattning av informationslandskapet för manga och animes uppbyggnad. Som för alla kartbilder måste en centralpunkt väljas och hur kartan ser ut beror vilken del av världen som anses mest central och därför hamnar i mitten. I den här kartan har jag valt att sätta manga och anime i mitten. Det är dessa genrer som är den gemensamma nämnare runt vilka informationslandskapet, så som det porträtteras i den här uppsatsen, kretsar. Runt omkring i informationslandskapet finns de noder, eller platser som ungdomarna interagerar med när de tar sig runt i och formar informationslandskapet. Medlemmarna, det vill säga de ungdomar som deltagit i studien, interagerar på en rad olika sätt med manga och anime. Det mest uppenbara är att de tittar på och läser serierna. Detta kan ske både via officiell utgivning och den utgivning som andra fans står för. De väljer även att fördjupa sig i serierna. Detta kan ske på två olika sätt, antingen genom fanfiction och liknade, eller att sätta sig in i mer faktabaserad information om serierna. De använder också serierna och utvidgningen av dem för att umgås med varandra. De skämtar om dumheter och diskuterar händelseutvecklingen. De skapar också cosplays för att kunna gestalta karaktärer som de känner extra mycket för. Informationslandskapet är i sig uppdelat i olika regioner: alla är inte intresserade av samma saker och de är intresserade av dem på olika sätt. Det leder till att informationspraktikerna består av olika handlingar och värderingar. Tas ett steg tillbaka synliggörs att (informations)praktikerna som är kopplade till det specifika informationslandskapet är del av den vardag som ungdomarna är en del av. Intresset för manga och anime blir en del av en större helhet.

Så kan alltså själva informationslandskapet beskrivas, men det intressanta är vilken betydelse de olika beståndsdelarna har. Informationspraktikerna: att söka, använda och dela med sig av information är en viktig del av intresset, inte för sin egen skull, utan för att det är via de här praktikerna som ungdomarna får möjlighet att umgås med andra som också har ett intresse för manga och anime. Att vara intresserad av manga och anime är ett fritidsintresse. Det är ingen annan som har definierat att detta är en

kunskap de måste ha. Trots det är kunskap om manga och anime väsentligt för att de ska kunna delta i den gemenskap som de känner så stor tillhörighet till. Att kunna umgås med andra tycks vara en av de största drivkrafterna till varför en informationslitteracitet för informationslandskapet utvecklas. Samtidigt som ungdomarna lär sig att läsa av och navigera inom informationslandskapet är det också de som är med och formar det. Genom sina handlingar och värderingar skapas praktiker som blir grundförutsättningen för dess utseende. Informationslandskapet för manga och anime finns och ser ut som det gör för att ungdomarna väljer att det ska vara så. Informationen finns att hämta i texter, social interaktion och fysisk närvaro i informationslandskapet. Att ha tillgång till informationen och kunna navigera inom informationslandskapet är en väg till tillhörighet och gemenskap med andra med samma, eller liknade intresse. Informationen i sig är inte det som är målet. Informationen används som ett verktyg för att kunna umgås i en gemenskap med andra med samma intresse.

Informationspraktikerna som kommer av intresset för manga och anime är dock inte begränsade till att bara gälla inom just den kontexten, eller just det informationslandskapet. Detta relaterar till den andra frågeställningen:

- Hur ser kontexten som omger, men inte är en direkt del av fritidsintresset, ut? Hur samverkar intresset för manga och anime med ungdomarnas övriga vardag?

Intresset för manga och anime gör sig påmint i andra delar av vardagen. Det är inte en avgränsad ö i denna vardag, utan en pusselbit som tillsammans med andra pusselbitar visar en större bild av hela vardagen. Vissa pusselbitar ligger närmre just denna än vad andra gör, men den är ändå viktig för att kunna se vad hela bilden föreställer.

Den här studien baseras på ungdomar, som har ett seriöst fritidsintresse och tillhör en förening för manga och anime. Det medför vissa specifika förutsättningar, vilket gör att informationslandskapet får ett viss utseende utifrån de epistemiska, sociala och kroppsliga modaliteterna. Att göra framtida studier på liknade grupper är givande för att vidga förståelsen för hur informationslitteracitet fungerar som inte är direkt kopplad till och motiverad genom lärande. Att vara engagerad i något på fritiden är en viktig del av många människors liv och för att verkligen förstå hur vardagens informationspraktiker ser ut bör hela bilden undersökas. Skola, arbete, fritid och fritidsintressen utgör alla komponenter i vardagen. Ju mer kunskap vi har om dessa delar desto tydligare blir helheten.

I inledningen beskrev jag hur ungdomar är del av en kontext i skolan, med vissa praktiker och en annan kontext under fritiden, med andra praktiker. Jag menade också att skolan har att vinna på att förstå hur fritidens informationspraktiker ser ut för att bättre kunna bemöta ungdomarna i utvecklandet av deras informationslitteracitet. Då förhållandet egentligen inte utforskats djupare i just denna studie bör det som nu presenteras förstås som funderingar grundade i vad som setts i det empiriska materialet, men som inte presenterats djupare inom ramen för den här uppsatsen. Det som framförallt framkommit utifrån studien är att skolan och fritiden är två olika världar, med två olika syften. Det finns en poäng i att känna till förutsättningarna för

de båda världarna, men inte för att aktivt sammanföra dem, utan just för att förstå att det finns en skillnad. Det hindrar inte att dessa två världar kommer att sammanföras av ungdomarna själva. Deltagandet i skolan skapar vissa teleoaffektiva strukturer, samtidigt som deltagandet i manga- och animeintresset skapar andra. Att anta att det inte finns vattentäta skott mellan dessa världar och praktiker är rimligt, men också något som bör utforskas djupare, då det inte varit huvudfokus i denna studie. Den här studien har istället satt intresset för manga och anime i fokus och undersökt hur det blir en del av en helhet. En infallsvinkel på det föregående temat är hur ungdomarna diskuterade relationen till Japan och vad det går att lära sig om en kultur genom dess populärkultur. Detta diskuterades flitigt under båda fokusgruppsdiskussionerna och hade många nivåer av förståelse av den populärkulturella texten. Det handlar om allt från faktiska saker som hävdas rätt ut i serierna, till mer subtila mönster som upptäcks genom att se på vilket sätt en serie är uppbyggd. Ungdomarna i dessa fokusgrupper visade en stor medvetenhet om vilken typ av information som ansågs rimligt att få ur dessa populärkulturella uttryck. Vilka av dessa värderingar, om vad som går att utläsa, har de tagit intryck av från andra kontexter, exempelvis skolan?

Slutligen, att bli förtrogen med informationslandskapet har vissa paralleller med att göra den karriär som figurerar i seriöst fritidsintresse. Båda handlar om att bli alltmer involverad i en aktivitet och utifrån den ha och ta möjligheten till ett djupare engagemang. Intresset för manga och anime är inte ett yrke men har ändå ett tydligt informationslandskap. Det seriösa fritidsintresset ger några av de karakteristika som annars hade funnits i ett yrkesområde. Det krävs engagemang och specialkunskap för att deltagande ska vara möjligt. Besattheten är drivande för att komma in i informationslandskapet och liknar den karriär som Stebbins talar om. Att vara informationslitterat och ha tillgång till informationslandskapet gör att ungdomarna kan vara en del av en gemenskap, som de själva skapar förutsättningarna för. Det är de själva som definierar vad som är rimlig kunskap och inte en officiellt utsedd ledare, eller pedagog. De är med på *Cosplay on ice* för att de vill och det är de som tillsammans bestämmer och förstår vad det är som bör ingå i att åka skridskor till japansk, och kanske sydkoreansk, musik i fantastiska dräkter en eftermiddag i mars.

# Källförteckning

## Empiriskt material

Deltagande observationer genomförda i huvudsak från december 2011 till mars 2012.

Fokusgruppsdiskussion 1 med: John, Vincent, Samuel, Helena och Cornelia. Genomförd 22/2 2012. Finns i författarens privata ägo

Fokusgruppsdiskussion 2 med: Sabina, Alice, Emelie, Fabian, Tilda, Matilda, genomförd 29/2 2012. Finns i författarens privata ägo

Enskilda intervjuer med: Emelie, John, Matilda, Samuel samt Vincent. Genomförda mellan 2-13/3 2012. Finns i författarens privata ägo.

Samtliga namn är fingerade, nyckel finns i författarens privata ägo.

## Litteratur

ACRL (2012) "Information Literacy Competency Standards for Higher Education".

Hämtad från:

<http://www.ala.org/acrl/standards/informationliteracycompetency>

[2012-04-22].

Ahrne, G. & Svensson, P. (2011) "Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.

Aspers, P. (2011) *Etnografiska metoder. Att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber.

Bawden (2001) "Information and digital literacies: A review of concepts". *Journal of Documentation*. Vol. 57. Nr. 2. s. 218-259.

Case, D. (2005) "Principle of least effort". I: Fisher, K. & Erdelez, S. & McKechnie, L.: *Theories of information behavior*. New Jersey: ASIST Monograph Series.

Case, D. (2007) *Looking for information: A survey of research on information seeking, needs, and behavior*. Amsterdam, Boston, Heidelberg, London, New York, Oxford, Paris, San Diego, San Fransico, Singapore, Sydney, Tokyo: Elsevir.

Clarke, P. (1973) "Teenager's coorientation and information-seeking about pop music". *American Behavioral Scientist*. Vol. 16. Nr. 551. s. 551-566.

- Corio, J. & Knobel, M. & Lankshear, C. & Leu, D. (2009) "Central issues in new literacies and new literacies research". In: Corio, J. & Knobel, M. & Lankshear, C. & Leu, D. (red.) *Handbook of research on new literacies*. New York; London: Routledge.
- Cubbison, L. (2005) "Anime fans, DVDs, and the authentic text". I: *Velvet Light Trap*. Nr: 56. sid: 45-57.
- Dahlin-Ivanoff, S. (2011) "Fokusgruppsdiskussioner". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Eriksson-Zetterquist, U. & Ahrne, G. (2011) "Intervjuer". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Fangen, K. (2011) "Deltagande observation". I: Fangen, K. & Sellerberg, A-M. (red): *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Fangen, K. & Sellerberg, A-M. (2011) "Inledning". I: Fangen, K. & Sellerberg, A-M. (red): *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Fisher, K. & Naumer, C. (2006) "Information grounds: Theoretical basis and empirical findings on information flow in social settings". In: Spink, A. & Cole, C. (red) *New directions in human information behavior*. Dordrecht: Springer.
- Fulton, C. (2009) "The pleasure principle: The power of positive affect in information seeking". *New Information Perspectives*. Vol. 61. Nr. 3. s. 245-261.
- Gn, J (2011) "Queer simulation: The practice, performance and pleasure of cosplay". I: *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*. Vol. 25. Nr. 4. s. 583-593.
- Hartel, J. (2003) "The serious leisure frontier in library and information science: Hobby domains". *Knowledge Organization*. Vol. 30. Nr. 3/4. s. 228-238.
- Ito, K. (2005) "A history of manga in the context of Japanese culture and society". I: *The Journal of Popular Culture*. Vol. 38. Nr. 3. s. 456-475.
- Jenkins, H. (2006A) *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York; London: New York University Press.
- Jenkins, H. (2006B) *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Jüngst, H. (2004) "Japanese comics in Germany". I: *Perspectives: Studies in translatology*. Vol. 12. Nr. 2. s. 83-105.
- Kari, J. & Hartel, J. (2007) "Information and higher things in life: Addressing the pleasurable and the profound in information science". *Journal of the American Society for Information Science and Thechnology*. Vol. 58. Nr. 8. s. 1131-1147.
- Kuhlthau, C. (1991) "Inside the search process: Information seeking from the user perspective". I: *Journal of the American Society for Information Science*. Vol 42. Nr. 5. s. 361-371.
- Lalander, P (2011) "Observationer och etnografi". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Lankshear, C & Knobel, M (2003) *New literacies: Changing knowledge and classroom learning*. Berkshire; New York: Open university press.
- Lee, H-K. (2009) "Between fan culture and copyright infringement: Manga scanlation". I: *Media, Culture & Society*. Vol. 31, Nr. 6. s. 1011-1022.

- Limberg, L. & Sundin, O. (2006) "Teaching information seeking: Relating information literacy education to theories of information behaviour". *Informationresearch*. Vol 12 no 1. ej paginerad.
- Limberg, L. & Sundin, O. & Talja, S. (2009) "Teoretiska perspektiv på informationskompetens". I: Hedman, J. & Lundh, A. (red): *Informationskompetenser: Om lärande i informationspraktiker och informationssökning i lärandepraktiker*. Stockholm: Carlssons.
- Lloyd, A. (2006) "Information literacy landscapes: An emerging picture". I: *Journal of Documentation*. Vol. 62. Nr. 5. s. 570-583.
- Lloyd, A. (2010A) "Lessons from the workplace: Understanding information literacy as practise". I: Lloyd, A. & Talja, S.: *Practising information literacy: Bring Theories of Learning, Practice and Information Literacy Together*. Wagga Wagga, N.S.W. : Centre for Information Studies.
- Lloyd, A. (2010B) *Information literacy landscapes: Information literacy in education, workplace and every day context*. Oxford, Cambridge, New Delhi: Chandos Publishing.
- Lloyd, A (2010C) "Framing information literacy as information practice: Site ontology and practice theory". *Journal of Documentation*. Vol. 66. Nr. 2. s. 245-258
- Lupton, M. & Bruce, C. (2010) "Windows on information literacy worlds: Generic, situated and transformative perspectives" In: Lloyd, A. & Talja, S. (red): *Practising information literacy: Bring theories of learning, practice and information literacy together*. Wagga Wagga, N.S.W. : Centre for Information Studies.
- Merton, R. (1972) "Insiders and outsiders: A chapter in the sociology of knowledge". I: *American Journal of Sociology*. Vol. 78. Nr. 1. s. 9-47.
- Narutopedia (2012) "Naruto Uzumaki: Narutopedia, the Naruto encyclopedia wiki". Hämtad från: [http://naruto.wikia.com/wiki/Naruto\\_Uzumaki](http://naruto.wikia.com/wiki/Naruto_Uzumaki) [2012-06-06]
- Pripp, O. (2011) "Reflektion och etik". I: Kaijser, L. & Öhlander, M. (red) *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur.
- Rennstam & Wästerfors (2011) "Att analysera kvalitativt material". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Rivano Eckerdal, J (2012) *Information, identitet, medborgarskap: Unga kvinnor berättar om val av preventinmedel*. Lund: Lunds universitet, institutionen för kulturvetenskaper.
- Ross, C. (1999) "Finding without seeking: The information encounter in the context of reading for pleasure". *Information Processing and Management* 35. s. 783-799.
- Ryen, A. (2011) *Kvalitativ intervju: från vetenskap till fältstudier*. Malmö: Liber.
- Savolainen, R. (1995) "Everyday life information seeking: Approaching information seeking in the context of 'way of life'". I: *Library & Informations Science Research*. Vol. 17. Nr. 3. s. 259-294.
- Savolainen, R. (2008) *Everyday information practices: A social phenomenological perspective*. Lanham, Maryland; Toronto; Plymouth, UK: The Scarecrow Press, inc.
- Savolainen, R. & Kari, J. (2004) "Placing the internet in information source horizons: A study of information seeking by internet users in the context of



- self-development". *Library and Information Science Research*. Nr. 26. s. 415-433.
- Stebbins, R. (1982) "Serious leisure: A conceptual statement". I: *The Pacific Sociological Review*. Vol. 25. Nr. 2. s. 251-272.
- Stebbins, R. (2006) *Serious leisure: A perspective of our time*. New Brunswick; London: Transaction Publishers.
- Svensson, P. (2011) "Teorins roll i kvalitativ forskning". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Svensson, P. & Ahrne, G. (2011) "Att designa ett kvalitativt forskningsprojekt". I: Ahrne, G. & Svensson, P. (red): *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Sundin, O. (2012) "Att hantera kunskap och information i den digitala samtiden". I: *Läsarnas marknad, marknadens läsare: En forskningsantologi*, SUO 2012:10, Litteraturutredningen (Ku 2011:04). Stockholm: Statens offentliga utredningar. s. 141-154.
- Talja, S. & Hansen, P. (2006) "Information Sharing". I: Spink, A. & Cole, C. (red) *New directions in human information behavior*. Dordrecht: Springer.
- Tjora, A. (2011) "Observationsstudiens sötma och de ibland lömska fältanteckningarna". I: Fangen, K. & Sellerberg, A-M. (red): *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Tuominen, K; Savolainen, R & Talja, S (2005) "Information literacy as a sociotechnical practice". *Library Quarterly*. Vol. 75. Nr. 3. s. 329-345
- Ward Black, R. (2009) "Just don't call them cartoons: The new literacy spaces of anime, manga and fanfiction". I: Corio, J. & Knobel, M. & Lankshear, C. & Leu, D. (red) *Handbook of research on new literacies*. New York; London: Routledge.
- Wibeck, V. (2011A) "Med fokus på interaktion: Att fånga samspelet mellan deltagare, idéer och argument i fokusgruppsstudier". I: Fangen, K. & Sellerberg, A-M. (red): *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur.
- Wibeck, V. (2011B) *Fokusgrupper: Om fokuserade gruppintervjuer som undersökningsmetod*. Lund: Studentlitteratur.

*Bilaga 1: Guide till fokusgruppsdiskussion, sista versionen*

*Checklista: Vad det går ut på, mitt papper, mina anteckningar, inspelning, fika, sluta 21, etik, kommer ni på något ta upp det!*

Hur är man fan. Följer man många olika serier och när de är klara så är det klara, eller kan man se/läsa om dem? Hur funkar det med fanfiction och fanart, cosplay. Har ni en eller några favoriter, eller massor? Lämnar man en serie och går vidare eller har man koll på många blandat?

Hur hittar man serier, tipsar varandra, ser i bokhandel, på nätet var? Hur hittar man grejor om serier, letar aktivt eller trillar över?

Är det viktigt eller inte att kunna japanska, eller den japanska kulturen? Hur är det med språk, dubbat och subbat (översatt)?

Vikten av intresset utanför föreningen?

Cosplay, från idé till färdig produkt? När Cosplayar man, bara speciella events, eller kan man träffas och cosplaya bara så där en eftermiddag?

Gillar ni samma saker, eller har alla en egen grej, som de gillar mest. Pratar man om det?

Varför vill man hitta grejer? Letar man aktivt, eller är det mer att man tipsar varandra?

Vad gör man på konvent? Det vill säga hur förbereder man sig? Vad pratar man om där? Tar man egna initiativ, eller är det någon annan som har satt upp ett antal aktiviteter?

Tilllägg inför andra gruppen: Vad gör ni tillsammans och vad gör ni i ensamhet? Tittar, läser, syr, cosplayar, ritar, skriver ect?

Hur är det att vara fan i Sverige?

*Bilaga 2: Guide till enskild intervju, sista versionen*

**Bakgrund**

Familj? Intressen utanför föreningen? Gör på dagarna, går i skola? Jobbar? Var?

**Hur började intresset**

Hur upptäckte du det?

Hur länge har du hållit på?

Kände du någon innan?

Vad tyckte du om då?

Vad började du med? Anime, manga, cosplay, konvent?

Har något lett vidare till något annat?

**Idag**

Vad gillar du idag?

Om det (inte) har förändrats, vad känner du att det kan bero på?

Hur viktiga är andra personer? Var finns dessa andra personer?

Vad är det bästa med att vara en del av föreningen?

Finns det något du inte gillar som är kopplat till intresset?

Har du någon kontakt med föreningsfolket när du inte är på föreningen?

**Vad gör du själv?**

Har du kompisar som gör det också?

Delar du med dig till andra? Hur?

Tar du del av vad andra har gjort? Hur?

Hur länge har du hållit på?

Finns det någon anledning till varför du gör det? Får du ut något av det?

Kan du ge ett specifikt exempel på hur du påbörjade ett projekt och hur det sedan har fortsatt?

Vad måste man ha koll på? Hur tog du då reda på det?

Gör du nåt med föreningen utom att bara vara där på onsdagar, tex hjälper till med konvent eller så? Kan du berätta lite om det?

Om inte, är det något du skulle vilja göra?

Hur läser ser du serier? Nätet, köper, lånar? Köper var?

**Information**

Tar du reda på saker som handlar om de manga och anime du tittar på?

Vilken typ av saker?

Varför?

Kanske inte direkt kopplat till specifika manga och anime men har du koll på sådant som är kopplat till den världen, till exempel nyheter, konvent på andra ställen?

Delar du själv med dig av sådant du känner till, till exempel i diskussioner med andra?

Du pratar väldigt mycket om saker, verkar ha bra koll. Är det något som vuxit fram med åren? Hur?

Vad tror du att det kan bero på?

Är det som du kollar upp själv, eller har det bara mer kommit i din väg?

Får du någon kunskap som inte är direkt kopplad till intresset? Vad?

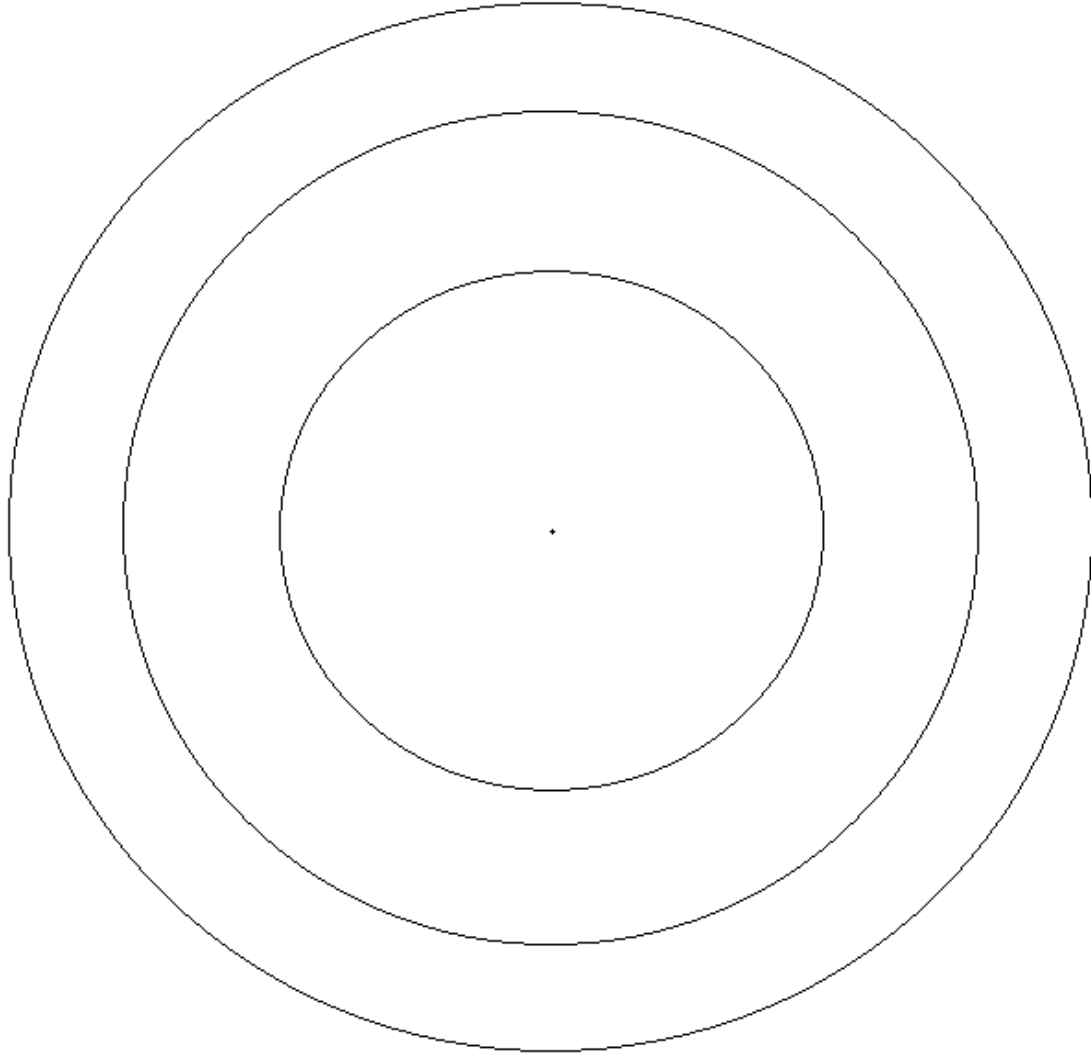
**Infokartan**

Vad hittas var?

Hur?

Vem/vad litar man på? *Tänk mycket brett på källor*

*Bilaga 3: Mall för informationshorisont, Inspirerad av Savolainen & Karis (2004)  
modell*



*Bilaga 4: Brev till förälder*

**Hej!**

Din son eller dotter har valt att delta i den studie som ligger till grund för mitt examensarbete i biblioteks- och informationsvetenskap vid Lunds universitet.

Examensarbetet handlar om hur unga personer med ett stort intresse för manga och/eller anime söker och använder information om sitt intresse.

Studien består av gruppdiskussioner och enskilda intervjuer, vilka kommer att beröra intresset och informationsanvändningen kopplat till det. Både gruppdiskussioner och intervjuer kommer att spelas in och transkriberas av mig. Det är bara jag som kommer att ha tillgång till det materialet och alla deltagare kommer att anonymiseras och ges fingerade namn.

Deltagarna har rätt att när som helst under studiens gång dra sig ur utan att ge någon anledning till varför. Jag kommer då att låta bli att använda det material som berör den deltagaren.

Du är mycket välkommen att höra av dig till mig vid frågor eller funderingar.

Jag nås lättast på e-post: **XXX**

Men även på telefon **XXX**

Det går också bra att kontakta min handledare Karin Salomonsson via e-post: **XXX**

Med vänlig hälsning  
*Linnéa Rodin*