



LUNDS
UNIVERSITET

Att vara eller inte vara allmänbildad

– *är det en tävling?*

Kunskapsframställning i Vem vet mest?

Institutionen för kommunikation och medier, Lunds universitet

Medie- och kommunikationsvetenskap

Kandidatkurs VT-2016

Av: Linnea Lindoffer och Mette Pedersen

Handledare: Fredrik Schoug

Examinator: Tina Askanus

Sammanfattning

Kandidatuppsatsen *Att vara eller inte vara allmänbildad - är det en tävling?*, skriven av Linnea Lindoffer och Mette Pedersen vid Institutionen för kommunikation och medier, granskar kunskapskonstruktion med utgångspunkt i frågesportsprogramms underhållande och lättsmälta format. Syftet är att studera både vad kunskap är och hur vi förväntas veta. Som utgångspunkt undersöker uppsatsen programmet *Vem vet mest?* och använder en kombination av kvalitativ och kvantitativ innehållsanalys. Den kvantitativa delen utgörs av en veckas frågor som kategoriseras både utifrån vilka ämnen de berör och vilken geografisk grund dessa har. Den kvalitativa innehållsanalysen granskar resultaten mer djupgående och studerar dessutom programmets format.

Uppsatsens visar att *Vem vet mest?* har en ojämn fördelning gällande hur mycket utrymme olika kontinenter får samt hur de framställs, där västvärlden har betydligt mer plats och framställs fördelaktigt. Som program följer *Vem vet mest?* en satt struktur som har ett växelverkande förhållande till innehållet, där programformatet och tävlingselementet kräver en mätbarhet för att kunna kora en vinnare. Med hjälp av Liedmans (2001) kunskapsdiskussion och Ritzers (2008) nutida samhällsanalys, kan innehållet förstås som information snarare än kunskap, vilket inte bara är en struktur inom programmet utan även går betrakta som en del av ett effektiviserat samhälle. Tillsammans med Fiskes (1988) koppling mellan frågesport och samhället och Bourdieus (2004) kritiska analys av skolan framkommer det att den struktur som *Vem vet mest?* grundas i även figurerar inom skolans sätt att mäta kunskap på. Slutresultatet betonar en maktaspekt då alla inte kan prestera under de krav som samhällets tävling kräver.

Nyckelord: Vem vet mest?, frågesport, kunskapskonstruktion, allmänbildning, skolan

Innehåll

1. Inledning.....	4
2. Tidigare forskning & teoretiskt ramverk.....	5
3. Metod & vetenskapliga utgångspunkter.....	8
3.1 Kritisk reflektion	10
4. Att vara eller inte vara allmänbildad	12
4.1 Aktörernas roller	13
4.2 Kunskapsformer i frågesportsprogram.....	16
4.3 Programinnehåll: frågornas utformning.....	18
4.3.1 Kategorisering av frågorna	18
4.3.2 Ämneskombinerade frågor.....	19
4.3.3 Frågornas geografiska förankring	21
4.3.4 De olika kontinenternas framställning.....	22
4.4 Den effektiviserade kunskapen	24
4.5 Den underhållande aspekten	26
4.6 Information som mätbar kunskap	29
4.7 Kunskapens mätbarhet i samhället.....	31
5. Vad är tävlingens konsekvens?	34
Referenslista	36
Empiriskt material	38
Bilaga.....	39

1. Inledning

Allmänbildning är ett brett och svårdefinierat begrepp vars innehåll varierar beroende på tid och kontext. En svensk medborgare bör exempelvis veta att Stockholm är Sveriges huvudstad och vad den nuvarande stadsministern heter. Grundskolan kan förstås som en bildande institution där det är lagstadgat att alla svenska medborgare måste närvara och delta. Att inneha viss kunskap kan därmed betraktas som ett obligatoriskt moment i livet som krävs för att fungera inom det svenska samhället. Skolgången kan betraktas som ett sätt att ge människor en gemensam kunskapsgrund att stå på, samtidigt som det finns människor som har svårt för de krav som skolan ställer och nätt och jämt klarar sig med godkända betyg. Den gemensamma grund vi förväntas kunna stå på är inte lika lätt för alla att uppnå.

Vad som är viktigt att veta, vad som klassas som bildning och kunskap är en filosofisk tanke som åtminstone funnits sedan antikens Grekland, men som aldrig varit helt oproblematiske. *Epistemologi* kan kortfattat beskrivas som läran om kunskap där det fortfarande idag inte finns ett tydligt svar på gåtan: vad är kunskap? (Hartman 2004:21ff). Både hur vi ska förstå världen och hur vi får kunskap om den har inom forskningen i grova drag skapat två läger. Inom den *positivistiska vetenskapsteorin* talas det om observerbara fakta. Vetenskap i den positivistiska bemärkelsen handlar om att observera, generalisera och beskriva (Hartman 2004:104f). Det handlar med andra ord om att granska hur världen "ser ut". *Hermeneutiken* bygger istället på tolkning och förståelse: att tolka världen och på så vis förstå den som något mänskligt skapat (Hartman 2004:106f). Man skulle kunna tala om en kunskaplig diskurs: en flytande generell uppfattning om vad kunskap är som både uppkommit och som hela tiden formas socialt av människor.

Mot bakgrund av mediernas delaktighet i att forma människors världsuppfattning genom den information de sänder ut (Fairclough 1995:36f, 39f), har våra tankar tagit fart gällande hur medier bidrar till konstruktionen av kunskap. Eftersom att frågesport är ett populärt format där de tävlande prövas i allmänbildning öppnar det för möjligheten att granska dess framställning av vad man bör veta. Samtidigt förbises ofta genren som en bidragande aktör i förståelsen av kunskap då den underliggande strukturen övertäcks av dess underhållande karaktär (Hoerschelmann 2006:4f). Frågesport i TV är ett populärkulturellt fenomen som har för avsikt att underhålla vilket förstärker intresset för relationen mellan programformatet och innehållet. Sådana program förekommer i en rad olika former, *Postkodlotteriet*, *Smartare än en femteklassare*, *Jeopardy!* och

Vem vet mest? är bara några exempel. Den här uppsatsens studieobjekt kommer vara programmet *Vem vet mest?* (VVM) eftersom det har varit populärt under en lång tid, sänds flera gånger i veckan under bästa sändningstid samt produceras av public service (SVT u.å.) och är därför tillgängligt för alla som har en TV eller tillgång till internet. Dessutom är det öppet för vem som helst att söka in för att delta, där en del av programidén är att “vanliga människor” ska utgöra deltagarna och kunskapen som sätts på prov förutsätter inga specialkunskaper.

Målet för den här uppsatsen är att granska allmänbildning utifrån det populärkulturella frågesportsprogrammet VVM med utgångspunkt i *vad* kunskap är men också *hur* vi förväntas kunna. Dessutom är vi intresserade av hur kunskap, i sin konstruktion, inte tilltalar och fungerar för alla. På så vis är exkludering och makt två aspekter som vi kommer granska. Det huvudsakliga syftet för den här uppsatsen är att kartlägga hur kunskapen som programmet framställer ser ut, och på vilket sätt programmets format påverkar innehållet. Detta kommer vi göra med utgångspunkt i följande frågeställningar:

- *Hur uttrycks kunskapen i VVM?*
- *Vad bygger kunskapen i VVM på för innehåll?*
- *Finns det några underliggande maktaspekter i den kunskap som programmet konstruerar? Hur ser dessa i sådana fall ut?*
- *Vad säger kunskapen som konstrueras i VVM om dagens samhälle?*

2. Tidigare forskning & teoretiskt ramverk

Forskning kring kunskap är ett relativt brett ämne och det har skrivits en hel del som behandlar synen och strukturen kring kunskap.

Esther Vernon belyser i artikeln *The structure of knowledge: does theory matter?* (2016) just kunskapens struktur med utgångspunkt i den brittiska grundskolan. Hon utgår ifrån huruvida det finns kunskap som är mer användbar och/eller har en mer förklarande maktposition än annan kunskap. I artikeln *The Circulation of Knowledge in Public Discourse-Between ‘Popularization’ and ‘Populization’*, studerar författaren Karol Franczak (2016) istället kunskapens offentliga diskurs och dess kretslopp. Huvudfokus är processen inom vilken kunskap uppkommer och studien syftar till att undersöka motsättningen mellan den akademiska eliten som översätter och

framför sådant som framkommit rent vetenskapligt till allmänheten, men också igenom en process där den nuvarande eliten förlorar sin position som enfaldiga budbärare av kunskap, bland annat genom nutida journalistisk, civila aktivistiska rörelser och nya former av sociala rörelser.

Mer specifikt har det gjorts en hel del internationell forskning som berör både frågesport och kunskap. Amir Hetsroni är ett namn som är återkommande i sådana studier. I tre av sina studier gör han kvantitativa innehållsanalyser där han kartlägger vilka teman som frågorna i *Who Wants to be a Millionaire?* berör, och jämför huruvida ämnenas förekomst ser olika ut i olika länder. *Globalization and Knowledge Hierarchy through the eyes of a Quiz show* (2005) ger bland annat resultatet att akademisk kunskap gång på gång ger högre priser än ”everyday knowledge”. Dessutom berörs olika teman i olika hög grad beroende på vilket land som producerar och sänder TV-programmet, kulturella skiljaktigheter länderna emellan påverkar därmed frågesportsprogrammets innehåll (Hetsroni 2005).

Axel Franzen och Sonja Pointner (2011) visar exempel på forskning som istället berör mer sociala aspekter i form av deltagarnas varierande förutsättningar i *Who Wants to be a Millionaire?*. Det visar sig att större socialt kapital ger större chans för deltagarna att ringa en livlina som kan ge korrekt svar. Ett brett socialt nätverk och hög utbildning ökar därför chanserna för deltagaren att få större priser. Även Tomas J. Linneman (2013) utgår från deltagarna, men med den amerikanska varianten av *Jeopardy!* som studieobjekt där genus är temat. Det förekommer även studier med historiskt angreppssätt. Olaf Hoerschelmans (2000) undersöker relationen mellan kunskap/utbildning och de kulturella reformer frågesport i TV bidrog till när fenomenet växte fram under 1950-talet i USA. Dåtidens diskussioner kring att TV-industrin skulle inbegripa ett upplysande och informerande syfte och innehåll, gav program som presenterade ett i hög grad återhållsamt mönster av nationella värderingar och normer, där elitkultur och den vita överklassens styrande bistods. En annan historisk studie utförd av Su Holmes (2007), berör kommersialismens inverkan på frågesporters innehåll. Med inriktning på Storbritannien undersöks förhållandet mellan den form av frågesportsprogram som förekom i en växande kommersialisering av TV och nutidens frågesport. Författaren menar samtidigt att genren alltid har haft ett komplext förhållande till public service.

Artikeln *Discourses of Knowledge in QI* behandlar det brittiska humorfrågesportsprogrammet *QI* utifrån diskursbegreppet kombinerat med sociologiska teorier kring utbildning och kunskap, där resultatet visar att programmet både går emot och reproducerar

och bibehåller vissa redan rådande kunskapsdiskurser och därmed även makthierarkier (Mills 2011).

I Sverige har frågesport inte fått ett etablerat utrymme inom forskning eller akademien. En av de få studier på området med primärt fokus på frågesportsprogram är masteruppsatsen *Discrimination and behavioral impact of gender group composition in a competitive game show setting* (Andersson och Lundström 2015) publicerad vid handelshögskolan i Stockholm. Uppsatsen granskar deltagarna i *Vem vet mest?* med intresse i eventuella beteendemässiga skillnader mellan könen utifrån ett ekonomiskt perspektiv.

Det internationella forskningsfältet täcker stora ytor, där det finns punkter som även den här uppsatsen kommer beröra så som kunskapskonstruktion och frågornas teman samt frågesport med anknytning till skola och utbildning. Det faktum att studier kring frågesport är en bristvara i Sverige gör det både intressant att utreda och viktigt att granska närmre. Vidare skiljer sig vår studie från tidigare på så vis att analysen *både* syftar till att studera innehåll och format, något som annars gjorts var för sig. Det är också värt att betona att även den internationella forskning som gjorts inte kopplar samman frågesport med samhällsliga fenomen gällande kunskapskonstruktion i samma utsträckning som den här uppsatsen har för avsikt att göra.

Den tidigare forskning som har presenteras utgör en bakgrund för den här studien där kunskapskonstruktion i frågesport är i fokus. Med utgångspunkt i TV-monopolets upplösning diskuterar Leif Furhammar (2006) hur tävling i TV ter sig. Eftersom tävling är ett grundtema i frågesport kommer Furhammars teoretiska tankar betraktas som en värdefull utgångspunkt för vår studie av *VVM*. John Fiske (1988) har lagt grunden för många studier som berör frågesport och utgör en bas i förståelsen för frågesportens struktur som är grundläggande i den här uppsatsen. Studierna betonar bland annat att det finns en hierarki mellan olika sorters frågesportsprogram, allt utifrån vad det tävlas i. Här hänvisar han till att de frågesportsprogram som efterfrågar kunskap som kan återfinnas i faktaböcker rankas högre än de som efterfrågar kunskap som rör sociala situationer och normer. Vidare hänvisar han till att den struktur som frågesportsprogram bygger på även återspeglas i samhället och på så vis förankrar han frågesporten till en större kontext. Som ett komplement till Fiskes äldre studie utgör George Ritzer (2008) grunden för dagens tidstypiska och aktuella samhälle som är präglad av en ökad effektivisering. På så vis kan frågesport studeras med en förankring till samtiden.

Sven-Eric Liedmans (2001) kunskapsteori, som utgår från att kunskap är något som kräver mänsklig förmåga, ger en utgångspunkt för att granska den kunskap som *VVM* efterfrågar. Innehållet i programfrågorna kommer behandlas i förhållande till Liedmans tankar om kunskapssyn för att få en förståelse för *hur* kunskapen som programmet framställer kan betraktas. Tillsammans med Pierre Bourdieus (2004) teori om människans tillgångar och förutsättningar som viktiga beståndsdelar för kunskapsinnehavet, skapas ytterligare en dimension av vilken roll *VVM* har i en samhällelig kontext. I samband med Bourdieu kommer även en del maktaspekter granskas för att synliggöra vem som besitter kunskap utifrån det format som *VVM* använder.

Teorierna om TV och frågesport, och de mer samhälleliga teorierna bildar tillsammans ett ramverk för den här uppsatsen som hjälper oss att analysera hur *VVM* kan förstås, inte bara som genre utan även som ett samhälleligt fenomen med en möjlig inverkan på vår syn på kunskap.

3. Metod & vetenskapliga utgångspunkter

Förutom ett kritiskt angreppssätt tar uppsatsen avstamp i ett perspektivistiskt synsätt, där allt vetande är bundet till en förutfattad förståelse (Fay 1996:72). Vidare anammar vi även kritisk diskursanalytisk förståelse av texter - i detta fall mediala texter, där (alla) texter påverkar aspekter inom samhället och kulturen (Fairclough 1995:55). Därmed betraktas texter som en del av uppkomsten av det som samhället etablerar som "sanningar" - men som i själva verket bör betraktas som ett perspektiv bland många. Det är därför grundläggande för den här uppsatsen att *VVM* som ett underhållningsprogram betraktas som en beståndsdel som påverkar sociala och kulturella strukturer. Den här uppsatsens avsikt är inte att försöka söka någon enhetlig sanning, utan skapa förståelse för och undersöka relationen mellan *VVM* och dess framställning av kunskap. Därför har den här uppsatsen ett hermeneutiskt vetenskapligt perspektiv som bygger på att tolkning krävs för att kunna skapa *mening* och på så vis förståelse för texten i fråga (Østbye et al. 2003: 65).

Rent metodologiskt har uppsatsen både kvalitativa och kvantitativa delar. Kvalitativ innehållsanalys grundas ur just det hermeneutiska vetenskapsperspektivet som hänvisar till att det krävs tolkning för att kunna skapa mening (Østbye et al. 2003:64,65), vilket möjliggör ett sätt att närma sig studieobjektet som passar uppsatsens syfte. Genom att utgå från en symptomal läsart, där texter anses bära på dolda strukturer som forskaren försöker synliggöra (Østbye et al.

2003:5), möjliggörs en analys av att undersöka *VVM* som en faktor i förståelsen av kunskap. Den kvalitativa analysen granskar därför själva formatet som skapar programmet och själva plattformen för den framställningen av kunskap som råder i *VVM*. Då formatet ingår i en satt genre, frågesport, har granskningen utgått från vad tidigare forskare har funnit. Vidare, genom teorier som omfattar en bredare samhällelig syn, lyfter uppsatsen blicken från det mediala formatet till en mer övergripande samhällelig förståelse av kunskap och sätter formatet i *VVM* i relation till andra kunskapsplattformar, så som skolan.

Då den mest uppenbara beståndsdel i programmets kunskapsframställning är frågorna som ställs till deltagarna är det av vikt för denna uppsats att granska dessa närmre. För att kunna studera innehållet i frågorna har uppsatsen därför även ett kvantitativt inslag. Kvantitativ ansats skapar en möjlighet vid stora mängder texter att systematiskt närma sig de förhållanden som föreligger i texten (Østbye et al. 2003:64, 212). Den kvantitativa delen bygger på kategoriseringen av en veckas frågor i *VVM*. Vi har valt att utgå från en veckas avsnitt då en vecka inkluderar både deltävlingar och en avslutande final och på så vis kan det skapa en övergripande bild av vilka frågor som ställs och hur de tar sig uttryck, med andra ord: *vad man skall veta för att veta mest*. Vi valde den 15:e säsongen, som vid uppsatsens start var den senaste tillgängliga, detta för att få en så tidsenlig bild som möjligt. Slumpmässigt valde vi här den första veckan under denna säsong. Under veckan som vi valde ställdes det sammanlagt 376 frågor vilka ligger till grund för den kvantitativa analysen. För att se vilka teman som frågorna berör har vi inledningsvis använt oss av sällskapsspelet *Trivial Pursuits* (TP) kategorier, eftersom spelet, liksom *VVM*, inkluderas i den frågesportsliga genren. De gällande ämneskategorierna är: *underhållning, natur/vetenskap, kultur/litteratur, geografi, historia* och *sport/fritid*. Då kategorin *kultur/litteratur* var bred och majoriteten av frågorna till en början föll inom kategorin valde vi att lägga till kategorierna *samhälle, religion* och *språk* (för en mer detaljerad beskrivning av kategoriernas definiering se bilaga).

Ämneskategoriseringen används för att se hur många av frågorna som hör till de olika kategorierna. Viktigt att påpeka här är att frågorna kan höra till mer än en kategori, eftersom att många av dem inte är renodlade gällande sitt ämne. Ett exempel på en sådan fråga är ”I vilket land grundades 1902 företaget som numera heter 3M Company och som b.la. gör tejp och post-it-lappar?” (Se bilaga: A:1, R:1, F:3). Här söks det efter ett land och frågan kan då betraktas som en geografifråga, samtidigt är det en händelse som frågan beskriver, något som skedde för mer än

hundra år sedan och kan vidare även betraktas som en historisk fråga. I och med detta ingår det därför ytterligare en analys av frågorna i ämneskategoriseringen, nämligen en analys av hur många av frågorna i de olika kategorierna som är renodlade och hur många som är sammanblandade gällande sitt ämne.

I ämneskategoriseringen framkom det relativt tidigt att *geografi* utgjorde den största kategorin. Därför torde det vara av intresse att se vilka delar av världen som frågorna handlar om och om ämneskategorierna berörs i olika grad beroende på vilken kontinent det handlar om. För att kartlägga detta utgick vi från världens kontinenter: *Europa, Amerika, Afrika, Asien, Oceanien* och *Antarktis*. I och med att programmet utgår ifrån Sverige och majoriteten av frågorna därför med hög sannolikhet kommer beröra landet har vi valt att lägga till kategorin *Sverige* och separera den från *Europa*. Kategorin *Universellt* utgörs av frågor som inte är bundna till ett specifikt land utan kan betraktas som relativt allmängiltiga. Även inom den här kategoriseringen har det förekommit att frågorna berör två olika kategorier, dock inte i samma utsträckning som vid ämneskategoriseringen och därför har den kategorin som frågan och svaret primärt rör varit det som avgör dess placering.

Vid kvantitativ ansats är det viktigt att ha i åtanke att utfallet kan tendera att enbart beröra den ytliga aspekten av texten (Østbye et al. 2003:64). Självfallet har utfallet av den kvantitativa delen därför inte betraktas som det slutliga resultatet för denna uppsats. Utfallet har istället granskats kvalitativt för att skapa en förståelse av dess innebörd och påverkan i relation till förståelsen av kunskap.

Då våra frågeställningar söker svar som både gäller hur innehållet ser ut men även på vilket sätt det kan förstås ger kombinationen av kvantitativ och kvalitativ metod ett tydligt och fördelaktigt förhållningssätt till det empiriska materialet och möjligheten att svara på uppsatsens frågor.

3.1 Kritisk reflektion

En personlig aspekt som gäller oss båda är att vi igenom våra liv har funnit det svårt att prestera utifrån formatet som ligger till grund för frågesporter som *VVM*. Med detta sagt har vi båda varit kritiska till sättet frågesportsprogram är utformade på där kunskap visas upp på ett relativt sakligt plan och under tidspress.

Viktigt i en sådan här studie är *intersubjektivitet*, öppenhet kring hur slutsatserna framkommit och att dessa skulle bli desamma om någon annan genomförde samma studie (Østbye et al. 2003:33). I och med att den här uppsatsen tar avstamp i hermeneutiken är intersubjektivitet dock direkt problematisk då tolkning är inbegripen i genomförandet. Genom att däremot kontinuerligt uppvisa tolkningens framkomst och belägga de slutsatser den här uppsatsen ger med andra forskares argument och resultat, uppnår studien så hög intersubjektivitet som förutsättningarna ger möjlighet till. Vidare är det hermeneutiska genomförandet avgörande för att uppsatsen ska kunna uppnå så hög *validitet* som möjligt, det vill säga att data som används och analyser stämmer överens med det syfte uppsatsen har (Østbye et al. 2003: 40f). Vid hög validitet är det inte sällan förekommande att *reliabilitet* är lägre. I och med den kvantitativa metoden ökar det reliabiliteten i den här studien. Reliabilitet har att göra med *hur* man närmar sig det empiriska materialet: tillförlitlighet gällande genomförande av analys (Østbye et al. 2003: 40f). Med andra ord är kombinationen av metoderna en fördel för att kunna uppnå både så hög validitet och reliabilitet som möjligt.

En annan faktor som vi är medvetna om är problematiken vid alla former av kategoriseringar. Vår förkunskap och förförståelse spelar in i kategoriseringen, vår spontana känsla kring vilken kategori frågorna hör till har haft en stor roll i bestämmandet över vilken fråga som hör vart. Men genom att som utgångspunkt använda oss av en redan etablerad kategorisering och dessutom anpassat den till vår empiriska data har vi försökt komma ifrån åtminstone en del av problematiken. Kategoriseringen har skett i två etapper, först enskilt, sedan tillsammans i en diskussion kring vilken kategori frågorna hör till. Kategorisering är problematisk men nödvändig för uppsatsen och vi har varit noggranna med att undersöka den närmre och under arbetets gång varit kritiska.

4. Att vara eller inte vara allmänbildad

Välkomna till en ny säsong av Sveriges största frågesport *Vem vet mest?* [...] Hejsan!

Det är dags igen för ännu en säsong här tillsammans med *Vem vet mest?* De blir träna med TV, hjärngympa en halvtimme framåt. Nu kör vi (*Vem vet mest?* S:15, A:1).

Varje vardag klockan 19.00 och en halvtimme framåt leder värden Rickard Olsson "hjärngympa" för hela svenska folket på SVT2. *VVM* har sedan 2008 producerats av SVT, sänts på SVT2 och består av fem avsnitt i veckan. De fyra första avsnitten är enskilda deltävlingar där varje avsnitt har åtta stycken olika deltagare. Vinnarna och andraplatsarna från varje deltävling går senare vidare till fredagsfinalen, där vinnaren tar hem 10 000 kronor (SVT 2012).

Programmet bygger på att samtliga spelare inledningsvis har tre tända lampor, detta med undantag från fredagsfinalen där vinnarna från deltävlingarna har ytterligare en till, som vid inkorrekt svar släcks. När alla lampor som deltagaren har är släckta är denne ute ur spelet. Avsnitten består av tre ronder, i den första ronden, *kvalificeringen*, får samtliga deltagare svara på tre frågor i tur ordning, de som tar sig vidare in i andra ronden blir belönade med ytterligare en lampa. Andra ronden, *utslagningen*, inleds med att en av deltagarna får en fråga, vem det är som börjar avgörs av slumpen. Efter att ha svarat rätt på frågan vinner deltagaren spelet och får här efter bestämma vem som skall svara på nästa fråga, vilken hen gör fram till att någon annan svarar rätt. Den andra ronden slutar när det bara är tre deltagare kvar, dessa tre går då vidare till tredje ronden, *finalen*. Antalet lampor de tre deltagare hade kvar från andra ronden omräknas till poäng, där en lampa är värd tio poäng. I tredje ronden, vilket skiljer sig från de övriga ronderna, är målet att få så många poäng som möjligt. Detta uppnås genom att svara rätt på frågorna där varje rätt svar är värt tio poäng. Ronden börjar inledningsvis med en fråga till alla och där den deltagare som trycker först på sin knapp får svara. Vid rätt svar vinner deltagaren även här spelet och får bestämma efter att ha hört kommande frågekategori ifall hen själv skall svara på frågan eller låta några av de andra svara. Om en deltagare själv väljer att behålla spelet och sedan svarar fel får de andra två deltagarna tio poäng var. Deltagaren förlorar då spelet och kommande fråga är återigen öppen för samtliga deltagare. Det förekommer däremot två möjligheter när en tävlande ska lämna över en fråga till en annan deltagare. Svarar den här personen fel får den tävlande som lämnade över frågan tio poäng och fortsätter att "äga spelet": bestämma om hen själv vill svara på nästkommande fråga eller lämna över den. Om personen som får frågan istället svarar rätt får

den tio poäng och vinner därmed det spelet. På det här sättet fortsätter det fram till att tiden är ute och den tävlande som har flest poäng vinner.

Vid en första anblick av *VVM* är det inget tvivel om att detta underhållningsprogram tillhör frågesportsgenren. Programmet utspelar sig i en studio, har artificiella karaktärsdrag och ger ett modernt intryck. Högteknologiska och extravaganta studiomiljöer är vanligt förekommande inom genren (Holmes 2008:12f). Vidare finns det en programledare, deltagare som skall svara på frågor, samt en publik. Även detta är element som är återkommande inom genren, vilket skapar ett format som ger ett igenkännande uttryck (Holmes 2008:7). *VVM* är därför ett exempel på hur frågesportsprogram kan ta form. Programmets format bygger på att deltagare ska bemästra ett uppdrag eller svara på frågor som går ut på att påvisa kunskap och/eller färdigheter. I och med att dessa genre-relaterade element är så etablerade blir det lätt för tittarna att mer eller mindre medvetet förstå att ett program tillhör frågesportsgenren. Programmet är av underhållande karaktär då det förekommer ett spänningsmoment i att utse en vinnare som blir tilldelad ett pris (Whannel 1990:103, Holmes 2008:12f). Samma struktur uppträder även i *VVM* och vad detta har för innebörd kommer att analyseras utifrån de element som är mest framträdande: *programmets aktörer, programmets frågor och programmets underhållningsaspekt*. Då uppsatsen undersöker programmets framställning av kunskap är det dessa element som tydligast framträtt som faktorer som påverkar innehållet.

4.1 Aktörernas roller

Aktörerna, som är den mänskliga faktorn i programmet, är ett avgörande element eftersom det är via dem som innehållet förmedlas. Deltagarna behöver vara över 18 år för att söka in till programmet, annars föreligger det inga krav om utbildning eller bakgrund. Deltagarna och deras kunskap skiljer sig från en historisk föregångare, *Kvitt eller dubbelt/Tiotusen kronorsfrågan*. *Kvitt eller dubbelt* började sändas i slutet av 1950-talet och deltagarna bestod av personer som tävlade i egenvalda områden där de var särskilt kunniga, kunskapen som presenterades i programmet var specifik och mer djupgående (Furhammar 2006:256). På så vis kan man se hur deltagarna i *VVM* ska representera allmänheten där de provas i kunskap som inte är egenvald eller förutbestämd, utan så kallad allmänbildning.

Till skillnad från deltagarna, som varierar från de olika avsnitten, är värden för *VVM*, Rickard Olsson, ett fast och återkommande element vars funktion är att styra programmet. Värden intar ofta en ”farbroderlig” roll (Holmes 2008:12f). I *VVM* återspeglas det bland annat vid hans återkommande skämtsamma kommentarer som “Han är så smal, så smal, Nils Ferlin - så man kan ha honom som humlestör” (*Vem vet mest?* S:15, A:3) eller när han riktar sig mot en av deltagarna, Foad, och säger: ”Ja, och Foad står här som en rundningskon här i mitten och får inte göra någonting” (*Vem vet mest?* S:15, A:3). I samband med den skämtsamma karaktären hos kommentarerna ger deltagarna respons i form av med mer eller mindre framträdande skratt vilket skapar en lättsam stämning i studion. Den skämtsamhet som förekommer i Olssons kommentarer bidrar till att lätta upp stämningen men fyller ingen avgörande funktion för programmet.

Vid programstart blir Olsson presenterad och kommer in i studion till ljudet av applåder, vilket skiljer sig från deltagarna som redan är på plats. Utöver detta står Olsson avsidat från deltagarna, som står på ett led bakom sina pulpeter. På det här sättet markeras en skillnad mellan deltagarna och värden. Inledningsvis presenteras samtliga deltagare specifikt: ”Niklas Linder från Norrköping, behandlingspedagog som också har jobbat som clown, har sett alla James Bond filmer minst fem-sex gånger” (*Vem vet mest?* S:15, A:1) eller ”Kerstin Ankert från Falun, jobbade för [*sic!*] på läns museet och har nu tid för det egna hantverket, gör mattor på sin stora vävstol” (*Vem vet mest?* S:15, A:1). Dessa presentationer är kortfattade och bygger på likartad information så som: namn, hemort, yrke och en underhållande anekdot. Vid dessa presentationer skildras alla deltagare på liknande sätt: de filmas i profil stående bakom sin pulpet, och deras namn och ort dyker upp för tittarna på TV-skärmen. Även om framställningen av deltagarna ter sig likartad skapas en individualisering genom att informationsinnehållet är olika. Deltagarna behöver under programmets gång bevisa sin kunskap genom att svara rätt på frågorna för att bibehålla sin plats. Även om vinnaren uppnår en högre status än de övriga deltagarna som försvinner ur programmet har programledaren fortfarande en högre position. Utåt sett är Olsson den som bestämmer kunskapen, han avgör huruvida deltagarnas svar är rätt eller hans roll som programledare är dessutom permanent. Olsson kan därför betraktas som “kunskapens representant” eller “allvetaren”: kunskapens ansikte utåt, på så vis att det är han som ställer frågorna och därmed styr deltagarnas svar samt framför huruvida svaren är korrekta eller inte. Han har makten över ordet, det är han som vet de rätta svaren och på så sätt kan man urskilja ett hierarkiskt förhållande mellan värden och deltagarna.

Ur Brett Mills (2011) analys av det brittiska humorfrågesportsprogrammet *QI* framkommer den makt som värden, vilket i detta fall är Stephen Fry, kan ha På liknande sätt som Olsson är Fry den som avgör vad som är intressant eller inte. Deltagarna blir antingen belönade eller straffade och Fry kan betraktas som läraren/rektorn och deltagarna tillskrivs rollerna av skolbarn (Mills 2011:148). Även om *VVM* är annorlunda utformat är det fortfarande Olsson som bedömer svaren. Han kan betraktas inta rollen som examinerator och tillsammans med sina skämtsamma kommentarer kan hans agerande förstås som ett försök att lätta upp stämningen för de nervösa "elever" som ska examineras.

En annan aspekt som styrker Olssons lärarroll är då deltagarna i programmet svarar fel. Här tar Olsson utrymme att rätta deltagarna och vid många tillfällen redogör han det rätta svaret genom en anekdot. Exempel på detta är när deltagaren Inger svarar fel på en fråga:

Olsson: "Vilka engelska ord förkortas MMA i kampsportssammanhang?"

Inger: "Martial Arts"

Olsson: "Mm. Och första M:et då?"

Inger: "Mast"

Olsson: "Mixed"

Inger: "Mixed"

Olsson: "Mixed. Mixed Martial Arts helt enkelt. Det är en blandning av alla sporter som ehh, ja det finns ju regler med det är något av ett slagsmål" (*Vem vet mest?* S:15, A:4).

Ett annat exempel är vid frågan "Från vilken grekisk ö kom poeten Sapfo som på 600-talet f.Kr. skrev dikter om kvinnlig kärlek?" (Se bilaga: A:2, R:1, F:8)

Per-Erik: "Jag gissar på Samos"

Olsson: "Hon var från Lesbos.

Per-Erik: "Okej"

Olsson: "Mm, hon var från Lesbos. [mummel] Lesbisk kärlek det är därifrån det kommer från. Gudars like syns mig den mannen vara. Tungan låder stel vid min gom, fantastiska dikter." (*Vem vet mest?* S:1, A:2)

Trots att detta sker med en skämtsam ton ges det ändå plats för värden att utveckla det rätta svaret. Liknande anekdoter som utvecklar svaret kan även förekomma vid rätt svar men inte i

samma utsträckning som vid fel svar. Vidare ges det även utrymme för Olsson att markera när deltagaren har svarat rätt på en avgörande fråga för att kunna fortsätta delta. Förutom att Olsson ofta kommenterar detta applåderar även publiken. Att deltagaren har hamnat i denna position grundas i att hen har svarat fel på frågorna innan. Trots att deltagaren ifråga inte har vunnit blir den ändå hyllad för att den har svarat rätt och får fortsätta att vara en del av tävlingen.

4.2 Kunskapsformer i frågesportsprogram

Utöver den interna hierarki som kan synliggöras i förhållandet mellan värden och deltagarna finns det en extern hierarki som berör programinnehållet. Fiske (1988:269) har utifrån just frågesportsprogram kartlagt olika former av kunskap och hur det finns en hierarkisk dimension, där han särskiljer mellan *factual knowledge* och *human knowledge*. *Factual knowledge* innebär konkret och bestämd kunskap som är vedertagen och betraktas som sann, det vill säga ren fakta. *Human knowledge* grundas däremot i att förstå och läsa in andra människor och på så vis finns det i den formen av kunskap inga rätt eller fel svar i samma bemärkelse. Ur kategorin *factual knowledge* skiljer Fiske mellan *academic knowledge* och *everyday knowledge*. *Academic knowledge*, återfinns i exempelvis historieböcker och uppslagsverk, vilket gör att svarens ursprung eller uppkomst inte ifrågasätts. *Everyday knowledge* är ämnen som inte är skolrelaterade, utan lärdomar som tillkommer i den sociala sfären (Fiske 1988:267). Utifrån Fiskes (1988) kategorisering kan man se hur frågorna i *VVM* bygger på *academic knowledge* då det är faktabaserade svar som efterfrågas, exempelvis: ”Vilket nordiskt land fick sin första kvinnliga statsminister 2011?” (Se bilaga: A:1, R:1, F:1) och ”Vem i den grekiska mytologin dog efter att ha träffats av en pil i sin sårbara häl?” (Se bilaga: A:1, R:1, F:2).

Utöver att deltagarna i *VVM* ska kunna svara på frågor och på så vis redogöra för kunskap förekommer det även inslag av strategiska element. I rond två skall frågan skickas vidare till en annan deltagare och i rond tre finns möjligheten att göra detta efter att temat på frågan har presenterats. För att komma närmare vinsten är det strategiskt bäst för deltagarna att skicka frågan vidare till en person som de antar inte kan svara rätt på frågan. Med andra ord kan man vinna på att ha kännedom om sina motspelare. Genom de strategiska momenten som förekommer i rond två och tre föreligger det därmed inslag av *human knowledge*: kunskap om de andra deltagarna och hur väl de svarat på tidigare frågor kan betraktas som ett hjälpmedel för att vinna.

I finalen av första avsnittet vinner May-Louise med 120 poäng och de övriga har 50 poäng var. Här kan 30 av May-Louise poäng betraktas som strategiska poäng, då hon har skickat frågor vidare till de övriga deltagarna som inte kunnat svara rätt. Hennes val gjorde att hon kunde behålla spelet och därmed utesluta de övriga deltagare från att svara på kommande frågor. Det som framkommer här är att en insikt om de andra deltagarna skapar en möjlighet att undvika frågor men ändå få poäng. På så vis kan *human knowledge*, det strategiska elementet, spela en roll i programmet, medan det primära fortfarande är att kunna leverera de rätta svaren inom tidsramen för att kunna ta sig vidare.

Fiske (1988) lyfter fram att frågesporter som baseras på *academic knowledge* är mer populära, och visas på bästa sändningstid, än frågesporter där deltagarna tävlar i andra former av vetande eller färdigheter. Däremot ifrågasätts inte kunskapen i program som bygger på *academic knowledge* och den kan därför betraktas som etablerade sanningar vilka stödjer den sociala makten (Fiske 1988:267). Fiske menar därför att frågesporter som bygger på *human knowledge* är av mer demokratisk karaktär då den inte är lika bestämd och istället kommer från den sociala kontakten.

Trots att Fiskes (1988) kartläggning och analys är nästan 30 år gammal är *VVM* ett nutida exempel på att frågesportsprogram som grundas i *academic knowledge* har en stark popularitet då programmet visas på bästa sändningstid och är inne på sin 16:e säsong (SVT, u.å.). *QI*, som också är en frågesport som utgår från *academic knowledge*, skiljer sig trots det från *VVM*. Frågornas utformning liknar varandra men *QI* söker istället efter svar som inte är givna och på så sätt ger programmet en alternativ syn på hur kunskapsformen tar uttryck. Exempelvis vid frågan: "Vilket år slutade andra världskriget?" söker Fry efter svaret 1990 då detta var året då Tyskland blev erkänt som en förenad nation, efter det att kriget avslutades. Deltagaren som svarar 1945, straffas då det är det mest upplagda/vedertagna svaret (Mills 2011:137). Utifrån utformning och innehåll kan *VVM* däremot förstås som en upprätthållande faktor av vedertagen faktakunskap som inte ifrågasätts.

Det blir tydligt att det finns ett förhållande och en distinkt skiljelinje mellan aktörerna i *VVM* som kan påminna om en struktur som även finns i skolans sfär. Värden kan betraktas som kunskapens överordnad och deltagarna är representanter för allmänheten som är underordnade i mening att de måste bevisa sin kunskap utifrån programmets regler, där de rätta svaren är

vedertagna. För att vidare undersöka vad deltagarna förväntas veta för att “veta mest” är det därmed av vikt att se närmare på frågornas utformning och innehåll.

4.3 Programinnehåll: frågornas utformning

4.3.1 Kategorisering av frågorna

Frågesportsprogram som grundas i *academic knowledge* är vanligt förekommande och enligt Fiske (1988) är det även den variant som är högst upp i hierarkin av frågesportsprogram som också avgör hur kunskapen tar sig till uttryck. De konkreta fakta som *VVM* reproducerar är en del i ett urval, och därför är det av intresse för den här uppsatsen att utforska *vad* dessa fakta handlar om. För att synliggöra vilka ämnen programmet berör och i hur stor grad olika ämnen berörs har den klassificering som introducerades i metoddelen använts. I resultatet av klassificeringen utifrån våra ämneskategorier: *geografi*, *historia*, *kultur/litteratur*, *natur/vetenskap*, *religion*, *sport/fritid*, *samhälle*, *språkkunskaper* och *underhållning*, framkommer det att de 376 olika frågorna, som utgörs av en veckas program fördelas på följande sätt:

Kategori	Antal	Antal i %
<i>Geografi</i>	97	26 %
<i>Samhälle</i>	74	20 %
<i>Underhållning</i>	72	19 %
<i>Kultur/litteratur</i>	63	17 %
<i>Historia</i>	60	16 %
<i>Språk</i>	50	13 %
<i>Natur/vetenskap</i>	47	13 %
<i>Sport/fritid</i>	45	12 %
<i>Religion</i>	17	5 %

Den största avvikelser som framkommer ur tabellen är mellan *geografi* och *religion*. Att ett stort antal frågor kretsar kring *geografi* talar för att det är viktigt att vara medveten om länder, städer och övriga geografiska områden. Med andra ord att ha kännedom om kartor och kunna placera och benämna dessa olika platser är vad som betraktas som en avgörande del av allmänbildningen

i *VVM*. Betoningen på *geografi*, tillsammans med den näst största kategorin *samhälle*, kan vidare förstås som att det är viktigt att vara insatt i hur världen ser ut, både geografiskt, ekonomiskt och politiskt.

Kategorin religion avviker från de övriga eftersom den utgör den lägsta procenthalten av frågorna. Jämförelsevis framhävs på så vis inte *religion* som ett lika viktigt ämne som de andra, och får inte lika stort utrymme i den allmänbildning som förväntas av deltagarna i *VVM*.

Den tredje största kategorin, *underhållning*, är ett ämne som till skillnad från de kategorier som precis diskuterats, inte förekommer som ett renodlat teoretiskt ämne i skolan. Att inkludera icke-akademiska frågor, ämnen som traditionellt sätt inte förekommer i skolan, är ett återkommande fenomen i frågesportsprogram (Fiske 1988:276). Kategorin *underhållning*, handlar om populärkulturella fenomen och personer i underhållningsbranschen och är ett tydligt exempel på en sådan inkludering. Detta gäller även *sport/fritid*. Fiske (1987:276) framlägger genom att visa andra former av kunskaper kan det betraktas som ett försök att öppna upp synen på vad kunskap är och demokratisera den. Genom att *underhållnings- och sport/fritidskategorierna* inkluderas kan *VVMs* frågeutformning betraktas som ett sätt att demokratisera kunskapen som genereras i TV-programmet, detta då dessa frågor blir belönade på lika villkor som de övriga frågorna. Utöver de skillnader som tabellen visar finns det en relativt jämn fördelning mellan kategorierna: alla ämnen blir berörda under den veckans tävling som studerats. Den bästa förutsättningen för att gå vidare i tävlingen är med andra ord att besitta kunskap inom alla kategorier. Allmänbildningen som *VVM* efterfrågar skiljer sig därmed från skolans utformning av kunskap. Genom att ämnen som inte är akademiska inkluderas i programmet avviker det från en renodlad akademisk karaktär som är baserad på traditionella skolämnen.

4.3.2 Ämneskombinerade frågor

Formuleringen av frågorna innefattar både renodlade ämnen och kombinerade ämnen. Även detta kan betraktas som något som avviker från skolans sätt att sortera kunskap på, där ämnena i större grad undervisas fristående från varandra. I *VVM* är 140 av 376 frågor kombinerade, och faller alltså inom fler än en ämneskategori. Tabellen nedanför visar hur många av ämnenas frågor som blandas med andra ämnen och hur många som är så kallade renodlade ämnesfrågor.

Totala	Blandade	Blandade i %	Renodlade	Renodlade i %
<i>Historia (60)</i>	49	82 %	11	18 %
<i>Geografi (97)</i>	71	73 %	26	27 %
<i>Kultur/litteratur (63)</i>	40	63 %	23	37 %
<i>Språk (50)</i>	30	60 %	20	40 %
<i>Sport/fritid (45)</i>	27	60 %	18	40 %
<i>Samhälle (74)</i>	41	55 %	33	45 %
<i>Natur/vetenskap (47)</i>	20	43 %	27	57 %
<i>Religion (17)</i>	6	35 %	11	65 %
<i>Underhållning (72)</i>	12	17 %	60	83 %

Kombinationen av de olika ämnena kan liknas med den demokratiska faktorn som tidigare nämndes. Genom att kombinera ämnen i frågorna krävs det inte att deltagarna enbart är kunniga inom ett område. Att kombinera ämnen kan därför fungera som ett sätt att öppna upp frågan och ökar chanserna för fler deltagare att kunna svaret på frågan. Inledningsvis framgår det att *historia*, *geografi* och *kultur/litteratur* har högst procentsatser där frågorna inkluderar andra ämnen, medan kategorin *underhållning* är den som kombineras minst med andra ämnen vilket är intressant jämfört med tidigare tabell, där *underhållning* är den tredje största kategorin. Att den här kategorin i större utsträckning står för sig självt utan att deltagarna får "ledtrådar" genom att andra ämnen inkluderas tyder på att de förväntas kunna svara på dessa frågor utan ytterligare hjälp. Eftersom *underhållning* innehåller populärkultur är kunskapen som efterfrågas lättillgänglig och kan betraktas som en lättare kategori. Vidare kan därför *historia*, *geografi* och *kultur/litteratur* betraktas som de "svåraste" ämnena då de har kombinerats.

Exempelvis söker frågan "I vilket land blev Shinzo Abe premiärminister 2012?" (Se bilaga: A:4, R:1, F:8), efter ett geografiskt svar, men den berör även kategorin *samhälle*, som kan betraktas som en ledtråd. Utifrån Fiskes (1988:267) syn på kunskap, där *academic knowledge* är av högre status i samhället, kan inkluderingen av *underhållning*, som ett traditionellt sett icke-akademiskt ämne, bredda kunskapen och öka antalet sökande samt ge en större variation bland deltagarna. Det här stämmer överens med vad som tidigare beskrivits om deltagarna: deltagare

består av "allmänbildade" personer och det krävs ingen specialkunskap eller särskild utbildning för att delta. Att ämnen kombineras för att öppna upp kunskapen i programmet står därmed i förhållande till programformatet - eftersom att programmet eftersträvar en variation bland deltagarna.

4.3.3 Frågornas geografiska förankring

Eftersom geografiskt vetande betonas i programmet är kategorisering av kontinenterna viktig för att synliggöra hur frågorna fördelas världen över. Tabellen nedan visar resultatet av kategoriseringen.

Kontinent	Antal
<i>Europa</i>	133
<i>Sverige</i>	131
<i>Amerika</i>	50
<i>Universellt</i>	29
<i>Asien</i>	23
<i>Afrika</i>	6
<i>Oceanen</i>	4
<i>Antarktis</i>	0

Tabellen visar att majoriteten av frågorna rör Europa. Med de frågor som faller inom kategorin *Sverige* inkluderade i *Europa-kategorin* är det sammanlagt 264 frågor som berör hela Europa. Vidare behandlas Amerika i 50 frågor, medan de resterande kontinenterna berörs i väldigt liten utsträckning och den geografiska kategoriseringen visar på en avsevärt ojämn fördelning. Asien, Afrika, Oceanien och Antarktis utgör tillsammans cirka 9 % av frågorna. I och med att de får ett så litet utrymme är det dessa frågor som får representera kontinenterna i den allmänbildning som *VVM* efterfrågar och reproducerar. Detta innebär att den lilla procent frågor som representerar dessa kontinenter riskerar att bli hela framställningen av vad dessa kontinenter är.

4.3.4 De olika kontinenternas framställning

Asien är den kontinent som, i jämförelse med de andra tre underrepresenterade kontinenterna, nämns mest. Dessa frågor handlar främst om *geografi*, där en liten del är renodlade som ”I vilken världsdel ligger Iran?” (Se bilaga: A:2, R:1, F:20) men majoriteten är kombinerade kategorier som ”I vilket land ligger staden Sapporo där de olympiska spelen avgjordes 1972?” (A:2, R:2, F:18), som även berör *sport/fritid*. I den sistnämnda frågan finns det också ett globalt tema. Frågans svar avser ett land i Asien medan ledtråden som ges, de olympiska spelen, är ett globalt fenomen.

Samhällsfrågorna har näst störst utrymme, där innehållet fokuserar på politiska ledare och konflikter. ”I vilket land ligger staden Dharamsala där den tibetanska exilregeringen har sitt säte?” (Se bilaga: A:3, R:3, F:4) och ”Vilket land har styrts av diktatorerna Papa Doc och Baby Doc?” (Se bilaga: A:2, R:2, F:23) är exempel på frågor där politiken lyfts fram. Anmärkningsvärt är att dessa frågor har att göra med stridigheter eller diktatorer, bland de få frågor som ställs kring Asien så är dessa frågor negativt betingade. Hade fler frågor ställts kring Asien i stort hade det här inte nödvändigtvis varit problematiskt men i och med den lilla del av frågor som får representera kontinenten kan detta ge bilden av att Asiens politiska läge genom historien enbart varit konfliktfyllt och ostabilt.

En del av samhällsfrågorna inbegriper även industri och företagande. Frågan ”Från vilket land kommer affärsmannen Li Ka-shing som har rankats som Asiens rikaste man?” (Se bilaga: A:1, R:3, F:18) och ”Vilken var världens största biltillverkare år 2014 sett till antal sålda bilar?” (Se bilaga: A:5, R:1, F:3) har koppling till industri och företagande. Frågorna exemplifierar att det finns inslag som har tendens att beröra företeelser som sträcker sig utanför Asiens gränser, där de uppmärksammar affärsmässiga anknytningar till Europa och resten av världen. Utifrån diskussionen om kombinationen av ämnena kan detta återigen betraktas som ledtrådar vilket ökar chansen för flertalet att svara på frågorna men också att de få frågor som handlar om Asien även hänvisar till en ekonomisk koppling till västvärlden.

Det är vidare anmärkningsvärt att det förekommer kategorier som inte blir berörda och på så vis inte får representera Asien där både *underhållning* och *kultur/litteratur* är frånvarande, detta trots att *underhållning* är den tredje största kategorin. Programmet framställer Asien som en ekonomisk, industriell kontinent, med en del politiskt ostabila situationer som är intressanta men samtidigt en kontinent som är kulturellt ointressant.

De sex frågor som rör den afrikanska kontinenten är inte jämt fördelade på veckans avsnitt av *VVM*, varken i avsnitt 3 eller 4 ställs det någon fråga som rör Afrika. Det här gäller även för Oceanien där det i avsnitt 2, 4 och 5 inte ställs en enda fråga som rör detta geografiska område. I teorin skulle en deltagare därmed kunna medverka och vinna *VVM* utan att behöva kunna något om Afrika eller Oceanien, då oddsen att en fråga som berör någon av dessa kontinenter är liten. Även här ligger fokus på det *geografiska* där fyra av sex frågor om Afrika och tre av fyra om Oceanien betonar vikten av lokalisera kontinenterna och områden inom dem. Till skillnad från Asien förekommer det en *underhållningsfråga* som berör Afrika: “Vilken diktator styrde Uganda på 70-talet och gestaltas av Forest Whitaker i filmen ”The last king of Scotland”?” (Se bilaga: A2, R1, F6). Dock skall det tilläggas att underhållningselementet i denna fråga, och även ledtråden, inte handlar om Afrika då filmen *The last king of Scotland* är en brittisk produktion. I jämförelse med Oceanien som också har en *underhållningsfråga*, “Vad heter artisten? [låten *Chandelier* med Sia spelas upp]” (Se bilaga: A3, R2, F18) framvisar den Oceaniska *underhållningsfrågan* ett mer renodlat underhållande element som faktiskt har med kontinenten att göra.

De ämnen som inte blir berörda vid frågor om Afrika är *natur/vetenskap*, *religion* och *språkkunskaper*. Således utesluts dessa ämnen i bilden av vad allmänbildning är, åtminstone så som *VVM* framställer den. Detsamma kan sägas om Oceanien där *natur/vetenskap*, *historia*, *sport/fritid*, *samhälle* och *språkkunskaper* inte efterfrågas.

Antarktis är den enda kontinenten som inte över huvud taget berörs under en veckas frågor. I och med att det inte finns några fasta invånare i Antarktis och därmed inte någon större social eller kunskaplig kontext är det här bortfallet inte problematiskt i samma grad som de andra kontinenterna.

Jämförs de underrepresenterade kontinenterna med Europa och Amerika så blir det tydligt att frågorna har en ojämn fördelning, inte bara när det handlar om antal frågor per kontinent utan även i vilken utsträckning ämnesområdena berörs. Det utrymme som Asien, Afrika och Oceanien får berör främst kategorin *geografi*. Det ska dock tilläggas att just den kategorin är överrepresenterad även när det kommer till de europeiska och amerikanska frågorna men eurocentriskt och amerikaniserat: viktigare kontinenter som “har allt” i och med att de berör även resterande kategorier. Framställningen av kunskap som *VVM* ger är att det vetenskapliga, kulturella och språkliga är sådant som finns i den västerländska världen, eftersom att det är

Amerika och Europa som får representera dessa kategorier. På det sättet framstår de som inte tillhör västvärlden som underlägsna i dessa områden, och då majoriteten av frågorna rör geografiska områden blir kontinenterna främst en del av en karta där invånarna och dess kultur inte representeras. Människornas aktiva deltagande i Asien, Oceanien och Afrika osynliggörs och de västerländska kontinenterna representerar därmed världens befolkning. *VVM* efterfrågar och framställer kunskap där det nästan enbart är västvärlden som kommer till tals.

Att "veta mest" är alltså att "veta mest om väst": enbart om en del av världen. Att vinnaren erkänns som bärare av kunskap och att programmet efterfrågar allmänbildning kan därför diskuteras. Kunskap och allmänbildning är generella begrepp men med utgångspunkt i *VVM* blir det tydligt hur snävt urvalet kan vara utan att det ifrågasätts.

4.4 Den effektiviserade kunskapen

Som tidigare nämnts är det *academic knowledge* - faktakunskap som efterfrågas i *VVM*, och eftersom frågornas innehåll har diskuterats i ovanstående avsnitt är det också av intresse att se närmare på svarens format. Sättet som frågorna formuleras på ger en ram för hur deltagarna ska svara och är alltså en del i hur framställningen av kunskap tar sig till uttryck i *VVM*, med andra ord - *hur* kunskapen ser ut.

Svaren på frågorna består återkommande av enbart ett eller två ord och deltagarna måste kunna svara inom fem sekunder. Vikten av att vara snabbtänkt syns även tydligt i rond 3 som bygger på "snabbast på knappen", där de tre finalisterna använder sin "buzz-knapp" för att svara på frågan. Förutom den utsatta tiden gäller det även att deltagarna är snabbare än sin motspelare för att få svara på frågan. På grund av programmets utformning ligger huvudsaken i att kunna svara på frågan snabbt. I de fall då deltagaren inte kan svara på frågan under den utsatta tiden räknas det fortfarande som ett inkorrekt svar och det kan därmed betraktas som att snabbtänkthet värderas lika högt som kunskap.

Ritzer (2008) myntar begreppet *McDonaldisering* för att förklara hur dagens samhälle kan liknas med affärs- och produktionsstrukturen i snabbmatskedjor. I det "McDonaldiserade samhället" finns det ett par dimensioner som är särskilt karaktäristiska, en sådan dimension är *effektivitet*. På snabbmatskedjor som McDonalds så skärs maten upp i förväg för att sedan frysas ned för att vid beställning sedan snabbt kunna tinas upp. Beställningssystemet är effektiviserat

med menyer som är förbestämda och tillsammans med kassasystemen, parkeringsplatser som ska underlätta för kundernas besök samt lättillgängliga ”drive-ins” effektiviserar hela arbetskedjan ytterligare (Ritzer 2008:57ff). På liknande sätt är samhället präglad av effektivisering, vilken också innebär ett ökat tempo. Det höga tempot ger i sin tur ett resultat som snarare är kvantitativt istället för kvalitativt (Ritzer 2008:13f, 79). Hamburgarna som kunderna beställer på McDonalds är inte av högsta kvalitet, men det går fort att få maten och de ofta rejäla portionerna mättar samt ger en tillfällig tillfredsställelse: det är ingen kulinarisk smakresa men kunden vet vad hen får, vilket Ritzer (2008:79, 83) benämner som *beräknlighet*.

Utifrån det Ritzer (2008) beskriver, att människorna idag är präglade av ett samhälle fullt av effektivisering som ofta också ger en lättillgänglighet, kan utformningen av *VVM* bli förståelig som ett exempel där även kunskap effektiviserar. Att programmet fungerar i dagens kontext skulle kunna ha att göra med just de effektiva aspekter som ger lättillgänglig och lättsmält kunskap där tittarna får ta del av konkret information. Dessutom finns det en del i den beräknlighet som Ritzer (2008) beskriver, att McDonalds innefattar att kunden är medveten om vad hen betalar för. Frågesport som en relativt etablerad genre, och *VVM* som ett välkänt fenomen ger tittarna en förståelse för vad som komma skall. Reglerna är satta och specifika, kunskapen som reproduceras i *VVM* kan betraktas som lättillgänglig på så vis att svaren kan betraktas som fasta och oföränderliga utan krav på vidare tolkning.

Garry Whannel (1990) analyserar bland annat hur just kunskap i frågesportsprogram kan förstås. Det är förmågan att snabbt kunna återkalla enstaka beståndsdelar av faktakunskap som efterfrågas, något som han menar genomförs mycket effektivare av exempelvis datorer (Whannel 1990:104). Vidare formuleras den här formen av kunnande som “[...] the acquisitive instinct that accumulates and stores items of information, just as a squirrel stores nuts.” (Whannel 1990:104). Kraven som ställs på deltagarna i *VVM* betonar alltså inte deras mänskliga förmåga att analysera utan den kunskap som konstrueras och reproduceras är egentligen förmågan att kunna memorera och sedan redogöra för fristående fakta. Idag finns det mängder av sidor på internet som kan servera oss den typen av faktakunskap, där vi själva inte behöver göra någon djupare analys utan enbart kan fokusera på att memorera, exempelvis Wikipedia. Med Ritzers (2008) liknelse mellan samhället och hamburgare från McDonalds kan sådan kunskap betraktas som tillfälligt tillfredsställande eftersom den är konkret och lösryckt, men medför vidare ingen större “kunskapsmättnad”: det vill säga ingen personlig förmåga att kontextualisera kunskapen och/eller

kritiskt granska den. *VVM* kan med andra ord betraktas som ett McDonaldiserat fenomen, något som är karaktäristiskt för den pågående effektiviserade tidseran.

Vad programmet benämner som allmänbildning resulterar, genom frågornas utformning, i svar som är typiskt konkreta och faktabaserade. Oberoende av vilket ämnesområde frågorna utgår från byggs de upp likartat för att ge svar som grundas i antingen *vad*, *var*, *vem* eller *när*. Deltagarna behöver inte redogöra för kunskap kring varför eller hur något har hänt. Utifrån frågornas framställning i *VVM* föreligger det att vad som är av vikt i tävlingen är alltså att kunna namnge ett land, en händelse, en person eller en byggnad. Den eftersträvade kunskapen i *VVM* och programmets framställning av allmänbildning innebär att snabbt kunna ta något från en större kontext och precisera det. Effekten av tidsaspekten möjliggör att programmet kan beröra ett stort urval av ämnen samtidigt som den stora mängden av frågor gör att innehållet förblir på en ytlig nivå. En följd av effektiviseringen, inom programformatets ramar, är alltså att kunskapen är kvantitativ snarare än kvalitativ, där en del av innehållet går till spillo.

4.5 Den underhållande aspekten

Programformatet innehåller även element av underhållande karaktär som påverkar innehållet, det vill säga frågornas utformning och teman samt aktörernas deltagande. Utifrån titeln, ”Vem vet mest”, är målet för programmet att få fram personen som vet mest: det är en tävling som också fungerar som ett underhållande element. Med hjälp av Fiskes (1988) analys av frågesportsprogram, som inledningsvis bygger på Lévi-Strauss distansering mellan *spel* och *ritualer*, kan frågesportsformatet förstås som en struktur som bygger på *ritual-spel-ritual*. Spel kan här betraktas som en kulturell form och tar sig till uttryck på så vis att deltagarna börjar likvärdigt eller på samma nivå men syftet är att i slutändan skilja mellan vinnare och förlorare. Vid ritualer börjar deltagarna däremot olika men under deltagandet sammanförs och uppnår de likartade identiteter och kan snarare betraktas som en grupp (Fiske 1988:265). Exempel på ritualer skulle kunna vara konfirmationen där ungdomarna vid första mötet är uppenbart olika men i den avslutande ceremonin framställs lika. Detta innebär att det förekommer rituella element i frågesporter men att spel, alltså att skilja mellan vinnare och förlorare, är den bärande delen.

Som framgick i det tidigare stycket om deltagarna presenteras de på likartat sätt. Däremot kan innehållet i informationen variera, vilket utifrån Fiske (1988) kan betraktas som en rituell aspekt då presentationerna av deltagarna i frågesportsprogram ofta betonar och lyfter deltagarnas olikheter. De inledande spelaspekterna i *VVM* framkommer i första rondan där samtliga deltagarna har tre lampor och skall svara på tre frågor var, deltagarna ges samma möjlighet att ta sig vidare i spelet. Efterhand som deltagarna inte klarar frågorna exkluderas de från att delta. Visuellt tar det sig uttryck genom att ljuset släcks ner ovanför dem och de är därmed inte längre synliga för publiken. De tre finalisterna blir i finalen försedda med relativt lika villkor. Att de skiljer sig från övriga deltagare framträder genom att de övriga deltagarna försvinner. Dessutom förflyttas finalisterna från den placering som deltagarna hade vid programstart till en ny rad, som är mycket närmre värden och publiken. På så vis betonas likheten mellan de tre finalisterna samtidigt som de distanseras från övriga deltagare. Spelaspekten i *VVM* är således det faktum att alla deltagare startar med samma möjlighet att vinna medan den rituella delen både inkluderar den inledande individualiseringen samt sammansättningen i fredagsfinalen av de deltagare som föreligger mest lika ur tävlingens förväntningar.

Den här aspekten framhävs även då värden flera gånger påpekar att programmet *är* ett spel: ”Tio poäng får du, spelet tar du också över från Hjalmar” och ”Du är analytiker va? Du har räknat ut det här spelet, att det är smartare att behålla det och sen trycka in sig igen” (Se bilaga: S:15, A:3). Här förstärker Olsson spelmomentet och hur man ska bevara sin plats i tävlingen. Trots detta och att programmets titel hänvisar till att få fram vem som “vet mest”, fokuseras det inte vidare på den personen som vinner. Vid tävlingens slut utropar Olsson dagens vinnare och parallellt filmas hen kort. Kamerans fokus återgår därefter till värden som efter ett par sekunder släpper dagens vinnare och övergår till nästa tävling. Bakom honom syns de tidigare deltagarna uppradade på ett led för att gratulera vinnaren och de övriga två finalisterna som ännu befinner sig upphöjda bakom sin pulpet. Icke desto mindre är priset en faktor som betonar programmets tävlingselement. Efter de fyra deltävlingarna tilldelas fredagsfinalvinnaren i *VVM* priset av 10 000 kronor. Eftersom *VVM* inleds med 32 deltagare och utmynnar i en vinnare som blir belönad med ett pris, är det vinnande momentet en förutsättning för programmets narrativa struktur. Med andra ord är korandet av vinnaren viktig för att driva fram programmet, men vem personen är framstår som relativt oviktigt.

Möjligheten att skilja mellan deltagarnas kunskap bygger på frågornas ”fråga-svar”-format, där det finns givna rätta svar och allt annat betraktas som inkorrekt. I förhållande till varandra går det därmed att avgöra vem av deltagarna i varje enskilt avsnitt som ”vet mest”. För att kunna tävla krävs det därför att frågornas innehåll är mätbara. Därför avspeglas det även i reglerna, som kan betraktas som mer strikta och fasta än för andra former av frågesport. Mätbarheten i *QI*, till exempel, där deltagarna inte tävlar i kunskap utan snarare i framförande och fyndighet, är mer diffus. Det finns inte ett rätt och fel på samma sätt som i den allmänbildning som *VVM* producerar. På så vis kan *QI* betraktas förhålla sig mindre strikt till själva tävlingsformatet och vikten av vem som vinner är inte lika avgörande. Den mätbarhet som *VVM*s format kräver präglar därmed innehållet, och kan betraktas som en förklaring till varför det inte frågas om exempelvis hur eller varför. Vi såg tidigare i analysen av frågornas innehåll och utformning att programmets styrs av en konkretiserad kunskap och här blir det tydligt att anledningen till det grundas i det faktum att det är en tävling. Frågornas utformning är alltså en effekt av att det ska vara mätbart så att tävlingen kan skilja mellan dem som kan och dem som inte kan.

Idag finns det många program som präglas av fenomenet tävling. *Sveriges Mästerkock*, *Biggest Loser*, *Bachelor* och *Postkodmiljonären* är bara några exempel på sådana program. Programmets tävlingsmoment fyller en underhållande funktion och är väsentliga i dagens TV-format. Det konkreta innehåll som krävs för att *VVM* ska fungera som ett tävlingsprogram idag, där effektiviseringen är ett faktum, gör att kunskap som programmet framställer är lösryckt och ytlig. TV-formatet och dagens kontext präglar indirekt framställningen om vad allmänbildning är och hur den uttrycks. Den underhållande aspekten och den kunskap som produceras står således i ett växelverkande förhållande. Programmets innehåll påverkas av att det måste vara lättsamt och fungera inom den underhållande kontexten. Det finns därför inget utrymme att använda innehåll som inte redan är accepterat och etablerat som allmänbildning. Ett annat format som inte var lika präglat av underhållning, tävling och mätbarhet hade inte krävt samma lättsmälta kunskap och hade därför potentiellt sett haft större möjligheter att öppna upp kunskapen.

Att kunskapen i *VVM* ser ut som den gör, är därmed låst av underhållnings- och tävlingsaspekten. Men innehållet och dess uttryck bibehåller inte bara den effektiviserade och lösryckta kunskapen, utan förstärker den även då *VVM* är en kugge som får hjulet att fortsätta snurra - åt samma håll.

4.6 Information som mätbar kunskap

Vi har hittills undersökt hur kunskaps framställs i *VVM* och hur den kunskapen kan förstås som en del i dagens samhälle, vidare är det därför intressant att undersöka hur kunskap ser ut utanför frågesportsprogram. Inledningsvis kommer vi se närmre på en övergripande kunskapsteori för att förstå definition av kunskap, för att sedan se om det finns liknelser eller avvikelser med koppling till *VVM*.

Sven-Eric Liedman (2001) skiljer mellan *information* och *kunskap* för att förklara sin teori om vad kunskap egentligen är. Kunskap kan förklaras som en process där information bearbetas: det vill säga analyseras och kontextualiseras. På så vis är kunskap något som är mer subjektivt beroende och kräver mänsklig förmåga: en personlig analys (Liedman 2001:19, 23). Information är inte fristående från människan, men kan lagras av datorer, böcker och medier, och innefattar inte samma aktiva process och analys. Därför kan information förstås som mer saklig (Liedman 2001:19). Ett exempel på information skulle kunna vara det faktum att Stefan Löfven är statsminister medan kunskap blir till i tillämpandet av informationen omkring Löfven, exempelvis hur vi kan förstå hans roll som statsminister i dagens kontext. Information är mer neutralt och fast, medan kunskap är påtagligt individberoende. Däremot kan Liedmans (2001) informationsbegrepp tillsammans med Fays (1996) perspektivistiska vetenskapsteori förstås som subjektiva. De etablerade sanningar som finns i samhället har alltid utgångspunkt i någon form av perspektiv, det finns alltid en underliggande tolkning i det vi betraktar som objektivt och sant (Fay 1996:3). I den perspektivism som Fay (1996) beskriver finns det också en dimension som berör urvalet. Ett perspektiv handlar inte bara om vilken ingångsvinkel som intas utan också om att det i urvalet alltid finns ett bortfall av information. Som tidigare nämndes finns det även bortfall i *VVM*, där många ämnen inte berörs i samband med de underrepresenterade kontinenter som vi presenterat. Här är bortfallet tydligt just på grund av jämförelsen med de övriga kontinenterna, men bortfallet är inte alltid heller tydligt vilket är viktigt att påpeka för att förstå att den allmänbildning som *VVM* utger sig för att grundas i, också alltid är ett urval. Vidare går det att med utgångspunkt i den analys som gjorts av frågorna konstatera att det inte existerar några frågor som utgår från ”hur” eller ”varför”.

En fråga som hänvisar till en större samhällelig kontext formuleras: “I vilken världsdel ligger det konfliktdrabbade området Darfur?” (Se bilaga: A:2, R:3, F:6). Vikten blir således inte vad för sociala konsekvenser konflikten har gett, vilka människor som drabbats eller i vilken

utsträckning eller vad som från början gav upphov till konflikten. Vetskapen om något av dessa eller liknande hade kunnat ge en större förståelse för situationen i Darfur och därför en större förståelse för världen. Frågor som undersöker ”hur” eller “varför” hade på så vis öppnat upp för analys och mer förståelse där den personliga förmågan att ta till sig av information och behandla den hade krävts. Betraktas information som memorerandet och framtagandet av fakta och kunskap som analytisk förmåga kan dessa två förstås som växelverkande i kunskapskonstruktionen. Om information däremot likställs med kunskap så finns det en inneboende konflikt i form av att den inte kritiskt granskas och därmed etableras för att vara “sann”. Här är *VVM*, ett populärkulturellt och lättillgängligt program, en bidragande producent i etableringen av faktabaserad information som sanning - och som kunskap. Innehållet i *VVM* är, med utgångspunkt i Fay (1996), oundvikligen perspektivistiskt. Däremot är det ett perspektiv som är allmänt vedertaget. Den kunskap som Liedman (2001) talar om, som kan förklaras som *perspektivberoende förståelse* är inte möjlig inom ramarna för *VVM* med bakgrund av tidigare diskussion om underhållning och tävling. Däremot har kategoriseringen av frågorna klargjort en skev fördelning gällande antal frågor som rör de olika kontinenterna och hur de framställs. Information ersätter kunskap i *VVM* och därför är det problematiskt att programmets innehåll framställs som allmänbildning. Hade informationen istället eftersträvat en så perspektivberoende position som möjligt hade innehållet kanske varit mer jämt fördelat över världens kontinenter. De delar av världen och de invånare som i dagsläget exkluderas hade då blivit synliggjorda.

”Ritual-spel-ritual”-strukturen, som återspeglas i *VVM*, är enligt Fiske (1988:266) även ett uttryck och grunden för det kapitalistiska samhället. Det bärande i den här sammansättningen är spel-elementet. Som tidigare nämnts består det av att skilja mellan vinnare och förlorare vilket skapar ett samhälle som bygger på hierarkiska skillnader mellan individer. Genom framställningen där alla är olika individer som trots det ges lika möjligheter i att lyckas, neutraliseras klasskillnader som samhällsstrukturen producerar (Fiske 1988:266). Fiske menar att de möjligheter som formatet ger uttryck för är lika för alla och genom Pierre Bourdieus kapitalteori lyfter han fram att dessa möjligheter är bundna till individens kulturella kapital och ökar förutsättningen för dem med makt (Fiske 1988:266). Bourdieu (2004) analyserar det franska utbildningssystemet och använder i anknytning till detta begreppet *kulturellt kapital* som en del av människors olika förutsättningar och reproduktionen av dessa inom familjer. Det kulturella

kapitalet kan förklaras som den sociala status och den klass som en familj eller person innehar inom en viss kultur eller samhälle. Familjer som har möjlighet och intresse i att ge sina barn en högre utbildning har också ett stort kulturellt kapital (Bourdieu 2004:31ff). Det föreligger en maktaspekt i spelets strategiska moment där den deltagare som är snabbast på knappen, har det kulturella kapital som förväntas och därmed kan svara rätt på frågan, blir belönad genom ägande av spelet. På så vis exkluderas övriga tävlande som inte har det kulturellt kapital som krävs, eller som åtminstone inte kan redogöra för det under tidspress.

Vidare finns det tillsammans med frågornas skeva fördelning en maktdimension i kunskapens konstruktion. Här konstrueras kunskapen utifrån västerländska fördelar och utifrån Bourdieus kapitalteori är det i det här fallet väst som besitter det största kulturella kapitalet - och därmed också makten. Högt kulturellt kapital ger möjlighet att påverka kunskapen medan ett lågt kulturellt kapital ger en undergiven position i kunskapens makthierarki. Med Fiskes (1988) syn på vinnare och förlorare, som även går att applicera på samhället, visar *VVM* att väst är vinnare och resten förlorare.

4.7 Kunskapens mätbarhet i samhället

Ovanstående analys har främst handlat om hur kunskapen i *VVM* ser ut och konstrueras. För att återknyta de tendenser som synliggjorts och studera kunskap inom en större kontext, är det av intresse för den här uppsatsen att se huruvida kunskapsstrukturen i *VVM* återkommer i samhället. I Sverige kan skolan och skolsystemet betraktas som en konkret början på kunskapsintaget i livet. Dessutom är det faktum att skolplikten existerar från årskurs ett till nio en indikation på att eleverna under dessa år ska lära sig sådant som alla svenska medborgare sedan förväntas kunna. Bourdieus (2004) kapitalteori är användbar även här. De resultat av empiriska studier som Bourdieu (2004) utförde i 1960-talets Frankrike kanske inte är lika påtagliga i nutidens Sverige gällande klass och reproduktion av kulturellt kapital. Oberoende av hur samhällets klassindelning ser ut finns det olika förutsättningar för intagandet av kunskap. De som har goda förutsättningar i skolan och gör bra ifrån sig har vidare en bättre utgångspunkt för ytterligare kunskapsintag med eventuellt bättre arbeten samt välavlönade yrken som i slutändan ger högre social status (Fiske 1988:266). Uppvisandet av att man besitter kunskap eller social överlägsenhet utgår från ett

samhälle vars struktur grundas med spelelement vilket går ut på att sätta sin kunskap i relation till någon annan - någon ska vinna och någon ska förlora.

Den distinkta klassindelningen sker även i skolan, där exempelvis universitetsstudenters intagningsprov skiljer mellan de som precis klarar sig och de som snavar på mållinjen (Bourdieu 2004:33f). Samma betraktelse kan göras på svenska högskoleprovet eller andra prov under skolgången. Konsekvensen för de elever som inte klarar proven kan alltså bli att de betraktas som "förlorare" medan "vinnarna" i sammanhanget precis har påbörjat sin utbildning och därmed har större tillgång till mer fördelaktiga förutsättningar inför framtiden. I ett samhälle där vikten ligger i att markera vem som vinner och vem som förlorar måste distinktionen ha en tydlig gränsdragning: det är spelets premiss. Gränsdragningen förutsätter att det som testas kan omvandlas till mätbara enheter, och där igenom kan de medverkandes resultat stå i relation till varandra. I *VVM* tar sig detta uttryck på så vis att de med rätta svar blir belönade antingen genom att bibehålla en lampa eller med poäng, och som framgick tidigare gör frågornas utformning detta möjligt. Poängen som ges blir här den avgörande faktorn och ligger till grund för att få fram en vinnare. Detta är även en företeelse som återspeglas i skolan där eleverna vid prov får poäng efter att ha svarat rätt. Nationella proven, som sker återkommande under skolgången i Sverige, och det svenska högskoleprovet kan ses som exempel där kunskap mäts genom poäng. De nationella proven grundas i att eleven skall redogöra för den kunskap som personen fått tillgång till, varpå högskoleprovet skapar möjlighet få tillgång till vidare kunskaper genom antagning på högskolor och universitet. Gränsdragningen som råder för båda dessa prov är skapade efter de normer som råder för vad som är godkänt eller inte. Utformningen för gränsdragningen bör därför inte betraktas som fast, utan föränderlig i relation till hur normerna skiftar.

Högskoleprovet beskrivs på följande vis: "Ditt resultat på högskoleprovet är ett mått på din förmåga att klara av högskolestudier." (Studera.nu 2016), och det mätbara resultatet och den gränsdragningen, som finns mellan de som kan och de som inte kan, blir avgörande ifall eleven har "förmåga" till vidare studier. Högskoleprovet byggs upp av två delar, den kvantitativa delen, som är en matematisk del, och den verbala delen där studenten skall redogöra för språklig förståelse. Den verbala delen som skulle kunna betraktas som mer analytisk, då den efterfrågar en språklig förståelse, bygger till stor del på att det finns fyra svarsalternativ (Studera.nu 2015a, Studera.nu 2015b, Studera.nu 2015c), och likt *VVM* består många av svaren av bara ett eller två ord. Både konkretiseringen och tidsaspekten som framgår i *VVM* gör sig även gällande här, den

som klarar sig "bäst" på högskoleprovet har därför förmågan att återge faktakunskap inom en satt tidsram.

Innehållet i det pågående skolsystemet utgörs vidare av både sakliga tester men även uppgifter som syftar till att lära barn och ungdomar bakomliggande faktorer till företeelser och händelser samt att kunna analysera och diskutera. Den analytiska förmågan är vidare värdesatt inom akademien och speciellt inom humaniora och samhällsvetenskapliga områden. Här uppstår motsättningar mellan högskoleprovets utformning och utbildningens förväntningar. Högskoleprovet, vars karaktär liknar *VVM*, efterfrågar inte analytiska förmågor och därmed provas inte de elever som söker in till denna form av utbildningar i det som vidare förväntas av dem. Konsekvensen av detta format kan var många, exemplen på scenarier kan vara: elever med mindre analytisk förmåga kommer in men kan inte prestera utifrån studiernas förväntningar, personer med högre analytisk förmåga blir inte antagna för bristande prestationer vid högskoleprovet. Perspektivet som både avspeglas i *VVM* och högskoleprovet, framställer att kunskap kan återberättas och att den inte kräver bearbetning. Mätbarhet och framställningen av vetande undgår inte heller mer analytiskt inriktade utbildningar. Även vid examinationer där ändamålen inbegriper att exempelvis diskutera, analysera och/eller jämföra olika företeelser med varandra förekommer en gradering av mätbara enheter. På det sättet som betygskriterierna är utformade finns det med andra ord en gräns för vad som räknas som godkänt och underkänt.

Ett exempel för det här är kursplanerna som ges på kurserna för medie- och kommunikationsvetenskap på Lunds Universitet som även är det huvudämne som den här uppsatsen är skriven inom. Alla kursmål som hör till kandidatkursen förankras på något sätt i analytisk förmåga med förklaringar som "kunna identifiera och tillämpa relevanta begrepp [...]" och "kunna skriftligt och muntligt redogöra för och diskutera information, problem och lösningar [...]" (Lunds universitet 2014), inget mål frångår helt personlig reflektion och analys. Samtidigt ingår det i kursen att faktiskt kunna tillgodoräkna sig poäng för att på så vis kunna bli godkänd: "Betygskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd." (Lunds universitet 2014). Även inom ämnen där den analytiska förmågan är betonad måste alltså kunskap kokas ner till siffror; en gränsdragning mellan att vissa kommer klara kursen och vissa kommer inte göra det.

Analytisk kunskap kan betraktas som mer komplex eftersom att den har ett mer uttalat perspektivberoende på vem som använder den. Eftersom bedömningen av den analytiska

förmågan är mer diffus är den inte mätbar i samma utsträckning, och är inte heller lika lätt att tävla i. *VVM* bygger på tävling, men tävling är också ett element i samhället: konsekvensen av detta blir således att information framställs som kunskap för att uppnå en klar gränsdragning mellan de som kan och de som inte kan varpå den analytiska förmågan försummas.

5. Vad är tävlingens konsekvens?

Vad den här uppsatsen visar är att *VVM* är ett klart exempel på hur frågesporter kan ta form och anamma igenkännande aspekter som gör sig gällande för genren. Liknelsen mellan skolan och frågesporter är inget nytt och har gjorts i andra tidigare studier, vilken även går att återfinna i *VVM*: den interna hierarkiska skillnaden mellan deltagare och värden som kan efterliknas skolans uppbyggnad och struktur; en ledare som besitter kunskapen som skall lära de underlydande; den efterfrågande kunskap som bygger på faktakunskap. Det förkommer också avvikelser från skolan som inkluderandet av populärkulturella ämnen och kombinationen av ämnen vilket kan vara bidragande i programmets underhållande karaktär. Icke desto mindre finns det en risk i att innehållet i *VVM* framställs som kunskap när det egentligen är saklig information som består av ett urval där innehållet är skevt och enbart representerar en mindre del av världens befolkning. Utifrån de premisser som *VVM* bygger på så kommer programmet alltid innefatta någon form av vinnande och förlorande och därför också en exkludering, där de som kan anpassa sig till dessa premisser har bättre förutsättningar än de som inte har samma förmåga. Samtidigt skulle innehållet kunna förändras och röra sig mot en mer rättvis fördelning av frågor och ämnen så att alla världsdelar och dess befolkningar kommer till tals och således bredda vad som anses vara allmänbildning.

VVM är ett exempel på vikten av tävling när det handlar om hur man uttrycker samt uppvisar kunskap. Inbakat i tävling finns det faktum att någon eller några förlorar och någon vinner. Som ett populärkulturellt fenomen kan vi konstatera att *VVM* fungerar väl och i jämförelse med skolan kan vi konstatera att tävlingstendenserna i samband med kunskap återkommer. Tillhörande i det här tävlingsfenomenet är att innehållet förändras ju mer mätbart vi gör det – det vill säga att vad som framställs som kunskap snarare tenderar att vara information. Kvantitet präglar inte bara populärkultur utan även samhället.

Även den här uppsatsen präglas av kvantitativa inslag där vi återkommande har försökt sätta ord på vad det är vi har sett och medvetet generaliserat kring vårt studieobjekt för att få en överblick. Med det sagt präglas även vi av den samhällseliga strukturen till den grad att vi inte kan avsäga oss sättet vi ska förmedla kunskap på. Å andra sidan är vi medvetna om den här problematiken och har en förhoppning om att vidare forskning ska fortsätta studera förmedlingen av kunskap.

I konstruktionen av kunskap kan man se hur den information som *VVM* producerar och är del av, står i konflikt med en mer analytisk förmåga – det Liedman (2001) benämner som kunskap. Förmågan att kunna plocka fram specifik information är viktig, och de samhällseliga fenomen som har nämnts här ovan tyder på att den även skulle kunna betraktas som viktigare än den analytiska förmågan, åtminstone då den ska synliggöras.

Som ett populärkulturellt fenomen är det lätt att program som *VVM* döljs bakom sitt underhållande attribut, trots det att de är en del av konstruktionen av kunskap. När programmets innehåll och utformning synliggörs finns det däremot ett mönster som återfinns i samhället. Den samhällseliga konsekvensen av mätbarhet och tävling blir således att information tenderar att betraktas som synonymt med kunskap. I termen om att tala om kunskap och allmänbildning borde bevarande och framtagande av information inte uteslutas, men samtidigt kan det bli problematiskt om det enbart är på det sättet kunskap mäts, i och med att den analytiska förmågan då inte kommer till tals.

Ute i samhället är konsekvensen av kunskapens tävling större än att gå miste om en vinstsumma. För att någon ska kunna veta mest måste någon annan alltid veta mindre och de människor som inte klarar skoltester och/eller högskoleprov går miste om avgörande livsförutsättningar. Förlorarna i samhället är de människor som inte kan leva upp till kraven som tävling och mätbarhet kräver, för vilka lampan släcks och de osynliggörs.

Referenslista

Andersson, Pontus och Lundström, Jesper, (2015). *Discrimination and behavioral impact of gender group composition in a competitive game show setting*. M.Sc. i ekonomi.

Handelshögskolan i Stockholm. Tillgänglig på:

<<http://arc.hhs.se/download.aspx?MediumId=2487>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

Bourdieu, Pierre, (2004). *Praktiskt Förnuft: Bidrag Till En Handlingsteori*. 2. uppl. Översättning: Gustaf Gimdal, och Stefan Jordebrandt. Göteborg: Daidalos.

Fairclough, Norman, (1995). *Media Discourse*. London: Edward Arnold.

Fay, Brian (1996). *Contemporary Philosophy of Social Science*. London: Blackwell.

Fiske, John, (1988). "Quizzical pleasures". I *Television culture*. London: Routledge.

Franczak, Karol, (2016). "The Circulation of Knowledge in Public Discourse--Between 'Popularization' and 'Populization'". I *Polish Sociological Review*, no. 193, pp. 19-32.

Franzen, Axel och Pointner, Sonja, (2011). "Calling social capital: An analysis of the determinants of success on the TV quiz show "Who Wants to Be a Millionaire?". I *Social Networks*, 33, pp. 79-87.

Furhammar, Leif, (2006). "Vem vill inte bli miljonär? Tävlände i TV". I *Sex, såpor och svenska krusbär: television i konkurrens*. Stockholm: Ekerlid.

Hartman, J. (2004). *Vetenskapligt tänkande. Från kunskapsteori till metodteori*. Lund: Studentlitteratur AB.

Hetsroni, Amir, (2005). "Globalization and Knowledge Hierarchy Through the Eyes of a Quiz Show". I *Innovation: The European Journal Of Social Sciences*, 18, 4, p. 385-405.

Hoerschelmann, Olaf, (2000). "Beyond the tailfin: Education and the politics of knowledge on big money quiz shows". I *Journal Of Communication Inquiry*, 24, 2, p. 177.

Hoerschelmann, Olaf, (2006). *Rules of the game: quiz shows and American culture*. Albany: State University of New York Press.

Holmes, Su, (2007). "The Question Is - Is It All Worth Knowing? The cultural circulation of the early British quiz show". I *Media, Culture & Society*, 29, 1, pp. 53-74.

Holmes, Su, (2008). *The Quiz Show*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Liedman, Sven-Eric (2001). *Ett oändligt äventyr: om människans kunskaper*. Stockholm: Bonnier.

Linneman, Thomas J., (2013). "Gender in jeopardy! Intonation variation on a television game show". I *Gender & Society*, 27, 1, pp. 82-105.

Mills, Brett, (2011). "The Guardians of the General Interest: Discourses of Knowledge in QI". I *Television & New Media*, 12, 2, pp. 136-153.

Ritzer, George, (2008). *The Mcdonaldization Of Society 5*. Thousand Oaks, Calif.: Pine Forge Press.

Lunds universitet, (2014). *Kursplan. MKVK04, Medie- och kommunikationsvetenskap: Kandidatkurs, 30 högskolepoäng*. Lund: Lunds universitet, Samhällsvetenskapliga fakulteten

Studera.nu, (2015a). *Provpas 1 - meningskomplettering (MEK)*. [online] (24 oktober 2015) Tillgänglig på: <<http://studera.nu/hogskoleprov/provfragor-hosten-2015/provpas-1---meningskomplettering-mek-2015-10-24/>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

Studera.nu, (2015b). *Provpas 1 - läsförståelse (LÄS)*. [online] (24 oktober 2015) Tillgänglig på: <<http://studera.nu/hogskoleprov/provfragor-hosten-2015/provpas-1---lasforstaelse-las-2015-10-24/>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

Studera.nu, (2015c). *Provpas 1 - ordförståelse (ORD)*. [online] (24 oktober 2015) Tillgänglig på: <<http://studera.nu/hogskoleprov/provfragor-hosten-2015/provpas-1---ordforstaelse-ord-2015-10-24/>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

Studera.nu, (2016). *Allt om högskoleprovet*. [online] (21 januari 2016) Tillgänglig på: <<http://studera.nu/hogskoleprov/anmalan-och-information-om-provet/allt-om-hogskoleprovet/>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

SVT, (2012). *Vem vet mest?: Åtta tävlar – bara en vet mest*. [online] (30 oktober 2012)
Tillgänglig på: <<http://www.svt.se/vem-vet-mest/atta-tavlar-men-bara-en-vet-mest/>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

SVT, (u.å.). *VEM VET MEST? Sveriges mesta frågesport i tv*. [online] Tillgänglig på:
<<http://www.svt.se/vem-vet-mest>> [Åtkomst: 31 januari 2016]

Vernon, Esther, (2016). “The structure of knowledge: does theory matter?” I *Geography*, 101, 2, pp. 100-104, *Humanities International Complete*.

Whannel, Garry, (1990). “Winner Takes all: Competition”. I Andrew Goodwin och Garry Whannel (red.) *Understanding television*. Routledge, London.

Østbye, H., Knapskog, K., Helland, K. & Larsen, L. O, (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber AB

Empiriskt material

Vem vet mest?, Säsong 15, Avsnitt 1. (2015) [TV-program] SVT, SVT2. Sändes 24 augusti 2015.

Vem vet mest?, Säsong 15, Avsnitt 2. (2015) [TV-program] SVT, SVT2. Sändes 25 augusti 2015.

Vem vet mest?, Säsong 15, Avsnitt 3. (2015) [TV-program] SVT, SVT2. Sändes 26 augusti 2015.

Vem vet mest?, Säsong 15, Avsnitt 4. (2015) [TV-program] SVT, SVT2. Sändes 27 augusti 2015.

Vem vet mest?, Säsong 15, Avsnitt 5. (2015) [TV-program] SVT, SVT2. Sändes 28 augusti 2015.

Bilaga

Följande text är en beskrivning av hur vi resonerat kring ämneskategorierna.

Underhållning innefattar de verk och företeelser som förekommer lättillgängliga för allmänheten och sällan kräver någon förkunskap och i dagligt tal benämns som populärkultur vilket skiljer sig från *kultur/litteratur* som snarare omfattar vad som kan betraktas som "finkultur": äldre litterära och konstnärliga verk. Under kategorin *natur/vetenskap* faller förutom det som titeln hänvisar till även teknologi. De frågor som hör till *geografi* har en förankring i platser som är befintliga på kartan. Vi har valt att avgränsa frågorna som faller inom kategorin *historia* på så vis att det är företeelser som har skett för mer än 50 år sedan. Under *sport/fritid* har även matlagning betraktats som en fritidsaktivitet. I kategorin *samhälle* inkluderas politik, ekonomi och företeelser som har en större samhällelig påverkan. *Religion* innefattar både rådande religioner samt teologi och exempelvis grekisk mytologi. I kategorin om *språkkunskaper* hör de frågor som berör bland annat förkortningar, nationella och internationella språkfrågor som innebörd av ord eller uttal.

SÄSONG 15

AVSNITT 1

ROND 1

1. Vilket nordiskt land fick sin första kvinnliga statsminister 2011?
2. Vem i den grekiska mytologin dog efter att ha träffats av en pil i sin sårbara häl?
3. I vilket land grundades 1902 företaget som numera heter 3M Company och som bl a gör tejp och post-it-lappar?
4. Vad kallas den klav i basregistret som, vid sidan av G-klaven, bestämmer tonhöjden på noterna när du spelar piano?
5. Vilken skidåkande Emil tog två brons vid OS i Sotji 2014?
6. Hur utläses förkortningen Sifo: Svenska institutet för...?
7. Vilken av veckans dagar heter "Dienstag" på tyska?
8. Vilken internationell fotbollscup för ungdomar anordnas varje år sedan 1975 i Göteborg?
9. Vilket årtionde är skådespelaren Eddie Murphy och komikern Chris Rock födda?
10. Vilket vanligt grundämne har den kemiska beteckningen H?

11. I vilket landskap ligger fjällmassivet Akka vars högsta punkt ligger på över 2000 meters höjd?
12. *BILD på Lotta Lundgren* Vad heter programledaren?
13. Vilken varm dryck finns i varianterna cappuccino, lungo och espresso?
14. Vilket århundrade uppgick Sveriges folkmängd för första gången till tre miljoner invånare?
15. Vad kallas det i bowling när du lyckas fälla alla käglor med två slag?
16. Vilken färg heter ”rojo” på spanska?
17. Vad heter den kända vita kyrkan högst upp på Montmartrekullen i Paris?
18. Vilka tre engelska ord förkortas NHL när de syftar på den nordamerikanska ishockeyligan?
19. Vem spelar rollen som den människoliknande roboten Terminator i filmen med samma namn från 1984?
20. I vilket land heter huvudstaden Warszawa?
21. På vilken ö i Medelhavet föddes Napoleon Bonaparte 1769?
22. Vilket ordningsnummer har Storbritanniens drottning Elizabeth som kröntes 1953?
23. Till vilken världsreligion bekänner sig majoriteten av Indonesiens befolkning?
24. Vilket ord hämtat från fornnordiskan används om slavar i Norden under järnålder och medeltid?

ROND 2

1. Vilken grundfärg förknippas med blodet hos adelsmän och är s k komplementfärg till orange?
2. Vilken skådespelerska heter egentligen Caryn Johnson och fick sitt genombrott 1985 i filmen ”Purpurfärgen”?
3. Vad heter Sveriges äldsta hälsobrunn som grundades av Urban Hiärne på 1670-talet och ligger i Östergötland?
4. Vad heter den tredje av Kalle Ankas syskonbarn utöver Tjatte och Fnatte?
5. Vilken tysk Miroslav blev historisk i Brasilien 2014, som den fotbollsspelare som har gjort flest mål i herr-VM någonsin?

6. Vilket västindiskt land drabbades av en jordbävningkatastrof där hundratusentals människor dog 2010?
7. Vilket år hölls sommar-OS i Berlin?
8. *BILD på fikon* Vad heter frukten?
9. Vilken svensk kung för den förste i dynastin Bernadotte?
10. Vilken amerikansk filmstjärna gav 2008 ut albumet "Anywhere I lay my head", med låtar av Tom Waits?
11. Vilka tre siffror är riktnumret till Malmö?
12. Hur många meter lång är bassängen som används under simtävlingarna vid kortbane-VM?
13. För vilket politiker mord dömdes Christer Pettersson 1989, för vilket han senare frikändes?
14. Vilken sida stöttades av snapphanarna under 1600-talet: den danska eller den svenska?
15. Vad heter Castors tvillingbror i den romerska mytologin?
16. Vem blev den första sittande USA-president som besökte Sverige för ett officiellt möte med just Sverige?
17. *LÅT av Foo Fighters* Vad heter rockgruppen?
18. Vilken Erwin var österrikisk fysiker och är känd för ett tankeexperiment med en katt i en låda?
19. Vad heter den folkrikaste staden i Medelpad?
20. Vilka föremål förknippas vanligen med den danske designern Kay Bojesen: sidenkläder, träleksaker eller glasföremål?
21. Vilket efternamn hade en amerikanska försvarsadvokaten Robert vars döttrar Kim och Khloé ofta syns i skvallerpressen?
22. Vilken färg dominerar på valarten beluga och ingår också i dess alternativa namn?
23. Vilken amerikansk musiktidskrift grundades 1967 av Jann Wenner och förknippas med sina prestigefyllda låtlistor?
24. Vilket djur var Dolly som 1997 presenterades som världens första klonade däggdjur?
25. Vem spelade Don Vito Corleone i filmen "Gudfadern" från 1972?
26. Vilken programledare, som avled 1991, drack champagne och sa "Skål tammefan!" i tv på 80-talet?

27. Vad heter den grönländska huvudstaden Nuuk på danska?
28. Vad kallas celler som saknar cellkärna: prokaryota eller eukaryota?
29. Vilket ord saknas i titeln på 90-talshiten med den irländska artisten Sinéad O'Connor: ”... compares to U”?
30. I vilket land i Europa ligger miljonstaden Barcelona?
31. Vilken av jätteplaneterna i vårt solsystem upptäcktes av astronomen William Herschel 1781?
32. Vilken Terry har skrivit fantasyböckerna om Skivvärlden?
33. För vilken kristen dagstidning som grundades 1945 har Olof Djurfeldt och Felicis Ferreira varit chefredaktörer?
34. Vad heter grundämnet bly på engelska?

ROND 3

1. Vilken simmande Sarah tilldelades Jerringpriset vid Idrottsgalan 2015?
2. Med vilket instrument förknippas Astor Piazzolla, Maria Kalanemi och Calle Jularbo främst?
3. Hur många kolatomer ingår i en metanmolekyl?
4. I vilken film från 1970 spelar Clint Eastwood rollen som den amerikanske soldaten Kelly?
5. Vilken av färgerna rött och grönt lyser högst upp på trafikljuset för fotgängare vid övergångsställen i Sverige?
6. I vilken sport spelas den internationella lagturneringen Davis Cup?
7. Vilken Michael startade 1984 i Austin ett globalt datorföretag som bär hans namn?
8. Vilken synonym till ”saker” saknas i talesättet: ”alla goda ... är tre”?
9. På vilken liten grekisk ö var hjälten Odysseus kung enligt eposet ”Odysseen”?
10. På vilket språk säger man ”Je t’aime” till den man är kär i?
11. Vilket århundrade levde och dog den nederländske filosofen Baruch Spinoza som skrev verket ”Etiken”?
12. Vilken är den andra delen av psyket, enligt Sigmund Freuds teori om detet, ... och överjaget?

13. Vilket samlingsnamn har de fiskar med kraftiga bröstfenor som kan hoppa upp ur vattnet och glidflyga upp till 400 m?
14. I vilken stad kidnappades vd:n Fabian Bengtsson av utpressare 2005?
15. I vilket land ligger staden Alexandria, känd för sitt antika bibliotek som var ett av världens största?
16. Vilken synonym till trummis eller trumslagare kommer ur ett franskt ord för slå?

AVSNITT 2

ROND 1

1. I vilket land grundades konstnärgruppen prerafaeliterna 1948?
2. Vilket århundrade avled den portugisiska upptäcktsresanden Vasco Da Gama som upptäckte sjövägen till Indien?
3. I vilken stad bor superhjälten Spindelmannen?
4. I vilken europeisk huvudstad lockade musikfestivalen Love Parade 1,5 miljoner technofans i juli 1999?
5. Vilket Nobelpris tilldelades 2007 den amerikanske f d vicepresidenten Al Gore?
6. Vilken diktator styrde Uganda på 70-talet och gestaltas av Forest Whitaker i filmen "The last king of Scotland"?
7. Inom vilken bollsport beslutar det internationella organet IFAB om regelverket?
8. Från vilken grekisk ö kom poeten Sapfo som på 600-talet f Kr skrev dikter om kvinnlig kärlek?
9. Vilken är nordens nordligaste huvudstad?
10. Vilket frö kommer från trädet Pinus pinea, säljs som en nöt i affären och ingår i en klassisk pesto?
11. Till vilken fiskfamilj hör koljan?
12. Vad heter den amerikanska presidentens säkerhetstjänst som haft chefer som Julia Pierson och Mark Sullivan?
13. *BILD på Venedig* Vilken är staden?
14. Vem i gruppen Spice Girls kallas "Posh Spice"?
15. Vilken Emma slog igenom 2010 i den romantiska komedin "Easy A" och spelar även i "Crazy, stupid, love"?

16. Vilken titel har den högsta administrativa och pedagogiska ledaren vid en svensk grundskola eller gymnasium?
17. Vilket djur är raserna texel, dorset horn och merino exempel på?
18. Från vilket land kommer affärsmannen Li Ka-shing som har rankats som Asiens rikaste man?
19. I vilket svenskt landskap kan du köra på Europaväg 65?
20. I vilket världsdel ligger Iran?
21. Vad heter bröderna Skorpan och Jonatan i efternamn, enligt titeln på Astrid Lindgrens bok från 1973?
22. Vilka bönor är huvudingrediens i tofu?
23. I vilken centraleuropeisk huvudstad kan man promenera på Vaclavplatsen och besöka ölpuben U Fleku?
24. Vilken asiatiskt land invaderades av amerikanska trupper i oktober 2001?

ROND 2

1. Från vilken stad direktsändes spelprogrammet "Bingolotto" när det började sändas i TV4 1991?
2. Vilket förnamn har de franska kungar som vi i Sverige kallas Ludvig?
3. Från vilket land kom sångerskan Om Kalsoum som fick en miljonpublik i Mellanöstern på 1950- och 60-talet?
4. Vilken frukt heter lemon på engelska?
5. Vad heter Walter Scotts filmatiserade roman om en riddare och hand kärlekskval mellan Rebecca och Rowena?
6. Vilket land ligger på Afrikas horn: Djibouti, Mali eller Namibia?
7. I vilket landskap ligger Emmaboda och Nybro?
8. Hur många procent motsvarar 20 promille?
9. *LÅT av Ariana Grande* Vem sjunger?
10. Vad består av mest vatten per 100 gram: gurka, banan eller vindruvor?
11. För vilket land tävlade tungviktsboxaren Vladimir Klitschko som vann OS-guld i Atlanta 1996?
12. Vilken längdenhet förkortas vanligen km?

13. Vilket instrument spelade samtliga musiker i Cittronilerna där tv-profilen Ragnar Dahlberg ingick?
14. Vilken typ av bro är den berömda Brooklyn bridge i New York: hängbro, balkbro eller valvbro?
15. I vilken amerikansk sydstat ligger staden Selma varifrån tre berömda medborgarrättsmarscher utgick 1965?
16. *BILD på Isabelle Gullén” Vad heter handbollsspelaren?
17. Vilken färg saknas i namnet på ön och nationalparken i Kalmarsund: ... Jungfrun?
18. I vilket land ligger staden Sapporo där de olympiska spelen avgjordes 1972?
19. Vilken dansk författare har skrivit ”De kanske lämpade”, ”Elefantskötarnas barn” och ”Frökens Smillas känsla för snö”?
20. Vilken Nilla blev utsedd till årets försvarare på Fotbollsgalan 2014?
21. Vad är en brunsnultra: fågel, fisk eller blomma?
22. I vilken stadsdel i Örebro bor familjen Svensson i tv-serien ”Svensson Svensson”?
23. Vilket land har styrts av diktatorerna Papa Doc och Baby Doc?
24. Vad är det för riktnummer till Umeå?
25. I vilket land blev Paul von Hindenburg president 1925?
26. Vilket grungeband debuterade 1991 med albumet ”Ten” som innehåller hiten ”Alive”?
27. Vilket av följande kan växa på människokroppen: runsileshår, venushår eller lanugohår?

ROND 3

1. Vad heter bergskedjan mellan Kaspiska havet och Svarta havet där Elbrus är högsta topp?
2. Vilken av kons fyra magar fattas i följande uppräkningslista: våm, nätmage, löpmage och ...?
3. Hur förkortas vanligen namnet på världsorganisationen World Wide Fund for Nature?
4. Vilken artist vann en Grammis 2014 för låten ”Det kommer aldrig va över för mig”?
5. Vilken småländsk författare gav ut ”Raskens” 1927 och skrev sedan flera böcker om svenska Amerika-emigranter?
6. I vilken världsdel ligger det konfliktdrabbade området Darfur?
7. I vilken tysk stad har BMW sitt huvudkontor?
8. Vilken skotsk sjörövarkapten ska enligt legenden ha gömt en skatt på Oak Island i Kanada?

9. I vilket landskap ligger Oviksfjällen och skidorten Bydalen?
10. Vilken finsk kompositör är bland annat känd för stycket ”Valse triste” som betyder sorglig vals?
11. Hur utläses K i ordet kpist när det handlar om ett slags vapen?
12. Vilket bakteriesläkte står S för i förkortningen MRSA när det handlar om s k multiresistenta bakterier?
13. Vilken kung blev mördad av Jacob Johan Anckarström 1792?
14. Vilken Dramatenskådespelare är dotter till Edvin Adolphson och var gift med Erland Josephson i 30 år?
15. Vilket årtionde grundade Steve Jobs och Steve Wozniak företaget Apple?
16. Vilket artistnamn har riksspelmannen Åsa Jinders dotter som 2014 släppte låten ”Vita bergens klockor”?
17. Vad heter Perus huvudstad?
18. Vilket år vann Carola Eurovision Song Contest med låten ”Fångad av en stormvind”?
19. Vem har regisserat filmen ”En duva satt på en gren och funderade på tillvaron” från 2014?
20. Vilket land stred Sverige huvudsakligen mot i finska kriget 1808-1809?
21. Vilket landskap besjungs i den kända visan: ”Ack ... du sköna, du härliga land, du krona bland Svea rikets länder”?
22. Vilken praktisk maskin fick Christopher Sholes patent på 1868, som han senare sålde till företaget Remington?
23. I vilket amerikanskt krig stod slaget vid Antietam år 1862, då över 25 000 soldater

AVSNITT 3

ROND 1

1. Vilket europeiskt land har toppdomänen .pl på internet?
2. Vilken svensk socialdemokratisk utrikesminister mördades 2003?
3. I början av vilket årtionde föddes artisten Eva Dahlgren som ”klär av sig naken” enligt en av sina låtar?
4. I vilken sport spelas årligen den uppmärksammade finalmatchen Super Bowl i USA?
5. I vilket land ligger orten Eidsvoll där en grundlag antogs 1814?

6. Vilken annat namn hade Iran för 1935?
7. Vilken engelsk längdenhet förkortas vanligen ft och motsvarar ungefär 30 centimeter?
8. I vilken land var Harald Blåtand kung på 900-talet?
9. Hur skrivs talet pi när det avrundas till två decimaler?
10. Vilket bondgårdsdjur anses speciellt heligt inom hinduismen?
11. Vilken släktmedlem heter ”primo” på spanska?
12. Vilket glasstillbehör ska du ge dansken som ber om ”krymmel”?
13. Vad heter syskonen som är Pippi Långstrumps bästa vänner och grannar?
14. Vilken asagud jagade sin stulna hammare i dikten ”Trymskvädet” ur den poetiska Eddan?
15. Vilket folkrikt land blev den brittiska drottningen Victoria kejsarinna över 1876?
16. *BILD på staty som föreställer Nils Ferlin* Vilken poet föreställer statyn?
17. I vilken världsdel ligger Mongoliet?
18. I vilket europeiskt land invigdes världen första tunnelbana 1863?
19. Vilket engelskt ord saknas i den flerfaldigt Oscarsnominerade filmen med Christian Bale från 2013: ”American...”?
20. Med vilken låt vann poptrion Afro-Dite Melodifestivalen 2002?
21. I vilket landskap ligger Karlshamn och Olofström?
22. Vem mördades i Tennessee 1968, vilket James Earl Ray blev dömd för?
23. Vilket engelskt ord används vanligen om utslagsplatsen i golf?
24. I vilket land grundades bilmärket Fiat kring förra sekelskiftet?

ROUND 2

1. I vilket land rasade ett inbördeskrig på 1930t-talet mellan partiet POUM, Internationella brigaden och Falangen?
2. I vilken storstad kan du åka skidor nerför den drygt 90 meter höga Hammarbybacken?
3. Inom vilken världsreligion firas högtiden Eid al-fitr?
4. Vilken författande Helena vann tv-tävlingen ”På Spåret” tillsammans med Göran Everdahl 2014?
5. Vid vilken sjö ligger Chicago: Michigansjön eller Ontariosjön?
6. I vilket land föddes sångaren Perry Como som på 50-talet sjön in en känd version av ”Papa loves mambo”?

7. Vilken medicinsk term används om något som hänt före döden och är därmed motsatsen till postmortal?
8. Vilken karaktär i filmen "Borta med vinden" säger "Frankly, my dear, I don't give a damn" i slutet?
9. *BILD på tavla av Van Gogh* Vem är konstnären?
10. Vilken svensk myndighet, vars verksamhet sedan 2009 ingår i Diskrimineringsombudsmannen, förkortades HO?
11. I vilket nuvarande land bodde majoriteten av etruskerna?
12. Vilken snok har en buske i namnet och är lätt att förväxla med huggorm?
13. Vilken nationalitetsbeteckning på två bokstäver står på bilar från Storbritannien?
14. I vilket landskap kan du lyssna på folkmusik på Bingsjöstämman?
15. Hur sker folkförflyttningar huvudsakligen vid en urbanisering: från stad till landsbygd eller från landsbygd från stad?
16. Till vilket land utöver Frankrike hör ön Saint-Martin i Västindien, som har sin flygplats precis vid badstranden?
17. Vilket djur stod i fokus i Ivan Pavlovs experiment som visade att stimuli som associerades med mat kunde utlösa salivation?
18. *LÅT Chandelier med Sia* Vad heter artisten?
19. Hur avslutades titeln på det tv-program som leddes av programledarparet Filip och Fredrik 2002, "Ursäkta röran ..."?
20. Vilken 1900-talskonstnär målade gärna förvridna kroppar och är namne med en engelsk filosof som dog 1626?
21. Vad är gruyère för något, som har fått sitt namn efter en schweizisk region: en bilmodell, bladväxt eller ost?
22. På vilken medelhavsö ligger städerna Messina och Palermo?
23. Inom vilken sport har Brad Dean, Kostas Flevarakis och Lars Johansson varit svenska förbundskaptener?
24. Hur många procent utgör 50 av 200?
25. Vilket av "husen" i den amerikanska kongressen består av 100 ledamöter, två från varje delstat?
26. Vad firar vi den 24 maj: mobilfria dagen, nationalparkernas dag eller våffeldagen?

27. Vilken spansk region höll i november 2014 en symbolisk folkomröstning om självständighet?
28. Vad kallas kriget mellan El Salvador och Honduras i juli 1969, som också är känt som 100-timmarskriget?
29. Utanför vilket lands östra kust ligger Stora Barriärrevet?
30. Vilken schlager med Ulla Billquist från 1940-talet har texten ”Hans skor är för stora och hans mössa för trång”?

ROND 3

1. Hur många år omfattar den obligatoriska svenska grundskolan?
2. Inom vilken världsreligion firas högtiden chanukka?
3. I början av vilket århundrade kröntes Napoleon I till Frankrikes kejsare?
4. I vilket land ligger staden Dharamsala där den tibetanska exilregeringen har sitt säte?
5. Vilket tal betecknar den romerska siffran L?
6. Vilken färg förknippas med fångarna på Guantanamo basen och ingår i titeln på en amerikansk fängelseserie från 2013?
7. Vilket grundämne har det kemiska tecknet Cl?
8. Vilket stort lands nordligaste punkt på fastlandet heter Kap York?
9. Vad är en öljett som bl a sys in i textilier och segeldukar: kvalitetsbeteckning, färgtryck eller slitskydd av metall?
10. Vad kallas en organism som lever på en annan individ och tar sin näring från denna, med ett ord som betyder snyltgäst?
11. Vad heter Peter Pans lilla vän Tingeling på engelska?
12. Vilket århundrade började Vasatiden i Sveriges historia?
13. Vilket sydamerikanskt land har en valuta som heter nuevo sol?
14. Vilket årtionde startade Per Gessle och Mats Persson Gyllene Tider, som från början hette Grape Rock?
15. Hur översätts vanligen ordet wireless på svenska när det syftar på internetanslutning utan kabel?
16. Hur utläses den engelska förkortningen UK som ingår i det officiella namnet på Storbritannien?

17. Vilket poetiskt binamn sägs den grekiska gudinnan Athena ha tagit för att hedra en nära vän?
18. Vilket stort livsmedelsföretag grundades av två bröder i Battle Creek i USA 1906 och tillverkar bl a cornflakes?
19. Vad heter Bosnien och Hercegovinas valuta?
20. Vilken kroppsdel växer på sagofiguren Pinocchio när han ljuger?
21. Vilken av metallerna kalium, magnesium och zink har högst densitet i rumstemperatur?
22. Vad var ekklesia i antikens Grekland: bödel, folkförsamling eller flottan?
23. Vilken amerikansk delstat utöver Utah, Colorado och New Mexico möts i punkten som kallas "Four corners"?
24. Hur många var, enligt legenden, de vise männen som gav gåvor till den nyfödde Jesus?

AVSNITT 4

ROND 1

1. Vilken av Saturnus månar har namn efter titanen som bar himlen på sina axlar?
2. I vilken stad kan du besöka friluftsmuseet Jamtli och se flygplan lyfta från flygplatsen på Frösön?
3. I vilket europeiskt land har militäralliansen Nato sitt högkvarter?
4. Hur många presidentansikten finns avbildade på berget Mount Rushmore i South Dakota?
5. Vilket or avslutade titeln på Franz Lehárs operett från början av 1900-talet: "Glada ..."?
6. På vilket skepp ledde understyrman Fletcher Christian ett myteri mot kaptenen William Bligh år 1789?
7. Vad heter Pettsons katt som har fått sitt namn efter ett förestag som säljer gröna ärtor?
8. I vilket land blev Shinzo Abe premiärminister 2012?
9. Vilken av grenarna shia och sunni inom islam är minst?
10. Inom vilken musikform är Diana Damrau och Stuart Skelton två av världens främsta?
11. *Ljudfråga:* Vem är den brittiska artisten?
12. I vilket landskap ligger orterna Storvreta, Rimbo och Åkersberga?
13. Vid vilken flod ligger Iraks huvudstad Bagdad?
14. I vilket land föddes modedesignern Emilio Pucci som är känd för sina stormönstrade kläder i skarpa färger?

15. Vilka engelska ord förkortas MMA i kampsportssammanhang?
16. I vilket landskap ligger orten Kåseberga där du kan beskåda skeppssättningen Ales stenar?
17. Vilket musikprogram i radio listar sedan 1962 låtar varje söndag och ändrade 2014 sitt röstningssystem?
18. Vilket ord används om försäljning av varor och tjänster till utlandet och är motsatsen till import?
19. Från vilken stad kommer ishockeylager Färjestads BK?
20. Vilket rockband, där Nisse Hellberg är en frontfigur, bildades i Malmö på 1970-talet och släppte albumet "Under hot" 1985?
21. I vilket land grundades 1973 tidningen Libération på initiativ av bland andra Jean-Paul Sartre?
22. Hur utläses förkortningen Ltd i brittiska bolagsnamn?
23. Vilken känd konstnär gjorde takmålningarna i Sixtinska kapellet på 1500-talet?
24. I vad bor råttan i Britt G Hallqvists barnvisa: "Var bor du lilla råtta? I din...?"

ROND 2

1. Vilken kortvuxen amerikansk skådespelare och komiker medverkar i filmerna "Batman – Återkomsten" och "Twins"?
2. Hur många mil är den längsta distansen i gångtävlingen under OS?
3. I vilket land kan du besöka det före detta förintelslägret Auschwitz?
4. I vilken västsvensk stad har modeföretagen Oscar Jacobson och Gina Tricot sina huvudkontor?
5. På vilken kanal började tv-programmet "Arga snickaren" sändas våren 2009?
6. Vad är en affenpinscher: tysk ölsort, rågbulle eller hundras?
7. I vilken storstad i Kanada kan man besöka det 553 meter höga radioturet CN Tower?
8. *Ljudfråga:* Vilket årtionde vann den här låten Melodifestivalen?
9. Vad kallas en ivrig anhängare av renlevnad och enkla seder, efter ett latinskt ord för renhet?
10. Vilken tidning ges ut i Uppsala och förkortas UNT?

11. Under vilket modellnamn är den skandalomsusade brittiska Katie Price, född 1978, även känd?
12. I vilket landskap i Götaland kan du besöka offerlunden i Halahult?
13. Vilken medicinsk term är hämtad från ett grekiskt ord för okänslighet och är en synonym till narkos?
14. Vad är Gribshunden som hittades utanför Ronneby på 70-talet: ett skepp, ett svärd eller en runsten?
15. Hur förkortas vanligen respiratoriskt syncytievirus, som orsakar allvarliga inflammationer i luftvägarna hos små barn?
16. *Ljudfråga:* Vem är det som sjunger?
17. Vilken himlakropp finns i smeknamnet på den franske kungen Ludvig XIV: ”Kung...”?
18. Med vilken produkt förknippas de tyska företaget Steiff: kanoner, läkemedel eller nallebjörnar?
19. Vilken veckodag heter ”jeudi” på franska?
20. Vilket efternamn hade Ola Rapace innan han gifte sig med Noomi Norén 2001?
21. I vilket land ligger turiststäderna Split och Dubrovnik?
22. Vilket årtionde hade den svenska porrfilmen ”Fäbodjantan” premiär?
23. I vilket land är Wien huvudstad?
24. Vilken brittisk författare har skrivit böcker om polisen och poeten Adam Dalgliesh och avled 2014?

ROND 3

1. Vad heter Östersjön på engelska?
2. Till hur många länder gränsar svenska Lappland?
3. Vilken Péron efterträdde sin man 1974, blev Argentinas första kvinnliga president och störtades i en militärkupp 1976?
4. Vilket skjutvapen från medeltiden består av en pilbåge med skaft och har korta pilar som kallas skäcktor?
5. Vilken brottarterm gav namn åt ett av progrörelsens skivbolag, som gav ut Nationalteaterns och Björn Afzelius musik?

6. Vilken bok om en barnsköterska, skriven av Pamela L Travers, handlar filmen "Savning Mr. Banks" om?
7. Vilken svensk Jonas draftades 2009 av det amerikanska basketlaget Detroit Pistons?
8. Vilken Bill tillträdde som borgmästare i New York 2014?
9. I vilket asiatiskt land lever makaken som kallas snöapa, gärna intill varma källor?
10. Vilket ytmått förkortas vanligtvis m²?
11. Vilket träd är Libanons nationalsymbol och finns på landets flagga?
12. Vilket århundrade dog den svenske kungen Sverker den äldre?
13. Med vilka tre bokstäver förkortas oftast färgerna rött, grönt och blått när det handlar om ett färgsystem för datorgrafik?
14. Vilket namn har skaran av stormgudar som är guden Rudras söner i Indisk mytologi?
15. Av vilken del av grisen gör man flinkstek: karré, kotlett eller skinka?
16. Vilken socialdemokrat och blivande finansminister gifte sig journalisten Birgitta von Otter på 1970-talet?
17. Vilket ord, efter ett italienskt ord för räkna, används som fysiska pengar, dvs sedlar och mynt?
18. Hur förkortas vanligen ordet applikation när det handlar om tillämpningsprogram i text smarta telefoner?
19. I vilken tysk stad var det engelska fotbollslaget Manchester United med om en tragisk flygolycka 6 februari 1958?
20. Vilket tillnamn har Jonny Depps rollfigur Edward, som har saxar istället för händer, i Tim Burtons film från 1990?
21. Vilken tysk är känd för att göra avslöjande reportage genom att byta identitet och har skrivit boken "Längst därnere"?
22. Hur översätts vanligen det engelska uttrycket "universal suffrage"?
23. *Utslags fråga:* Vilket husdjur finns i raserna dvärgvädur, rex och alaska?

AVSNITT 5

ROND 1

1. Vilket engelskt ord förkortas D i bildskärmstypen LCD?
2. Vilken drottning var tronföljare till Gustav II Adolf och abdikerade 1654?

3. Vilken var världens största biltillverkare år 2014 sett till antal sålda bilar?
4. Från vilket land kommer synthpop-bandet Kraftwerk som är känt för låten ”Autobahn” från 1974?
5. Vilken grekisk gud förknippas med vin, erotik och extas och motsvaras i romersk mytologi av Bacchus?
6. Mot hur många länder gränsar det norska fastlandet?
7. Vilket datum var D-dagen då operation Overlord inleddes 1944?
8. Vilken socialdemokratisk Marita kom in i Europaparlamentet första gången 2009 och återvaldes 2014?
9. Vilken skånsk artist och rappare har släppt albumen ”Sagolandet” och ”För livet till döden”?
10. På vilket språk utöver svenska sänder nyhetsprogrammet Oddasat på SVT?
11. Vilket århundrade levde poeten Lars Johansson som är mer känd under namnet Lasse Lucidor?
12. På vilket bibliotek i Stockholm förvaras den 75 kg tunga så kallade Djävulsbibeln som skrevs på 1200-talet?
13. I vilken tysk stad avrättades Vita rosen-medlemmarna Hans och Sophie Scholl 1943?
14. Vilken ljusröd färg saknas i namnet på Italiens högsta berg: Monte...?
15. *Bildfråga:* Vilket är landet?
16. Till vilket namn bytte teleoperatören Televerket 1993?
17. Vad heter mannens könskörtlar där spermier bildas?
18. Vilket artistnamn hade sångerskan Birgit Magnusson som slog igenom med låten ”What have you donet o me” 1958?
19. För vilket landslag spelade Siphiwe Tshabalala när han gjorde värdnationens första mål i fotbolls-VM 2010?
20. Vilken kemisk beteckning har grundämnet brom?
21. Vilket arabiskt ord betyder ”den som underkastar sig” och betecknar en person som bekänner sig till islam?
22. Vilken Jonas var programledare för ”Måndagsbörsen” och har i många år hörts i radioprogrammet ”Spanarna”?
23. Vilken klassisk fransk soppa heter ”soupe à l’oignon” på originalspråk?

24. Vilken republik i Mellanöstern utropades 1958 då kung Faisal II mördades i en revolution?

ROND 2

1. Med vilken racketsport förknippas Nicklas Kulti och Jonas Björkman främst?
2. Från vilket språk har vi fått uttrycket prosit?
3. I vilket land föddes komikern och skådespelaren Rolv Wesenlund?
4. Vilken poängbedömning av nyföddas allmäntillstånd har namn efter en amerikansk narkosläkare?
5. När serveras du vanligtvis blanchmanger: till för-, huvud- eller efterrätt?
6. Vilken svensk rockartist och författare startade 2014 bloggen ”Badgers drift”?
7. Med vilken grekisk ö förknippas skriftsystemet linear A främst?
8. *Ljudfråga:* Vem är sångaren och pianisten?
9. I vilken landskap ligger golfbanan Bro Hof och Bro Hof slott?
10. Vilket gymnastikredskap består av lådor staplade på varandra: bygelhäst eller plint?
11. Från vilket land kommer fotbollsspelaren Nadine Kessler som 2015 utsågs till världens bästa fotbollsspelare?
12. I vilken animerad film från 2009 knyter Carl Fredrikson fast ballonger på sitt hus för att kunna flyga till Sydamerika?
13. Vilken krukväxt i släktet i Achimenes har namn efter ett mynt som slutade gälla som betalningsmedel 1985?
14. I vilket land föddes Adriana Lima som har varit fotomodell åt Maybelline och Victoria’s Secret? ’
15. Vilket ord är synonym till amfiboli: dubbeltydighet, tvekönad eller groddjur?
16. *Bildfråga:* Vad heter skådespelaren?
17. Vilket århundrade myntades begreppet ”cell” av den engelska vetenskapsmannen Robert Hooke?
18. I vilken småländsk stad, utöver Växjö, finns det en förvaltningsrätt?
19. Vilket politiskt parti representerade Ingemar Mundebo när han var Sveriges budgetminister i slutet av 1970-talet?
20. Vilken allsvensk klubb grundades som Borås fotbollslag 1904?

21. Vilket känt varuhus på Brompton Road i London etablerades 1849?
22. Vilket land har myntenheten forint och valutakoden HUF?
23. Vad betyder ordet konception: blödning, befruktning eller behåring?
24. Vilken synonym till sprätt eller dandy trots ha uppkommit som förkortning av "sine nobilitate", dvs icke adlig?
25. Vilken Paulette var gift med Charlie Chaplin och spelade mot honom i filmerna "Moderna tider" och "Diktatorn"?
26. Vad är nominativformen av personligt pronomen i första person singular?
27. I vilket asiatiskt nuvarande land föddes härskaren och erövraren Djingis khan på 1100-talet?
28. Vad kallas runalfabetet som fått sitt namn efter dess inledande skrivtecken?
29. Vilket pojknamn ingår i namnet på den kända förkastningen i Kalifornien längs vilken flera jordbävningar har skett: San...?
30. Vilket sädesslag heter "oats" på engelska?
31. Vilken balett med musik av Stravinsky gjorde skandal vid urpremiären i Paris 1913 på grund av det djärva tonspråket?
32. I vilket landskap ligger Ädelfors guldgruva som togs i drift på 1700-talet?

ROND 3

1. I vilket land dök den mystiske ynglingen Kaspar Hauser upp 1828 utan kunskap om sitt förflutna?
2. Vilken romersk kärleks gud har gett namn åt överläppens konturbåge?
3. Vilket latinskt uttryck betyder "till det orimliga" och syftar på att driva en tes eller något så långt att det blir bisarrt?
4. Vilket namn hade aposteln som sägs ha fört kristendomen till Sydindien och fått en gren inom religionen uppkallad efter sig?
5. Vad är majrova: citrusfrukt, rotfrukt eller gurkväxt?
6. Vilken amerikansk dramatiker skrev "Ärans fält" och "Grå gryning"?
7. Vilket norrländskt landskap har fjällsippan som landskapsblomma?
8. Vilken videobloggande Clara var webbprogramledare under Melodifestivalen 2014?

9. Vilket växtsläkte har fått sitt namn efter en grekisk yngling som förälskade sig i sin egen spegelbild?
10. Vilken stad är Närke största sett till befolkningsmängd?
11. Vad kallas den geologiska period för 146-65 miljoner år sedan, vid vars slut dinosaurierna dog ut?
12. Vad heter Lottas man i Elov Perssons tecknade serie som i många år publicerats i tidningen Land?
13. Vilket randigt hästdjur som lever på savannen är nära besläktat med den utrotade arten kvagga?
14. Vilken siffra inleder alla postnummer på brev som skickas till Göteborg?
15. Vad behövs för att tillverka en panasch till huvudbonaden: läder, fjädrar eller guld?
16. Hur ska falukorven vara enligt titeln på en av Hans Alfredsons barnvisor från 60-talet?
17. Vilken engelsk förkortning används ofta för tv-begreppet situationskomedi?
18. Vilket namn är en kortform av Helena och delas av modejournalisten Kling, författaren Wägner och skidåkaren Ek?
19. Vem åkte på en road trip i Amerika tillsammans med Carina Berg i en tv-serie som 2014 sändes på Kanal 5?
20. I vilket centraleuropeiskt land är Ostrava den tredje största staden?
21. Vilken gren ingick i antik femkamp utöver längdhopp, löpning, diskus- och spjutkastning?
22. Vilken tenor heter Nicolai i förnamn och blev hovsångare 1965?
23. Vilken färg har pappret som Aftonbladets sportbilaga trycks på?