

***Black Mirror* - näthat “on steroids”**

Lunds Universitet

Institutionen för kommunikation och medier

Medie- och kommunikationsvetenskap

MKVA22 Vårterminen 2018

Författare: Nilufar Salehi & Linnéa Håkansson

Handledare: Laura Saarenmaa

Examinator: Michael Rübsamen

Sammanfattning

Denna uppsats syftar till att genom text- och narrativ analys undersöka hur dystopi kan användas i populärkulturella verk för att kritisera det samtida samhället på ett underhållande, men upplysande sätt. Tanken är att undersöka vad ett samtida populärkulturellt verk, med en handling utspelad i ett konstruerat framtida samhälle, påstår om det samtida samhället. Det är det sista avsnittet i tredje säsongen av den teknologiska dystopiska serien *Black Mirror* som skall studeras närmare för att undersöka vad det möjligtvis påstår om vårt samhälle idag genom att visa hur vår framtid kan komma att se ut.

Som grund i studien ligger det teoretiska ramverket som vilar på tidigare forskning inom ämnet, karaktärsdrag för genren dystopi samt teorier kring narrativ, berättande och genrer. För att besvara frågeställningarna har fallstudie av ett enskilt fall, text, analyserats i en metodkombination av textanalys samt narrativ analys, genom segmentering och identifiering av teman och underliggande budskap. Analysen visar att den valda texten har dystopiska karaktärsdrag och använder mörk underhållning för att angripa och upplysa åskådaren om problem kring näthat.

Studien är en del av fortsättningskursen för medie- och kommunikationsvetenskap vid Lunds Universitet. Detta ämne är intressant ur ett medie- och kommunikationsvetenskapligt fält då underliggande budskap identifieras och undersöks, inte bara som kommentarer på samhället utan även som en kommunikation av kritiska tankar på ett, stundtals, subtilt sätt inom något så underhållande som populärkulturella verk. Vidare berör även ämnet den teknologiska utvecklingen och dess förhållande till medier.

Om några frågor eller funderingar uppstår ber vi er höra av er till författarnas respektive mail:

Linnéa Håkansson

linnea-hakansson@hotmail.com

Nilufar Salehi

fiv15nsa@student.lu.se

Nyckelord: populärkultur, Black Mirror, mediestudier, dystopi, utopi, näthat

Innehållsförteckning

Black Mirror - näthat “on steroids”	0
Innehållsförteckning	2
Introduktion	3
Forskningsöversikt: Tidigare forskning	3
Problemformulering	6
Syfte & frågeställning/ar	6
Teoretiskt ramverk: genre, dystopi och samhällsåskådning	6
Teoretisk infallsvinkel	7
Genre	7
Den dystopiska genren och dess karaktärsdrag	8
Narrativ teori	10
Forskningsdesign	13
Forskningsstrategi: Fallstudie	13
Metod: Textanalys med segmentering	13
Metod: Narrativ analys	15
Tillvägagångssätt	16
Metodologisk diskussion	17
Analys: “Hated in the Nation”	18
Black Mirror och dess skapare Charlie Brooker	18
Avsnittet “Hated in the nation”	19
Analys	21
Slutsatser: återkoppling till frågeställningar	26
Källförteckning	28
Elektroniska källor	28
Bilaga: Segmentering av avsnittet “Hated in the Nation”	32

Introduktion

Vi lever i ett medierat samhälle där den teknologiska utvecklingen har lett till att kommunikation ansikte mot ansikte till stor del har ersatts av kanaler oberoende av tid och rum. Denna utveckling har skapat ett flöde av innehåll som människor inte bara kan ta del av, utan även vara med att skapa och dela. Sociala medier är vår tids gatupratare, offentliga avrättningar och demonstrationer. Det är en arena där människor kan påverka, underhålla, förändra attityder, sprida glädje, sprida hat och så frön till rädsla. Det har aldrig varit lättare att nå ut, och det har aldrig varit svårare att gömma sig när mediedrevet går.

Detta kan inledningsvis uppfattas som en cynisk syn på samtida medier, men är det verklighet? Detta sätt att se på verkligheten och framtiden kan inom populärkulturen anses vara omåttligt populär - från George Orwells *1984* (1949) och Karin Boyes *Kallosain* (1940) till de samtida verken *Hunger Games* (2012) och *Black Mirror* (2011). I serien *Black Mirror* skildras en mörk framtid där samhällsfrågor såsom näthat nedprioriteras och där världen i sociala medier är allt. Verket undersöker hur det moderna, framtida samhället inte bara präglas av nya teknologier utan även hur det har blivit *beroende* av dem. Seriens skapare Charlie Brooker refererar till den svarta, blanka spegel som varje skärm blir då den stängs av som den verkliga spegelbilden av vilka vi är och “[...]how helpless we are against the totalitarian media manipulation of our needs and desires by vested interests” (Channel Four Television Corporation 2018). Samtliga exempel har gemensamt att de spelar på samhällsproblem och teknologins inverkan med ett dystopiskt tema, där rädsla för stat och/eller teknologi är närvarande. Då den teknologiska utvecklingen konstant strävar efter samma mål i vår verklighet som i de fiktiva världarna ovan skapas även liknande konsekvenser för samhället: *vi vill nå en utopi, men balanserar på gränsen till en dystopi.*

Forskningsöversikt: Tidigare forskning

För att skapa oss en bild av dystopier inom populärkultur har en mängd tidigare forskning undersökts för att skapa ett underlag för sammanställning av den dystopiska genrens särdrag samt för den kommande analysen. För att vidare undersöka vår förutfattade mening om dystopier som cyniska verk har texter som diskuterar dystopier som samhällskritik undersökts.

Langdon Winner, som genom hela artikeln *Technology Today: Utopia or Dystopia* (1997) har en cynisk syn till den teknologiska utvecklingen, diskuterar den teknologiska utvecklingen utifrån, en i samhället vedertagen syn på teknologi som en stor del av ett utopiskt samhälle där det mesta hanteras och drivs teknologiskt. I kontrast till denna populära syn på teknologi visar Winner även upp den andra, mörkare sidan - den dystopiska. Winner menar att samhället och dess medborgare är så fokuserade på att skapa ett effektivt och lönsamt samhälle att negativa konsekvenser överses. Trots att artikeln skrevs 1997 behöver Winners tankar om teknologi och framtiden inte ses som föråldrade. Tvärtom, de kan ses som högst aktuella då de rör samma frågor som diskuteras i dag. De problem som tas upp av Winner är samtida såväl som framtida. Vi syftar i denna uppsats att använda Winners tankar om teknologins utveckling som underlag för vår textanalys. Winner talar dock inte om dystopi i ett populärkulturellt sammanhang, men hans tankar om utopins baksida kommer användas för att förstå användningen av dystopier.

Även Víctor Hernández-Santaolalla och Alberto Hermida utforskar element såsom teknologisk dystopi i *Beyond the technological dystopia; surveillance and activism in 'Black Mirror' and 'Mr. Robot'* (2016) men kompletterar sitt resonemang med element såsom övervakning och aktivism i relation till tv-serierna *Black Mirror* och *Mr. Robot* och menar att konflikten som den teknologiska utvecklingen leder till i dessa populärkulturella verk ligger i hur de används av människor och inte i själva innovationerna. I artikeln utforskas hur den teknologiska utvecklingen har påverkat samhällets uppfattning och åsikt av teknologin samt hur den skildras i tv-serier. Vidare diskuteras teknologin som möjlig oroväckande faktor eller om det är användandet av teknologin som kan skapa problem för samhället och mänskligheten. Liksom Winners text kommer denna uppsats att bygga vidare på Hernández-Santaolallas och Hermidas resonemang kring samhällets inställning till teknologi och hur denna inställning tar sig i uttryck i populärkultur, i vårt fall i *Black Mirror*.

Liksom Hernández-Santaolallas och Hermida diskuterar Lauren Rosewarne artikel *Cinema and cyberphobia: Internet tropes in film and television* (2016) representationen av internet i filmer och tv-serier är utgångspunkten att trots människors omfamning av internet och dess konstanta närvaro i samhället, skildrar film och tv internet som något komplicerat och farligt. Rosewarne studerar i sin artikel några av dessa negativa skildringarna och varför de förekommer. Rosewarne skriver att "With an even longer history than fears of the Internet leading to social decay is the fear that new things are scary things." (Rosewarne 2016: 50).

Alltså mottages olika problem på olika vis. Frågan om internets inverkan på våra sociala liv menar hon är en fråga som diskuterats men som hamnar i skuggan av den eviga rädslan för utveckling och vad det kan uppbringa. Vidare reflekterar författaren kring teknofobi i relation till bland annat dehumanisering och internet som en geografisk plats. Liksom tidigare forskning som har redogjorts för ovan, kommer denna uppsats bygga vidare på Rosewarnes artikel om relationen mellan teknologi och människor.

Louise Mackay Demerjians bok *The Age of Dystopia - one genre, our fears and our future* (2016) diskuterar dystopi och inleder antologin med en mening som beskriver grunden i boken: "Dystopian works reflects society's worries." (Mackay Demerjian 2016: 1). Det är utifrån denna grundtanke som denna studie om *Black Mirror* vilar: *hur kan populärkulturella verk användas för att visa våra rädslor? Vad har vi att vara rädda för?* Samtidigt som Mackay Demerjian proklamerar denna tanke ser hon även en positiv trend i detta: den samtida populariteten som den dystopiska genren har vunnit innebär ett hopp om att litteratur och andra populärkulturella verk kan säga något om vårt samtida samhälle. Kanske kan det ses som en kommentar till staten eller som en varning inför framtiden och våra handlingar, men, menar Mackay Demerjian, om det finns en varning så finns det potential för förändring och därmed för hopp (Mackay Demerjian 2016: 1ff).

Vidare skriver Riven Barton att vår besatthet, som hon väljer att beskriva denna trend och fenomen, med det postapokalyptiska och dystopiska, framtida samhällen mynnar ut i något annat än en längtan efter underhållning. Denna besatthet är en indikation på ett behov som vi människor har av att visa och erkänna den skugga som alla teknologiska utvecklingar kastar över den utopiska framtid vi vill se. Hon menar att det mynnar ut i att erkänna alla de socioekonomiska, miljömässiga och psykologiska problem som skapats i samband med vår snabba utveckling. Dystopiska fantasier uppmärksammar samhällets gemensamma rädslor och ger oss möjlighet att processa informationen som det dystopiska verket ger oss gällande vår, potentiella, framtid (Barton 2016: 6ff). Vidare i antologin diskuterar Karen F. Stein vilka rädslor som tenderar att användas i dystopiska verk. Teman kring politik och miljö är framstående under 2000-talets populärkulturella dystopier och ämnar att visa hur staten inte bara kan övervaka och förtrycka utan även vara en stor bidragande faktor i miljökatastrofer som utdöende arter och stigande vattennivåer (Stein 2016: 49f). Även Jeanne Tiehen diskuterar ämnet rädslor men väljer att ta upp teknologin och vetenskapen genom teman enligt 'Imagining science without limitations'. Tiehen menar att användandet av detta tema

syftar till att belysa de yttersta konsekvenserna som leder till den dystopiska framtid vi ser och de mänskliga faktorer som bidragit (Tiehen 2016: 59f, 67ff).

Problemformulering

Begreppet *dystopi* ses oftast som motsatsen till *utopi*, men kan även gå djupare och *ifrågasätta* samhället och dess problem. Denna iakttagelse har, tillsammans med ett intresse för *Black Mirrors* teknologiskt mörka värld som ett konstnärligt verk, väckt en undran som vi ämnat att undersöka: *Vad skapar en dystopi, och vad i en dystopi skapar ifrågasättandet?*

I avsnittet “Hated in the Nation” ligger fokus på *näthat*, en fråga som i vår samtid är mer diskuterad än någonsin genom sociala mediers snabba utveckling och inflytande. Trots att problemet är omdiskuterat faller det enligt oss ofta i bakgrunden i jämförelse med andra nyheter och problem - därmed blir det intressant att undersöka om ifrågasättandet av näthat kan förekomma i andra medier, i detta fall i det populärkulturella verket “Hated in the Nation”.

Syfte & frågeställning/ar

Denna uppsats syftar till att undersöka hur ett populärkulturellt verk med dystopiska inslag användas för att kritisera samhällsordningar.

- *Hur skapas dystopi i texten “Hated In the Nation”?*
- *Vilka narrativa grepp används i texten?*
- *Vilka budskap och teman kan utläsas från texten?*

Teoretiskt ramverk: genre, dystopi och samhällsåskådning

För att undersöka uppsatsens syfte kommer vi att presentera en definition av genre, mer specifikt den dystopiska genren och hur den kan användas som samhällskritik inom ett narrativ. Vidare, kommer narrativ teori presenteras, som grund för analysen av berättandet i texten “Hated In the Nation”.

Teoretisk infallsvinkel

Genre

För att undersöka begreppet genre kan ännu en gång Oxford Dictionaries konsulteras - "A style or category of art, music, or literature." (Oxford Dictionaries 2018b). Dess ursprung är alltså kategorisering av något, en önskan att definiera något som 'a kind'.

Genre, vid närmare granskning, är dock inte lika svartvitt som det verkar. Rick Altman väljer att angripa begreppets mångfald av betydelser, vilka enligt honom är många. Altman menar att genre är en komplex konstruktion som influerar alla stadier i produktionen av film: ekonomi, production, åskådare, budskap etc. Altman väljer även att identifiera fyra användningar av genre: som ritning och formula för återkommande mönster i både handling, tema och produktion; som struktur och ramverk för hur en produktion konstrueras; som märkning och etikett för distributörer, finansiärer och publik; samt som ett kontrakt mellan distributör och åskådare, för att uppfylla krav och förväntningar (Altman 1999:14f). Genre kan alltså ses som mer än bara kategorisering, utan även som ett verktyg. Vidare menar Altman att genre är en vital strukturgivare för att skapa teman, koncept och budskap som överförs mellan produktion och åskådare (Ibid.:15).

Kategoriseringen av filmer, menar Altman, leder även till att genrer även avser att ta upp specifika ämnen och teman - det finns en form av repetition som skapar i sig hela tiden återskapar genren. Därmed kan en genre inte bara definieras och kategoriseras efter ett tema, det behöver även ha samma struktur för att framföra sagda tema. Samtidigt som genre kan ha en rituell, återupprepande form som Altman diskuterar menar han samtidigt att de kan ha ideologisk betydelse. Den rituella genren blir den som återskapas av åskådaren genom deras kritik och visade intresse. Altman menar att åskådaren är den ultimata skaparen av genre - åskådaren kan känna gemenskap och förutsäga framtiden av dessa filmer, vilka som tidigare nämnd skapar säkerhet. I kontrast till detta, i det andra lägret som Altman beskriver det, finns den ideologiska funktionen. Här används filmen, och dess genre, som ett drivmedel och verktyg för att föra fram budskap, dolda eller synlig, från stat, politiska intressen, organisationer och företag. Åskådaren kan här inte utläsa framtida slut eller handling i påhittade lösningar till problem, utan tvingas uppleva problem som antingen inte går att lösa,

eller endast löses enligt skaparens lösning. Altman visar alltså upp även den ideologiska dubbelheten: åskådaren kan antingen uppmärksammas eller luras till falska antaganden om framtiden eller samhället (Ibid.: 26f).

När det gäller dystopi som genre, eller snarare som blandning av genrer som Jane Donawerth väljer att beskriva det, har den en genomtränglighet som gör att den kan blandas med traditionella genrer som postapokalyptiska framtidsdrama, sci-fiction eller komedier. Donawerth menar att dystopi genom denna blandning av olika genrer kan skapa politisk ifrågasättande i en kontext av exempelvis humor för att linda in budskapet. Donawerth väljer att definiera genren enligt Lyman Tower Sergants tankar om dystopi:

“a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space the author intended a centempous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived.”

Lyman Tower Sergeant, citerad av Jane Donawerth (Donawerth 2003: 29)

Dystopi används alltså för att synliggöra problem som skaparen ser genom att addera dem till en konstruerad framtid och därmed låter oss se samtida problem som antingen historia (som en anledning till hur den konstruerade framtiden ser ut) eller en framtid där samtida samhällsproblem appliceras och överdrivs för att skapa reaktioner. Genom att sedan lämna öppna eller negativa, tragiska slut kan filmen provocera åskådaren till den pessimism som skaparen känner och därmed, möjligtvis, skapa en reaktion. Donawerth beskriver detta som kritiska dystopier (Donawerth 2003: 29ff).

Den dystopiska genren och dess karaktärsdrag

För att kunna besvara uppsatsens frågeställningar samt analysera den valda texten kommer genren dystopi delas upp i en mängd karaktärsdrag, alltså de särdrag som särskiljer dystopier från andra genrer. Detta görs för att konstruera de glasögon som vi kommer betrakta texten genom och blir således en del i den teoretiska infallsvinkeln. Definitionen baseras på tidigare forskning, men med detta sagt är det inte en vedertagen definition utan är en definition konstruerad för denna studie.

Inledningsvis kan begreppet dystopi undersökas och definieras utifrån dess ursprung. I Oxford Dictionaries beskrivs begreppet som följande: “An imagined state or society in which there is great suffering or injustice, typically one that is totalitarian or post-apocalyptic.” (Oxford Dictionaries 2018a). Vidare beskrivs dess ursprung som en

motsats till utopi, en imaginär, 'perfekt' värld eller stat, och blir således den mörkare och 'sämre' versionen (från dys- 'bad'+ utopia) (Oxford Dictionaries 2018c). Denna definition av utopia kan dock ställas mot den definition som begreppets fader, författaren Thomas More, utgick från: topia som betyder 'plats' och u/uo som betyder 'inte'. More's definition av utopia blir således en icke plats, ingenstans om det översätts direkt från engelskans 'nowhere' som används av More (Tower Sargent 1975; Oxford Dictionaries 2018c). Tower Sargent menar att More's definition av utopia som 'ingenstans' inte heller tillskrivs några attribut - det kan vara gott såväl som ont. Detta, menar Tower Sargent, är en betydande faktor i att definiera utopi och dess motsatsord dystopi: i grunden finns ingen vedertagen definition av utopi, därmed kan det inte finnas en av dystopi, då alla individer har olika uppfattningar om vad som är en utopi respektive dystopi (Ibid.).

Detta skapar en problematik kring begreppets definition. För att konstruera denna sammanfattning av den dystopiska genrens särdrag har tidigare forsknings definitioner och tankar kring dystopi analyserats och sammanställts till karaktärsdrag för att skapa en holistisk definition för denna studie. Karaktärsdrag och tydliga grepp inom dystopiska, populärkulturella verk för definition av begreppet innefattar:

- **Illusionen av en utopi.** Det porträtterade samhället framställs som en utopi i bemärkelsen av en 'perfekt' stat eller värld utan problem, där effektivitet, lönsamhet och innovation frodas. Oftast relateras detta karaktärsdrag till **tilltron till teknologi** (se nedan) och den stora del teknologi har i det utopiska samhället.
- **Övervakning.** Medborgare i samhället utsätts för mer eller mindre konstant övervakning från staten, medvetet eller ej. Denna övervakning kan te sig på olika vis, exempelvis med dolda övervakningskameror eller med patrullerande ordningshållare av olika slag, men med samma mål - **systematiskt förtryck och kontroll.**
- **Långt framskriden teknologi och tilltro till denna.** Teknologin i den konstruerade framtiden är i mångt och mycket baserat på ett **högteknologiskt system.** Inslag av AI(Artificiell intelligens), självkörande bilar, övervakning (se ovan) med mera är vanliga teman och medborgarnas tilltro till dessa är stark. Teknologins inblandning i det konstruerade samhället kan fungera som både en indikation på en utopi, men även som en **drivande faktor** i dystopier som något ont.
- **Underliggande kritik.** Det dystopiska verket fungerar **samhällskritiskt** med **underliggande kommentarer** till samtida, eller framtida, samhällsproblem. Det

populärkulturella, dystopiska verket används för att kritisera det som inte kan kritiserars öppet i samhället. Det fungerar även som **ett verktyg** för att uppmärksamma problem som som anses vara obehagliga, skrämmande eller förbjudna att tala om, men genom populärkultur blir det enklare att ta in för åskådaren då nutida problem kan överdrivas i en konstruerad, mörk framtid.

- **Starkt ifrågasättande av rådande samhälle.** Huvudkaraktären/a driver handlingen genom att ifrågasätta och kritisera det rådande, konstruerade samhället. Individerna ser **problem med samhällsordningen** som ingen annan verkar se och hjälper således åskådaren att **uppmärksamma den underliggande samhällskritiken** (se ovan) som döljs i texten.
- **Mörk underhållning.** Den dystopiska populärkulturen blir huvudsakligen **två saker**; För det första en form av underhållning med mörkare inslag av exempelvis postapokalyptiska samhällen och överdrivna samhällsproblem som totalitära stater eller teknologisk överhöghet. För det andra blir det en form av underhållning som även kritiserar (se ovan) samtidigt som den då inger hopp till åskådaren om att det finns något att göra åt dessa problem, och således ljus i framtiden.

Dessa karaktärsdrag jobbar tillsammans och överlappar varandra för att konstruera en holistisk definition av begreppet dystopi. Vi menar att en variation av forskares syn på begreppet hjälper till att konstruera en definition, även om den endast syftar till att användas i denna studie.

Narrativ teori

Narratologi omfattar teorier om hur berättande skapar mening, förståelse och intryck (Johansson 2005:21). David Bordwell och Kristin Thompson beskriver *narrativ* som en kedja av händelser kopplade till varandra genom orsak och verkan i tid och rum (2012:73). Denna definition kommer i denna studie komplementeras med den av Jernudd där ett narrativ oftast används synonymt med berättelse: ett händelseförlopp (med början och slut) med karaktärer som försöker uppnå ett mål och som måste övervinna ett eller flera hinder för att uppnå målet (Jernudd 2010:292).

Medan ett narrativ är en berättelse, kan narration förklaras som det växelspel mellan film och åskådare som skapas genom de narrativa verktygen. Narration skapas alltså genom

att engagera åskådaren i förutsättningar för en berättelse redan i början av händelseförloppet. Förutsättningarna kan ta sig i uttryck genom huvudkaraktärerna, deras egenskaper, problem och mål. Dessa förutsättningar hjälper åskådaren att göra antaganden om händelseförloppet som sedan antingen bekräftas eller revideras (Jernudd 2010:293).

Mening skapas sedan genom att identifiera händelser, länka dem till orsak och verkan, tid och rum, men även genom att använda paralleller som kan kasta ljus på den pågående händelsen. Vanligtvis uppstår orsak och verkan genom karaktärerna i berättelsen. Genom att utlösa eller reagera till händelser spelar de en kausal roll i filmens narrativa struktur (Bordwell & Thompson 2012:74). En karaktärs egenskaper - attityder, färdigheter och psykologiska driv - kan även verka som ett narrativt verktyg som påverkar händelseförloppet och den narrativa strukturen. Andra narrativa verktyg som används för att exempelvis skapa spänning i en berättelse är genom att dölja antingen orsaken eller konsekvensen (Bordwell & Thompson 2012:77 ff). Narrationen kan försöka väcka nyfikenhet och spänning genom att föra åskådaren in i en rad åtgärder som redan har börjat, alltså öppna i *medias res*, latin för "i mitten av saker". Detta leder till att åskådaren spekulerar kring olika orsaker till händelserna som presenteras. "Restricted narration tends to create greater curiosity and surprise for the viewer" (Bordwell & Thompson 2012:89).

Ett setting inkluderar aktörerna samt refererar till det rumsliga och temporala sammanhanget där händelserna sker och karaktärerna befinner sig i (Johansson 2005:133). Början på en film eller i detta fall ett avsnitt ger en grund för vad som skall komma och initierar oss in i berättelsen. Början sätter våra förväntningar genom att ge oss information. "Indeed, the first quarter or so of a film's plot is sometimes referred to as the setup" (Bordwell & Thompson 2012:85).

Andra faktorer som kan användas för utveckling och progression av berättelsen är *change of knowledge* vilket innebär att karaktärer lär sig något under handlingsförloppet, vilket blir vändpunkten för hela berättelsen och därmed styr narrativets struktur; *search* och *investigation*, ett vanligt utvecklingsmönster med målorienterad handlingsmönster, där en karaktär strävar efter att uppnå ett tillstånd eller vinna ett objekt. Ett exempel på en sådan handling är sådana baserade på sökningar, eller utredningar (sökning) där huvudkaraktärens mål inte är ett föremål utan information, vanligtvis om mystiska orsaker; slutligen kan *tid* även agera som ett handlingsmönster, t.ex. genom att börja med en inramningssituation som följs med en rad flashbacks som visar hur händelserna ledde till den nuvarande situationen.

Tid kan även agera som det huvudsakliga narrativa verktyget i form av en deadline (Bordwell & Thompson 2012:85).

En händelse i en berättelse sker inte av sig själv utan det är någon eller något som får den att hända. Intrigen kräver aktörer som agerar, alltså karaktärer i form av exempelvis protagonister och antagonister. En berättelse organiseras alltid runt någon sorts konflikt, en slags kamp som aktörerna är engagerade i. Medan intriger omfattar vad en berättelse handlar om, vad som händer, omfattar temat vad en berättelse betyder. De händelser som berättas och den ordning de berättas i väljs utifrån teman: idéer, föreställningar och värderingar. Tema refererar till psykologiska, sociala, kulturella och moraliska frågor. Berättande utgår oftast från idéer eller föreställningar som förklarar varför saker och ting är som de är. En berättelse innefattar inte bara en sekvens av händelser utan dessa leder till en sorts poäng (Johansson 2005:133 f). Gripsrud skriver att ett av huvudskälen till varför berättelsen har en så central ställning i vår kultur är för att den förser oss med en tankeform som vi tar till oss när vi skall förstå förändringar. Den gör att vi exempelvis kan föreställa oss att världen hade sett annorlunda ut om vi eller andra hade valt att handla på ett annat sätt i vissa situationer. Berättelsen är erfarenhetens form - ett kognitivt schema som gör att vi kan lära oss av våra erfarenheter (2011:248 f).

Slutligen presenterar Johansson ett antal frågor som kan ställas till texten i en narrativ analys. Dessa frågor kommer att användas i analysen för att fastställa textens narrativa struktur:

- *Vilken är berättelsens dominerande story line? Vilka händelser skildras?*
- *I vilken setting sker händelserna?*
- *Vilka är karaktärerna? Hur framställs karaktärerna och hur definieras de av händelserna som sker?*
- *Vilka är genomgående, ytliga respektive underliggande teman?*
- *Vilken är berättelsens budskap, alltså varför berättas denna historia?*

Dessa frågor är till fördel för oss när vi i analysdelen kommer redogöra för hur narrativa verktyg används för att skapa en dystopi i "Hated In the Nation" och hur temat näthat skildras.

Forskningsdesign

För att besvara uppsatsens frågeställningar har en forskningsdesign konstruerats där ett enskilt fall, alltså avsnittet “Hated in the Nation”, i en fallstudie kommer analyseras utifrån en kvalitativ textanalys och narrativ analys.

Forskningsstrategi: Fallstudie

För att undersöka studiens syfte och frågeställningar kommer en *kvalitativt analyserande fallstudie* med en enskild undersökningsenhet genomföras. Valet av fallstudie som metod baseras på de valda frågeställningarna som berör frågor kring ‘hur’, alltså frågeställningar där en djupare förståelse respektive förklaring krävs. Genom att analysera ett valt *fenomen*, användandet av dystopi i populärkultur, i relation till dess *kontext*, näthat, ges ett *fall* (Denscombe 2009:59 ff). Därmed hamnar fokus på *färre undersökningsenheter*, i detta fall ett avsnitt, vilket möjliggör för de karaktäristiska drag som fallstudier kännetecknas av: en djupgående redogörelse för hur förhållanden mellan upplevelser, händelser och processer fungerar och samverkar i det enskilda fallet. Detta har lett till att denna studie har ett smalare spektrum, men det har också ökat möjligheten för en mer grundlig analys där detaljer som annars skulle missas har plockats upp. Studien har fått ett värde av detaljrikedom då den insamlade empirin kan sägas *förklara* resultatet, snarare än att *endast redovisa* resultat. Vidare möjliggör fallstudier för användande av olika metoder (Denscombe 2009:59-62), vilket i detta fall kommer utgöras av textanalys och narrativ analys med fokus på teman som tagits fram utifrån en segmentering av den valda texten.

Metod: Textanalys med segmentering

Textanalys kan ses som ett samlingsord för kvalitativa studier av texter (Helland m.fl 2008:62) och används i denna studie för att genom analys och tolkning av den valda texten erhålla information och samt förståelse för de samhällsstrukturer och budskap som texten skildrar. Vi har alltså valt att använda oss av en textanalytisk metod på ett populärkulturellt verk så som Black Mirror för att få en djupare förståelse för kulturella attityder och uppfattningar om de centrala teman som verket berör och som är grunden för uppsatsens

analys. Dessutom menar det textanalytiska perspektivet att eftersom mening skapas som en konsekvens av hur något representeras kan texter ses som en form av ställningstagande som görs i ett visst sammanhang och med ett visst perspektiv (Ledin & Moberg 2010:153). Detta förstärker vårt val av metod då texter genom detta perspektiv och metod ses som ett sätt att kommentera och kritisera exempelvis ett samhälle genom att använda sig av diverse berättargrepp och narrativa verktyg.

Det finns olika vinklar att analysera vid användandet av en textanalys. Vi har valt att börja med att identifiera kommunikationssituationen genom att besvara frågan: "*vem är avsändaren och vem riktar sig texten till?*" för att sedan motivera för och fastställa genre och genom den få en utgångspunkt i undersökandet av textens syfte och budskap. Vidare, kan textens teman och dess propositioner identifieras och diskuteras (Ledin & Moberg 2010:161 f). För att göra detta har vi aktivt tolkat texten för att den skall få en betydelse. Vi har därför använt oss av en så kallad *läsmetod*. Litteraturvetaren Atle Kittang redogör för tre olika metoder för läsning av en text. En av dessa är den *symtomala läsarten*, som fokuserar på den omgivande kulturen och kontexten som är kopplat till verket. Denna typ av läsmetod vill uppmärksamma underliggande budskap och innebörder, men Kittang menar att dessa kan vara omedvetna även för skaparen men att de ändå är intressanta att undersöka (Helland m.fl. 2008:65).

För att samla in material för analysen och därmed fastställa de teman som skall representera textens helhet har en segmentering genomförts genom att skriva ner alla avsnittets scener och därmed göra en "karta" av texten. Segmentering är en del av det filmpoetiska- och narrativa perspektivet som är en metod som ofta kompletteras med textanalys (Ledin & Moberg 2010:155) och utvecklades av David Bordwell. Detta perspektiv syftar till att "öka läsarens kunskap om och förståelse för filmen" (Jernudd 2010:295). Genom att använda denna typ av metod har vi betraktat texten som en kreativ konstnärlig konstruktion och analyserat utvalda teman som hittades genom segmenteringen och som kan representera textens helhet (Jernudd 2010:289,303). Genom att göra en segmentering får vi en ökad förståelse för avsnittets narrativa struktur och därmed lär vi oss vilka narrativa grepp som för narrativet framåt - för att sedan kunna göra en välgrundad analys. Segmenteringen är även till fördel för att förstå hur de utvalda teman passar in i det narrativa systemets helhet. Syftet är att få en överblick på centrala teman och de scener som utvecklar handlingsförloppet (Jernudd 2010:295 ff). Segmentering återfinns som bilaga i slutet av dokumentet.

Att analysera och studera genre, vilket även är en del av den textanalytiska metoden enligt Ledin och Moberg, har även varit en del av vår metod. För att besvara våra frågeställningar om hur dystopi gestaltas och vilka berättarverktyg som används har vi studerat dystopi som genre och vilka drag och normer som verk inom denna genre erhåller. Att studera genre är en del av den textanalytiska metoden då det har i syfte att bland annat identifiera både mönster och regelbundenheter som är gemensamma för filmer i den dystopiska genren. Detta har varit till vår fördel, då vi har fått en underlättad förståelse vid läsningen av vår text, "Hated In the Nation".

Metod: Narrativ analys

Eftersom syftet med uppsatsen i högsta grad berör den valda textens narrativa struktur, har vi även tillämpat en narrativ analys för att kunna besvara våra frågeställningar.

Narrativ teori, metod och analys är inte en enda särskild disciplin utan inbegriper en rad olika forskningstraditioner som alla har gemensamt att de används för att samla in och analysera berättelser och berättande. Det kan ses som ett "specifikt problemområde inom ett vidare forskningsfält". Vilken tradition som väljs beror på vilken inriktning som väljs. Vi har valt att kombinera textanalys med narrativ metod, men för att specialisera oss ännu mer har vi inriktat oss på olika perspektiv inom forskningstraditionen. Elliot G. Mishler har identifierat olika inriktningar eller perspektiv för narrativanalys. Dessa tre är *referensramar*, *textstrukturering och funktion* (Johansson 2005:20 f). Eftersom syftet med denna uppsats är att studera textens berättarstrategier, struktur och poetik och hur dessa skapar en dystopi och framför ett budskap, är vår främsta inriktning *textstrukturering*. Vi har även valt att inkludera perspektivet *funktion* då vi även analyserar vad texten har för kulturellt och samhälleligt sammanhang och betydelse.

Vidare, genom att använda oss av en narrativ metod i kombination med textanalys har vi gjort ett urval av medietexter och valt ut avsnittet "Hated In the Nation" som sedan kommer analyseras med hjälp av valda teorier (som kommer presenteras i teorikapitlet) och teman. Genom att analysera narrativa verktyg samt olika kombinationer av dem går det urskilja en slags djupstruktur i text och tema (Johansson 2005:150). Temat representerar textens helhet och poäng och befinner sig på berättelsens latent nivå - det bakomliggande, mer abstrakta och det som inte direkt uttrycks (Gripsrud 2011:256). För att identifiera temat

har vi gjort en narrativ analytisk insats genom segmentering av texten och tolkning av den samma (Helland m.fl. 2008:77). Tolkning har alltså varit en aktiv metod där vi har ställt frågor såsom *vad betyder denna berättelsen, vilket budskap har den?*.

Berättelser kan fungera som ett verktyg för att skapa värderings- och normsystem: de kan ge en inblick i oss själva men även vår omvärld genom att ge struktur, sammanhang och mening (Johansson 2005:16 ff). Genom att använda en narrativ metod har vi strävat efter att få förståelse för hur de narrativa verktyg skapar en dystopi. Mer konkret har vi gjort detta genom att analysera hur berättarverktyg såsom tid, rum och karaktärer påverkar åskådarens meningsskapande och hur de används för att skildra ett budskap och motivera för textens dystopiska karaktär. Istället för att göra ett urval av specifika scener där narrativa verktyg analyseras kommer vår analys att omfatta hela texten. För att göra analysen mer strukturerad och tydlig har vi däremot valt att fokusera på de teman som representerar textens helhet. Istället för att begränsa analysen till att antingen fokusera på textens innehåll eller form har vi valt att kombinera dessa två för att undvika en analys som är alltför beskrivande och tolkningarna för triviala och ytliga. För att nå en djupare förståelse av berättelsens betydelser behöver analysen innehålla diskussion om både innehåll och form. Däremot kommer utsträckningen av i vilken grad som form och innehåll analyseras anpassas till studiens syfte och frågeställningar (Johansson 2005:290).

Tillvägagångssätt

Vid insamlande av empiri och analys gjordes en modell för hur arbetet skulle fortgå. Då vi redan hade sett avsnittet räknas denna gång som steg 1 av analysen, en inledande visning där vi inte antog någon specifik läsmetod eller teoretisk vinkling. Steg 2 blev ytterligare en visning av avsnittet där en segmentering av scener gjordes som underlag för analys.

Segmenteringen gjordes genom att först titta på hela avsnittet utan stopp eller pauser, och sedan pausa och skriva ner varje scen och därmed göra en skriftlig karta av det visuella verket. Efter att ha skrivit ner alla scener kunde vi med hjälp av valda metoder och teorier identifiera textens centrala teman genom att studera vad som texten lägger mest fokus på, hur ofta det återkommer och hur mycket information som ges till åskådaren om temat. För att kunna besvara våra frågeställningar valde vi att i ett tidigt stadium, i steg 3, få en klar bild på dystopi som genre och sammanställa vilka karaktärsdrag som kännetecknar ett dystopiskt

verk. Detta för att underlätta steg 4 där vi efter att ha identifierat centrala teman tittade ännu en gång på avsnittet för att denna gång istället lägga fokus på de narrativa grepp som används för att skildra dystopi och det centrala temat. Vidare, i steg 5, användes segmenteringen och vår insamlade empiri om narratologi för att analysera textens budskap och teman närmare för att sedan kunna påbörja en analys och besvara studiens frågeställningar.

Redan i början av processen tillämpade vi en symptomal läsmetod på vår arbetsmetod. Genom den symptomala läsningen gjordes en analys av texten som ett självständigt verk i relation till sin kontext. Alltså har inte skaparens intentioner, huruvida viktiga de än må vara, analyserats. Inte heller antas denna text vara en generell representation av serien som helhet eller liknande verk.

Metodologisk diskussion

Studier av denna karaktär behöver nödvändigtvis inte utföras med dessa metoder för insamlande av empiri, så ligger värde i att kritiskt granska valet av metod och de konsekvenser de kan få för resultatet. *Har vi undersökt det fenomen som vi i studien syftar att undersöka, på mest fördelaktiga vis?* Detta relateras till studiens avsaknad av kvantitativa metoder. Eftersom studien syftar till att undersöka underliggande budskap i ett avsnitt av en tv-serie lämpar sig en kvalitativ metod, snarare än en av kvantitativ karaktär eftersom underliggande budskap, attityder och ideologiska attribut kan vara problematiskt att mäta då faktorer såsom attityder och budskap inte är objektivt mätbart.

Vidare, kan en text kan aldrig vara en direkt representation eller avspiegling av samhället och dess tillstånd, utan är alltid ett ställningstagande med en vinkling (Ledin & Moberg 2010:153). Det kan bli problematiskt, då vi vill se hur texten kommenterar vår samtid, att dra kopplingar mellan populärkulturella verk och verkliga sammanhang - det är mer komplext än så. Därför kan det bli problematiskt att använda ett fall som ett avsnitt ur en serie som en spegling av verkligheten, eller framtiden. Enligt Ledin och Moberg kan det även vara problematiskt att skapa en modell för textanalys då syftet med denna sortens metod är att ha ett förutsättningslöst perspektiv där man provar sig fram från olika inriktningar. Att skapa struktur i tillvägagångssättet kan anses leda till en begränsande effekt och resultat (Ibid.:160). Detta kan ses som problematiskt för denna studie, men genom att först se avsnittet

förutsättningslöst för att sedan skapa en modell menar vi att vi ökar studiens reliabilitet genom att vi kan redovisa en grundlig analys av den valda texten och därmed öka validiteten.

Narrativ metod är fördelaktigt vid vår studie som undersöker vad berättelser har för kulturell eller samhällelig betydelse. En nackdel med användandet av narrativ metod i denna uppsats kan däremot vara att metoden är väldigt beroende av vår tolkningsförmåga. Det är därför viktigt att konstatera att det inte finns en enda sann tolkning utan varje text är öppen för en mångfald av tolkningar (Johansson 2005:27), vilket kan vara både en fördel och en nackdel. För att motarbeta denna svaghet har vi använt oss av vår tidigare kunskap om vad som anses skrämmande eller oroande i vår samtid för att identifiera de teman som vi anser vara centrala i avsnittet. Samma gäller när vi ska identifiera hur dystopin skapas (Jernudd 2010:289 f).

Analys: “Hated in the Nation”

Efter att ha presenterat och beskrivit metoder och teorier kommer analysen av “Hated in the Nation”. Analysen baseras på tillvägagångssättet beskrivet i metodavsnittet och syftar till att undersöka temat näthat och dystopi som tas upp i texten enligt ovanstående teorier samt begrepp.

Black Mirror och dess skapare Charlie Brooker

"If technology is a drug – and it does feel like a drug – then what, precisely, are the side effects? This area – between delight and discomfort – is where *Black Mirror*, my new drama series, is set. The 'black mirror' of the title is the one you'll find on every wall, on every desk, in the palm of every hand: the cold, shiny screen of a TV, a monitor, a smartphone."

Charlie Brooker, skapare av serien *Black Mirror* 2011 (The Guardian 2011)

Citatet ovan illustrerar den grundtanke som *Black Mirrors* skapare Charlie Brooker har med serien: en dystopisk serieantologi med fristående avsnitt som alla på olika sätt undersöker de oförutsedda konsekvenserna som den teknologiska utvecklingen kan frambringa, oftast utspelade i framtida samhällen stundtals mörka och dystopiska, stundtals ljusare och utopiska med en mer experimentell ton. Inspirationen kommer enligt Brooker från den förebilden tillika äldre serieantologin *The Twilight Zone* och att, likt förebilden, ta upp kontroversiella ämnen. Det ämne som är i fokus för *Black Mirror* är som nämnt den teknologiska

utvecklingen, mänsklighetens beroende och underordnad till densamma. Genom att serien utspelar sig i ett konstruerat, framtida samhälle kommentar Brooker dagens samhälle (Berriman 2013). Angående seriens uppbyggnad med nytt samhälle, verklighet och rollista för varje avsnitt - antologins grund och struktur - har Booker uttalat sig:

"[...] each episode has a different cast, a different setting, even a different reality. But they're all about the way we live now – and the way we might be living in 10 minutes' time if we're clumsy."

Charlie Brooker, skapare av serien *Black Mirror* 2011 (The Guardian 2011)

Kontexten, i vilken texten och den specifika händelsen kopplat till teknologins utveckling som berörs, har alltså inte någon specifik betydelse. Snarare handlar det om mänskligheten och människors beteende i grunden, och hur vi kan skapa och förverkliga den konstruerade, mörka framtid som ses i avsnitten (The Guardian 2011).

Avsnittet “Hated in the nation”

“Hated in the Nation” är det sista avsnittet i säsong tre av *Black Mirror* och hade premiär på Netflix den 21 oktober 2016. Avsnittet är skrivet av serieskaparen Charlie Brooker, och regisserad av James Hawes (Imdb u.å.). Avsnittet har blivit prisat för dess skildring av en nära framtid med centrala teman såsom mediedrev, sociala medier och nätmobbning (Chakrabarti 2017) och för dess skildring av nutida moraliska predikament på ett realistiskt men skrämmande sätt (Collin 2016).

Avsnittet börjar med att kriminalkommissarien Karin Parke skall närvara vid ett förhör i domstolen om “vad som hände den 5 maj”. Genom Karins berättande för vi följa henne och hennes partner Blue Colson i deras försök att lösa mord på ett flertal personer som har blivit drabbade av drev på sociala medier på grund av diverse kontroverser. Dreven tog sig i uttryck genom hot och trakasserier på sociala medier, och även användandet av hashtaggen #Deathto. Det första offret är journalisten Jo Powers som skrivit en kontroversiell artikel där hon kritiserar en rullstolsaktivist och där hon kallar denne aktivist för uppmärksamhetssökande. Denna aktivist tar sedan livet av sig, vilket påbörjar drevet mot Powers. Powers blir inte bara trakasserad på sociala medier, utan även i det verkliga livet. Powers dör sedan i sitt hem, och polisen misstänker i första hand maken.

Nästa offer är rapparen Tusk som hamnar i ett drev då han kritiserar ett 9-årigt fan på TV. Vid undersökning av Tusks kropp hittas ett ADI i hans hjärna, en Autonom Dröner Insekt i form av ett bi som har skapats efter att bina drabbades av "Colony Collapse Disorder" och utrotats. Vid samtal med företaget som skapade ADI:erna upptäcks det att bina har blivit hackade och används för att döda personer som trendar i hashtaggen #DeathTo på Twitter. Hashtaggen är en del av spelet "Game of Consequences", där den person som har fått sitt namn taggat flest gånger blir avrättad i slutet av dagen. Spelet startas sedan om nästa dag, och det är användare av sociala medier som bestämmer vem som skall bli nästa offer genom att använda hashtaggen.

Polisteamet använder sociala medier för att identifiera nästa person som ligger högst upp på hashtag-listan. Det är Clara Meades som har postat en bild på sociala medier där hon kissar på ett krigsmonument. Hon förs till ett gömställe, men ADI:erna hittar henne och hon dör. Eftersom bina endast attackerade Clara, och inte Karin och Blue som befann sig i samma rum, upptäcks det att ADI:erna använder sig av ansiktsgenkänning. Detta bekräftas sedan av chefen för den nationella insatsstyrkan i Storbritannien och chefen för företaget som har skapat bina. De berättar att eftersom företaget behövde finansiellt stöd från staten, var de tvungna att installera ansiktsgenkänning i bina som staten sedan kunde använda för att övervaka medborgare och på så sätt kunna förhindra attacker mot landet. Detta kritiserar av Blue då det sker utan medborgarnas samtycke.

Efter dessa tre mord har spelet spridit sig på sociala medier och genererat allt fler deltagare. Även nyheterna rapporterar om detta sociala medie-spel. Nästa profil som har blivit taggad flest gånger i spelet är justitieministern. I ett möte med landets ledare, övervägs det att stänga av alla bin för att förhindra attacken. Under tiden hittar polisteamet gärningsmannen, en före detta arbetare på ADI-företaget, Garrett. Kvinnan Garrett är förälskad i försökte begå självmord efter att hon drabbades av näthat och spelet är hans sätt att uppmärksamma den teknologiska revolutionens konsekvenser och få människor att sluta gömma sig bakom anonymitet på internet. De upptäcker även att Garrett har skapat en lista med alla deltagares kontaktinformation - alla som har deltagit i spelet och därmed deltagit i avrättningarna av personer skall nu själva dö. Polisteamet lyckas inte stoppa honom och flera hundratusentals människor dör och Garrett kommer undan.

Tillbaka i rättssalen tackar domaren Karin för hennes insats och Karin lämnar rättssalen. På vägen till hennes bil möts hon av hundratals demonstranter med skyltar där det står "We want to know the truth". I bilen får hon ett sms från Blue. Blue har hittat Garrett.

Analys

Dystopiska genredrag

För att kunna besvara frågeställningen 'Hur skapas dystopi i "Hated In the Nation"?' bör identifierade karaktärsdrag i texten inledningsvis redovisas för att avgöra om texten, utifrån denna studies sammanfattning av den dystopiska genrens särdrag, kan definieras som ett dystopiskt verk.

För det första kan textens konstruerade framtid diskuteras. Den värld som skildras i texten antyder att handlingen utspelar sig i en framtid skild från samtiden, men tillräckligt nära samtiden för att kunna skapa band till åskådaren och visa att det är en 'nära framtid', snarare än en framtid vilken åskådaren inte kan relatera till. De indikationer som pekar på en nära framtid är faktumet att den konstruerade världen vid första anblick kan antas vara vår samtid - arkitekturen är samtida, kläder och människors utseende är samtida och samhället fungerar på ett vis som åskådaren kan relatera till: nyheter spelas upp, människor arbetar, triviala vardagsting som visar upp ett samhälle som påminner om samtidens städer. Men vid närmare granskning kan detaljer som pekar mot en framtid av högteknologisk utveckling utläsas: självkörande bilar, artificiell intelligens i form av ADI:s och övervakning från staten via dessa, utdöende arter som visar på människans framfart och räddningen i form av ADI:s är några exempel som antyder att detta är en framtid där teknologi har tagit plats och utvecklats i de banor som samtiden drömmer om. Detta indikerar inte bara att det samhälle åskådaren möter i texten är framtida, det visar även upp ett samhälle som, enligt den ovan nämnda definitionen, framställs som en utopi. Det åskådaren inledningsvis får se är ett fungerande samhälle i ett högt tempo där tilltron till teknologin är stark, inte minst när det gäller ADI:s och dess förmåga att 'rädda samhället' från en naturkatastrof - massdöd av bin. Dessutom framkommer det även i segment 21 att staten övervakar medborgare via ADI:s, vilket är ännu ett karaktärsdrag som definierar dystopiska samhällen. Det kan alltså konstateras att det samhälle som framställs i texten är dystopisk.

För det andra kan handlingen undersökas och diskuteras. Som vi nämnt ovan finns det ett tydligt, underliggande budskap i texten i form av kritik mot näthat och den teknologiska utveckling som fört den framåt. Detta är ett starkt karaktärsdrag för dystopiska verk, och i kombination med huvudkaraktärernas ifrågasättande av samhällsordningar skapas en handling som drivs av framförandet av ett budskap till åskådaren. Det som huvudkaraktärerna Blue och Karin gör är att ifrågasätta problem i samhället som ingen annan verkar uppmärksamma, eller som i alla fall inte tas upp i större sammanhang. Det finns flertalet samtal och kommentarer mellan och från huvudkaraktärerna som visar att de syftar till att påverka åskådarens syn och uppfattning av olika samhällsproblem, huvudsakligen gällande näthat vilket kan ses i segment 9 där Karin säger att "Nätgrejerna rinner av som vatten. Det är halvhjärtat, de menar det inte" och förkastar Blues tankar om näthat som ett motiv till mordet. Detta citat har två funktioner - en direkt och en indirekt. Vid första anblick syftar denna kommentar till att tillrättavisa Blue och visa en syn på näthat som något som inte anses så allvarligt. Men indirekt, vid närmare granskning, visar denna korta konversation vilken funktion Blue spelar i handlingen som protagonist: hon fungerar delvis som publikens ingång till världen i "Hated In the Nation". Hon är ny på jobbet och bär då funktionen i narrativet som informationssökare och publikens ersättare, den som speglar åskådaren. Under handlingsförloppet förklarar Karin för Blue hur världen fungerar och antar rollen som hennes mentor - hon tillrättavisar. Därför kan detta citat tyda på narrativets sätt att skildra ett budskap till publiken, genom Blue.

Även frågor kring teknologins baksidor diskuteras i segment 8 och 14 där huvudkaraktärerna diskuterar smartphones utveckling och människors tillgivenhet och tilltro till dem, för att senare diskutera frågan om övervakning från staten i segment 15 och 21. Alla dessa konversation fungerar både som uppvisande av teknologins baksida och hur det kan leda till näthat, övervakning och andra negativa aspekter, samtidigt som det i många fall visar tankar som kan anses vara normaliserade och nästan likgiltiga till samma ämne. Detta skapar en dynamik av både uppvisande kommentarer till åskådaren samtidigt som de kan vara provocerande. Detta i sig spår på textens överdrivna karaktär genom att huvudpersonerna inte bara kritiserar utan även väljer att stundtals vara cyniska och skämtsamma, samtidigt som de långsamt ändrar sin åsikt och inställning till problemet. I denna text verkar Blue som den huvudkaraktär som redan från början ifrågasätter det som ingen annan ifrågasätter, medan Karin till att börja med har åsikter som går emot Blue för att sedan ändra sig. Resultatet blir

att dialogen i texten hjälper handlingen att framföra dess budskap och uppmärksamma åskådaren på detta.

Narrativa verktyg

Som vi redogjorde för i teoriavsnittet engageras åskådaren i berättelsen genom en rad olika narrativa förutsättningar. I "Hated In the Nation" presenteras dem i en spänt *setting* i segment 1 som är iscensatt i en stor rättssal där huvudpersonen Karin skall förhöras angående ett fall. Eftersom berättelsen börjar i *medias res* undanhålls åskådaren viktig information angående vad som har orsakat denna spända och allvarliga situation. Detta narrativa grepp att ifrån hålla viktig information i början av texten och genom att sätta upp en *setting* i en rättssal leder till att åskådaren gör en rad olika antaganden om vad texten har för karaktär och hur handlingsförloppet kommer se ut. Resultatet blir seriositet, spänning och mystik då åskådaren uppfattar att något dåligt har hänt, ett problem men inte vad som har orsakat det. Vi får sedan även se att berättelsen handlar om ett flertal mord som skall lösas genom att fånga mördaren (antagonisten), men eftersom vi i början av berättelsen får informationen om att något går snett, ligger det en mörk, dystopisk skugga över hela berättelsen.

Ytterligare ett narrativt verktyg som används för att skapa en dystopisk känsla av texten är att använda tid som ett verktyg som för handlingsförloppet framåt. I segment 17 klarställs det att den person som är nummer 1 på listan av #DeathTo kommer bli avrättad av ADI:erna kl.17.00 varje dag. Polisteamet har alltså en deadline och 24 timmar på sig att rädda varje person från det näthat som kommer ta sin fysiska form genom ADI:erna. Texten är alltså organiserad som en nedräkning, och eftersom i första scenen vet att det inte slutar lyckligt stärker det åskådarens känsla av dystopi och näthat blir den boven som skapar konflikten. Det går därför även att argumentera för att det är näthat som driver berättelsen framåt mot sitt mörka slut då det är orsaken till att människor dör. Det som måste stoppas.

I presentationen av narrativ teori redogjorde vi även för hur *change of knowledge* (vändpunkten) kan fungera som ett narrativt verktyg för att utveckla och symbolisera vad som är av betydelse i en berättelse. Denna vändpunkt är uppdelat i tre delar i texten och styr även handlingsförloppet. Den första delen skildras i segment 17 där polisteamet får reda på att hackaren (antoganisten) som styr ADI:erna som används som mordvapen riktar in sig på kontroversiella profiler som röstas fram genom #DeathTo. Innan denna vändpunkt fanns det

ingen tydlig antagonist, utan det var genom denna nya information som antagonisten fastställdes och näthat blev ett tydligt och uttalat tema i texten. Den andra delen är när antagonisten identifieras. Den tredje delen av vändpunkten är i segment 25 där antagonists sanna motiv upptäcks. Antagonistens mål är att lära samhället en moralisk läxa om teknologins och specifikt sociala mediers konsekvenser, näthat.

Vidare, kan näthat som textens centrala tema motiveras med att det är vad berättelsen organiseras runt. Som nämnt i avsnittet om narrativ teori kan en berättelse organiseras runt någon slags konflikt eller kamp som karaktärerna är engagerade runt. Från början av berättelsen till slutet är det näthat som är den ständigt närvarande faktorn och som får måste tid i berättelsen. Som vi har redogjort för här ovan är det även vad som för narrativet vidare då det är vad huvudkaraktärerna kämpar mot och vad som motiverar antagonisten.

Temat i texten väljs och berättas utifrån en uppsättning värderingar och refererar till sociala, kulturella och moraliska frågor i samtiden. Temat skall exempelvis förklara varför saker och ting är som de är. Vi kan konstatera att temat i denna text är näthat. *Vad är då budskapet eller poängen?* Kontentan är den rädsla som finns gentemot den teknologiska utvecklingen, då gällande den konstanta uppkopplingen och utsattheten som den skapar. Utvecklingen möjliggör för näthat både enskilt och i grupp, till största del anonymt, en handling som lättare utförs via internet snarare än i verkliga livet, ansikte mot ansikte. Tanken är att teknologin kan förgöra oss om vi inte är uppmärksamma, vi kan potentiellt vara på väg i samma utveckling som texten. Näthatet blir här ett hot: i texten överdrivs det till att hundratals dör i en massattack av ADI:s vilket kan ses som otroligt och komiskt, samtidigt som näthat dagligen tar liv, om än inte lika uppmärksammat. Näthat som hot blir därmed ett grepp som för handlingen framåt.

Genom att besvara de frågor som Johansson presenterar som sätt att identifiera de drivande narrativa faktorerna i en berättelse kan vi även stärka de olika argumenten för hur en dystopi skapas genom bland annat näthat. Textens dominerande *story line* är polisteamets jakt efter antagonisten som använder sociala medier och de teknologiska bina, ADI:s, som medel för att mörda. De händelserna som skildras är mörka och utan mycket hopp. Teknologin har kommit i fel persons händer och används nu för att mörda människor. Världen, *settingen*, är lik vår men mer teknologiskt utvecklad. Det blir alltså lätt för åskådaren att relatera till den värld som skildras, men den visar även på att texten utspelar sig i framtiden genom teknologin och det förvärrade miljötillståndet. En av huvudpersonerna Blues karaktäristiska

förändringar på grund av de mörka händelserna fungerar även som ett dystopiskt kännetecken i texten. I början av texten (segment 8) är hon hoppfull och vill ut i världen för att göra skillnad, men genom händelseförloppet blir hon allt mer pessimistisk och hopplös.

Näthat och symbolik

Vilken betydelse får då näthat i denna text, utöver dess roll i att föra handlingen framåt? Näthat är det tydliga temat i texten och genom dess skildring blir den således även den kritik som riktas mot samtiden och människors handlingar på internet. Kritiken skildras genom att använda överdrivning och intensifiering av näthat och dess konsekvenser i vår samtid. Det blir en tydlig kommentar på hur internet används i samtiden för att sprida hat - vilket tydligt ses i segment 23. Det som texten gör genom att överdriva problemet - genom att använda sociala medier, hashtags och ADI:s för att mörda människor utsatta för drev - i en konstruerad framtid, på ett mörkt vis är att inte bara ge åskådaren underhållning, utan även en underliggande moralisk lektion. Den mörka underhållningen används för att skapa intresse hos åskådaren som sedan, genom att uppmärksamma näthat, kan börja fundera över hur denna konstruerade framtid speglar samtiden - vilket sedan ger åskådaren dess stund av reflektion då skärmen blir svart och speglar den som tittat på avsnittet. Texten har därmed framfört sitt underliggande budskap i form av en samhällskritik mot den eskalerande tekniska utvecklingen som har möjliggjort för ett näthat som sprids snabbt och som kan resultera i förlorade liv och kaos.

Vid närmare eftertanke kan den valda handlingen - i sin överdrift i form av en slags hattävling där den som får mest hashtags dör via ett artificiellt bi som borrar sig in i offrets hjärna - utgöra en stor symbolik i hur näthat tar liv. Genom att visa drevet som eggar fler och fler att delta, inte allra minst efter att nyheter och radio har tagit upp spelet i segment 22, visar texten hur människor faller för gruppsyck och en känsla av att de har rätt att agera bödel och sprida hat till enskilda personer över internet. Internet blir här ett enkelt sätt att hata, nästan anonymt i en så stor skara av människor som gör det, vilket blir tydligt i segment 11. Symboliken blir sedan tydlig i delvis mängden som hatar och det sätt som offren dör på: det är inte ett meddelande eller kommentar som dödar, det är mängden och det stora drev av hat som tillslut blir för mycket. Biet som borrar sig in och får Powers att döda sig själv i segment 10 blir en smärtsamt tydlig symbol för hur näthat kan få ett offer att ta sitt eget liv.

Genom att sätta handlingen i framtiden, överdriva den och addera ADI:s kan ett obehagligt ämne som näthat och dess dödliga konsekvenser tas upp och kritiseras öppet, gömt som underhållning i form av en tv-serie.

Slutsatser: återkoppling till frågeställningar

För att knyta samman denna studie kan vi ännu en gång se till de frågeställningar som ställdes i början:

- *Hur skapas dystopi i populärkulturella verk?*
- *Vilka narrativa grepp används?*
- *Vilka budskap och teman kan utläsas från texten?*

Det vi har gjort är att kartlägga att "Hated in the Nation" innehåller samtliga karaktärsdrag för en dystopi som definierades i teoriavsnittet - det är alltså ett dystopiskt verk. Dessa karaktärsdrag i kombination med narrativa grepp som användning av tid och flashbacks, huvudkaraktärer med starka åsikter och ifrågasättande av samhället och staten, setting och den värld som karaktärerna lever i samt näthat som det onda som för narrativet och handlingen framåt. Det går att utläsa hur vändpunkter i relation till näthat blir den formande faktorn i texten och det starka temat: den första vändpunkten blir när fokus skiftas från Powers man till näthatarna, den andra när de inser att det hela, alltså spelet, är orkestrerat av en person som använder teknologiskt avancerade robotbin för att mörda. Den slutliga vändpunkten blir sedan när teamet finner listan på alla som använt #DeathTo och då inser att även de kommer att dö, för att symbolisera en moralisk lektion.

Kan då inte näthatet ses som den egentliga antagonisten i texten, snarare än den antagonist, i form av hackaren Garret, som framställs på ytan? Temat blir således ännu starkare då näthat kan ses som ett övergripande ont, en anonym kraft utan identitet - en liknelse till den stora massa som en mängd näthatare blir till ett offer utsatt för ett drev, där enskilda personer försvinner in i en anonym massa. Bina symboliserar här alla näthatare: en kommentar kan inte döda dig, men när du drabbas av en svärm kan det vara dödligt.

Kan texten i så fall vara en kommentar på samtidens rädsla för den snabba teknologiska utvecklingen? Texten visar genom att lägga fokus på hur nära det är mellan utopi och dystopi att teknologin (bland annat sociala medier) är den utveckling som formar

samhället. Det går att se hur övertro till teknologin byts ut mot skepticism och sedan rädsla. Det är valet av verktyg, alltså användandet av en dystopisk framtid som skapar en arena för samhällskritik, precis som sociala medier har blivit en arena för fördömande av offentliga personer som är utmärkande i denna text.

Vid eftertanke kan det kännas både otroligt och komiskt att personer utsatta för näthat dör i ett spel via ett autonomt bi. Men just faktumet att den konstruerade verklighet åskådaren tar del av ligger närmare i tiden än vi är vana vid, vid en dystopisk skildring i populärkultur, gör möjligtvis det hela mer skrämmande. Det är inte lika lätt att ta avstånd och avtrubbas, ännu mindre att acceptera. Detta kan vara anledningen till att *Black Mirror* oftast får kritik för att vara provocerande, men även rosas av kritiker som populärkulturell samhällskritik.

Slutligen kan vi återvända till början och Charlie Brookers tanke om den svarta skärmen - *vad är det vi känner när avsnittet är slut och vi ser oss själva?* Teknologin som visas i serien är inte svår att tänka sig inom en snar framtid, inte heller är samhällsproblemen som tas upp främmande för oss - de finns i vår samtid, och om det vill sig illa, i vår framtid. Detta vill dystopier som *Black Mirror* visa. Den ställer frågan till tittaren: *hur blev det såhär?*

Källförteckning

Elektroniska källor

Berriman, I (2013). *Charlie Brooker Talks The Twilight Zone And Technology*.

Gamesradar+. 1 februari. Tillgänglig:

<https://www.gamesradar.com/charlie-brooker-talks-the-twilight-zone-and-technology/>

(hämtad 2018-05-12)

Black Mirror (2016). Hated in the Nation. (TV-serie). Netflix. 21 oktober.

Brooker, C (2011). Charlie Brooker: the dark side of our gadget addiction. *The Guardian*. 1 december. Tillgänglig:

<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror> (hämtad 2018-05-12)

Chakrabarti, Suchandrika (2017). Hated in the Nation review: Black Mirror's finale creates a future London where everything's the same, but feels eerily different. *Mirror*. 27 december.

Tillgänglig:

<https://www.mirror.co.uk/tv/tv-reviews/hatedin-thenation-black-mirror-season3-9064021>

(hämtad 2018-05-27)

Collin, R (2016) Black Mirror, season 3, Hated in the Nation, review: 'an inspired, frost-fringed police procedural'. *The Telegraph*. 21 Oktober. Tillgänglig:

<https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/black-mirror-season-3-finale-hated-in-the-nation-review-charlie/> (hämtad 2018-05-17)

Charlie Brooker Explains Black Mirror. u.å. (Video). Channel Four Television Corporation.

Tillgänglig:

<http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/videos/all/creator-charlie-brooker-explains-black-mirror/3945566940001> (hämtad 2018-04-23)

Imdb.com, Inc (u.å). *Hated in the Nation*. Imdb. Tillgänglig:
<https://www.imdb.com/title/tt5709236/> (Hämtad 2018-05-27).

Oxford Dictionaries (2018a). *Dystopia*. Tillgänglig:
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/dystopia> (hämtad 2018-08-02)

Oxford Dictionaries (2018b). Genre. Tillgänglig:
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/genre> (hämtad 2018-08-02)

Oxford Dictionaries (2018c). Utopia. Tillgänglig:
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/utopia> (hämtad 2018-08-02)

Publikationer

Altman, R (1999). *Film/genre*. St Edmundsbury Press Limited.

Barton, R (2016). Dystopia and Promethean Nightmare, I: *The Age of Dystopia - one genre, our fears and our future*, (red.) Mackay Demerjian, L. Cambridge Scholars Publishing

Bordwell, D & Thompson, K (2012). *Film art: an introduction* (10:e upplagan). New York: The McGraw-Hill Companies

Donawerth, J (2003). Genre Blending and Critical Dystopia, I: *Dark Horizons - science fiction and dystopian imagination*, (ed.) Raffaella Baccolini & Tom Moylan. New York: Rutledge

Gripsrud, J (2011). *Mediekultur, mediesamhälle*. Göteborg : Daidalos

Mackay Demerjian, L (2016). Introduction, I: *The Age of Dystopia - one genre, our fears and our future*, (red.) Mackay Demerjian, L. Cambridge Scholars Publishing

Meyrowitz, J (2008). Medium Theory. *The International Encyclopedia of Communication*.

Stein, F. K (2016). Post-apocalypse, Post-human - Some Recent Dystopias, I: *The Age of Dystopia - one genre, our fears and our future*, (red.) Mackay Demerjian, L. Cambridge Scholars Publishing

Tiehen, J (2016). Dystopian Drama - Imagining Science Without Limitations, I: *The Age of Dystopia - one genre, our fears and our future*, (red.) Mackay Demerjian, L. Cambridge Scholars Publishing

Vetenskapliga artiklar

Hernández-Santaolalla, V & Hermida, A (2016). Beyond the technological dystopia; surveillance and activism in 'Black Mirror' and 'Mr. Robot', I *Index Comunicación*, Vol. 6, No. 2 (2016), s. 53-65. Tillgänglig:
<http://www.ingentaconnect.com/content/doi/24443239/2016/00000006/00000002/art00004>
(hämtad 2018-04-16)

Tower Sergeant, L (1975). Utopia - The Problem of Definition, i Liverpool University Press, Vol. 16, No. 2 (1975), s. 137-148. Tillgänglig:
<https://online.liverpooluniversitypress.co.uk/doi/pdf/10.3828/extr.1975.16.2.137> (hämtad 2018-08-16)

Rosewarne, L (2016). Cinema and cyberphobia: Internet tropes in film and television, I *Australian Journal of Telecommunications and the Digital Economy* Vol. 4, No. 1 (Mar 2016), s. 36-53. Tillgänglig:
<https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=062288467141759;res=IELBUS>
(hämtad 2018-04-16)

Winner, L (1997). Technology Today: Utopia or Dystopia? i *SOCIAL RESEARCH*, Vol. 64, No. 3 (Fall 1997), s. 989-1017. Tillgänglig:

https://www.os3.nl/_media/2011-2012/langdon_winner_-_technology_today_utopia_or_dystopia.pdf (hämtad 2018-04-16)

Metodlitteratur

Denscombe, M. (2009). *Forskningshandboken - för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. Lund: Studentlitteratur AB

Helland, Knut, Knapskog, Karl, Larsen, Leif Ove & Östbye, Helge (2003). *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber.

Jernudd, Å. (2010). I Mats Ekström & Larsåke Larsson (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur AB, 289-303

Johansson, A (2005). *Narrativ teori och metod : med livsberättelsen i fokus*. Lund: Studentlitteratur

Ledin, J & Moberg, U. (2010). Textanalytisk metod. I Mats Ekström & Larsåke Larsson (red.). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur AB, 153-177

Bilaga: Segmentering av avsnittet “Hated in the Nation”

1. Karin förhörs i en rättssal där hon skall dela med sig av hennes minnen och inblandning i vad som kallas för "händelserna i maj". Hon berättar och tar oss igenom dagarna som ledde upp till nutid.
2. Vi flyttas tillbaka till den 15 maj. Karin tittar på nyheterna om kontroversen kring justitieministern som försvarade regeringens ståndpunkt om handikappersättningar medan debatten runt "rollstolsmartyren" Gwen Marburys död växer. Nästa nyhetssekvens handlar om journalisten Jo Powers som skrev en kontroversiell artikel om Marbury.
3. Nyhetsankarens röst spelas som en voice-over spelas över en scen på Jo Powers som går på Londons gator och får föraktfulla blickar och blir kallad för “bitch”. Nyhetsankaren fortsätter berätta om en djurart som har blivit hotad på grund av den drastiska minskningen av träskmiljöer, och om de bihärmande drönarinsekterna - ADI:er - som skall aktiveras för deras andra sommar i rad.
4. Jo får en tårta med texten “fucking bitch” på. Hon äter en bit av tårtan.
5. Jo granskar sin blogg. Den kontroversiella artikeln som hon har skrivit menar att Gwen Marbury (rullstolsmartyren), begick självmord för att hon ville ha uppmärksamhet. Under artiklarna har hon fått mycket hatkommentarer. Hon trendar även Twitter och har fått många mentions. Jo skrollar i sitt feed medans hon dricker vin och skrattar åt kommentarerna.
6. Tillbaka till Karin som tittar på ett Tv-program med rapparen Tusk, som sågar en 9-årig pojke som sjunger och försöker imitera honom.
7. Karin blir kallad till en brottsplats. Jo Powers är död. Många personer står utanför och publicerar bilder från utanför brottsplatsen och twittrar om det. Karin presenteras till sin “skugga” och assistent, Blue. De diskuterar Powers och hennes artikel. Den kallas för klickbete, för att göra folk sura. Maken är misstänkt.
8. I bilen diskuterar Karin och hennes assistent Blue smartphones: människor gömmer hemligheter på dem, planer, dödslistor och barnporr. De menar att smartphones

absorberar vem man är, de vet allt om en. De pratar om förr, när sånt bara fanns i folks huvuden. “Nu litar vi på teknologiska prylar” säger Karin. De diskuterar även Blues val att börja med “fältarbete” istället för som IT-tekniker. Hon refererar till “fältarbete” som “den verkliga världen”, och att det är här man kan göra skillnad.

9. På poliskontoret tittar de igenom innehållet från Powers övervakningskamera. Onlinehot och nätmobbning diskuteras som en potentiell faktor i brottet, men stämplas av Karin som irrelevant för mordet. Karin: “Nätgrejerna rinner av som vatten. Det är halvhjärtat, de menar det inte”.
10. Poliserna besöker Powers make på sjukhuset där han berättar om hur brutalt Jos död var.
11. Poliserna förhör en “hater” av Jo Powers som använde hashtagen “DeathTo” och var en av de som betalade för tårtan. Hon försvarar sitt handlande med att hon är med i ett forum för mammor och vårdare, och att hon använde sin yttrandefrihetsrätt. “Det var ett skämt. Och jag förstår att det hade varit skumt att göra det ensam men jag är inte knäpp.” Hon klagar på att de andra som bidrog till det så kallade “hatet” inte kommer få en varning. Karin svarar med “start a thread about it”.
12. Poliserna granskar sociala medier och ser ett mediedrev mot rapparen Tusk kring den kontroversiella intervjun där han uttalade sig om den 9-åriga pojken. Karin säger “Lisa ordnar väl med tårtan nu”.
13. Nästa offer är just rapparen Tusk. Läkarna hittar ett ADI-bi som har trängt sig ur Tusk. Det var biet som dödade honom.
14. Poliserna besöker ADI-kontoret. Karin är imponerad av ADI-kontoret och menar att hon befinner sig i framtiden. “Herregud... Jag trodde inte att jag skulle leva i framtiden, men här är jag.”
15. Projektet är bekostat av regeringen. Detta har lett till att många medborgare känner sig övervakade och paranoida, enligt Blue. Karin bortförklarar teorin med att det endast är “folk på nätet” som har sådana åsikter. Hon kallar det för en “schizofren världssyn”.
16. Chefen för projektet, Rasmus Sjöberg, berättar om ADI:sen. Efter en Colony Colapse Disorder:n, där bina dör. ADI:sen har nu ersatt bina. De kan inte producera honung, men de pollinerar blommorna på samma sätt som naturliga bin, och de kan reproducera sig. “They cover the country”. Karin påpekar att det är synd att ADI-bina

är nödvändiga. Temat svarar med att "alternativet hade varit en miljökatastrof. Bina höll på att dö ut". Det framkommer sedan att någon har hackat systemet och kunnat kontrollera bina nära Jo Powers hus kvällen då hon dog.

17. Efter att det blir fastställt att det finns mer än ett offer, blandas National Crime Security in. Poliserna identifierar likheter hos offerna. De var båda mitt uppe i medieskandaler och "trendade" i hashtagen "DeathTo" som är en del av spelet "Game of Consequences" där personen som är på plats nummer 1, avrättas. Det är som en impopulärtävling där "man väljer nån och om tillräckligt många andra även gör det blir personen målet". Nån ordnar alltså en offentlig omröstning och dödar den som får flest röster.
18. Personen som nu har flest hashtags kopplat till sitt namn är Clara Meads. Hon var på en demonstration och tog en selfie framför ett krigsmonument, där hon låtsades kissa på det. Polisen åker och hämtar Clara och tar henne till ett gömställe
19. ADI-företaget har förlorat kontrollen över bina och flera hundratals flyger mot där Clara befinner sig, och lyckas med att döda henne.
20. Tillbaka till rättssalen där Karin berättar hur skrämmande det var och hur mycket det påverkade Blue
21. Tillbaka till Karins berättelse. ADI-chefen erkänner att bina har ansiktigenkänning. Det var ett av kraven för att projektet skulle få statligt stöd. Bina används vid höjd säkerhetsrisk av staten, vilket är alltid. De används alltså för att spionera på medborgare.
22. Nyhetssekvenser om hashtagen/spelet: "God morgon! Har du använt hashtagen?" Tusentals människor har deltagit, men hur skyldiga är de? Folk dör och vi vill höra era åsikter." Detta följs av en sekvens där olika personer uttrycker sina åsikter mot och för spelet. "Om man är ett rövhål, så förtjänar man att bli utskämd" och "Ja, men nån måste ju toppa listan. Varför inte nån som förtjänar det?". "Folk vet att de kan delta eftersom ingen kommer att veta om de gjort det".
23. Polisen intervjuar en som försökte begå självmord p.g.a. näthat. Genom henne identifierar de gärningsmannen. Han var förälskad i henne och försöker nu att få folk att inse konsekvenserna av den tekniska revolutionen, och få människor att ta deras ansvar. Det är alltså en moralisk lektion.

24. Nu politikern som uttalade sig om rullstolsmartyren på första plats. Ett möte hålls bland politiker för att diskutera vad som kan göras för att förhindra ännu ett mord. De diskuterar att stänga ner bina. Men miljön då? Politikern svarar: “fuck that”.
25. Poliserna får reda på att gärningsmannen har gjort en lista på alla som har använt sig av hashtaggen och deltagit i spelet på sociala medier. Det är de som är den egentliga måltavlan och som nu skall straffas för sitt deltagande i dreven. Gärningsmannen sänder iväg bina efter alla deltagare och gör sedan en make-over och flyr
26. Tillbaka till rättssalen: Domaren berättar om att det var många som dog den dagen. Tittaren får se en stor lokal full med liksäckar. Blue lämnade även kåren efter händelserna
27. Karin är klar med sitt förhör och på vägen till bilen möts hon av ett hav av demonstranter med skyltar där det står “Vi vill veta sanningen”. I bilen får hon ett sms av Blue. Hon har hittat gärningsmannen.