

MKVA22: VT2020

Lund Universitet

Institutionen för kommunikation och medier

“Are we live? Can you see me?”

En netnografisk studie av fans vid en livestreamad
spelning under Covid-19

Författare: Emma Nilsson & Oskar Andreasson

Handledare: Magnus Johansson

Examinator: Katarzyna Herd

Sammanfattning

Den här uppsatsen undersöker hur gemenskaper upprätthålls i den livestreamade konserten *The Tallest Man on Earth - The Wild Hunt Live #StayHome #WithMe* som hölls 10-04-2020 på video-plattformen Youtube. I uppsatsen analyseras fanaktivitet vid spelningen med hjälp av en netnografisk metod, samt en kvalitativ innehållsanalys. Uppsatsen utgår från teorier om fankulturer, föreställda gemenskaper och deltagarkulturer för att i analysen undersöka hur olika interaktioner och dimensioner inom konserten används för att främja gemenskaper av olika slag. Avslutningsvis diskuteras hur de olika former av deltaganden upprätthåller gemenskaper inom spelningen och hur digitaliseringen av samhället kan ge artister en möjlighet att genom denna form av spelning upprätthålla en relation med sina fans trots omständigheterna under COVID-19.

Nyckelord: föreställda gemenskaper, fankultur, netnografi, youtube, covid-19, livestream, konsert

Innehållsförteckning

1. Inledning	3
2. Syfte och frågeställningar	4
3. Teoretiska ramverk	4
3.1 Fankultur	4
3.2 Publikteori	6
3.3 Deltagande i teorin	8
3.4 Föreställda gemenskaper	8
4. Tidigare Forskning	10
4.1 Att uppleva “Liveness”	10
4.2 Deltagarnas motivation	11
4.3 Intergeneriska utrymmen	12
5. Metod och material	13
5.1 Val av analysmetod	13
5.2 Insamling och analys av empiriskt material	15
5.3 Urval och avgränsningar	16
5.4 Reflektion och etisk diskussion	17
6. Analys	17
6.1 Upplevelse	18
6.1.1 <i>Tid/Liveness</i>	18
6.1.2 <i>Rum</i>	20
6.1.3 <i>Närhet till artisten</i>	22
6.2 Deltagande	24
6.2.1 <i>Interaktion mellan fan och artist</i>	25
6.2.2 <i>Interaktion mellan fans</i>	26
6.2.3 <i>Social dynamik och framträdande hos fans</i>	27
7. Slutsats och reflektion	29
Referenslista	32

1. Inledning

Musik är ofta något som kan lyfta människor i svåra tider. COVID-19 pandemin har dock tvingat artister runt om i världen att ställa in konserter, festivalspelningar och musiktävlingar på grund av smittorisken som dessa aktiviteter skapar. Konsertlokaler står tomma och världen tycks ha blivit en tystare plats.

För att kunna motverka konsekvenserna av COVID-19 har flera artister vänt sig till sociala medier för att kunna nå ut till sina fans. En vanlig metod har visat sig vara att hålla en spelning som livestreamas. Här har artisterna möjlighet att både spela upp sin musik och interagera med fansen på olika sätt. Denna studie går ut på att undersöka hur ett sådant framträdande upplevs av fansen och hur interaktionen mellan de olika aktörerna ser ut.

I boken *Playing to the crowd* skriver Nancy K. Baym (2018) att relationen mellan artister och deras fans har förändrats. Dagens artister är under ständig press att skapa nära relationer med sina fans. Fans förväntar sig att deras favoritartister ständigt ska finnas tillgängliga på olika medier och kunna erbjuda fansen unika och intima stunder. Tidigare så hade kanske inte artister så pass nära relationer med sina fans men idag försöker artister ständigt upprätthålla och skapa nya relationer med olika fans genom att följa dem från plattform till plattform. Baym påstår att människor är så upptagna idag att om en artist inte blir en del av deras fans dagliga rutin så kommer de att missa artisternas livespelningar (Baym 2018, 1).

COVID-19 pandemin har kraftigt begränsat artisternas möjlighet att utföra livespelningar och således också påverkat artisters möjlighet att upprätthålla en relation med sina fans. Vi ämnar därmed undersöka hur gemenskapen mellan de olika aktörerna upplevs på en livestreamad spelning som utfördes av artisten The Tallest Man on Earth.

2. Syfte och frågeställningar

Musikfans söker sig ofta till livespelningar för att kunna dela sin musikupplevelse med andra och interagera med sin favoritartist. COVID-19 har dock kraftigt begränsat möjligheterna till att göra just detta. För att kunna fortsätta erbjuda sina fans den upplevelsen så har artister runt om i världen börjat anordna livespelningar, festivaler och föreställningar på olika plattformar på internet. Vi kommer - med grund i artisten Tallest Man On Earth (Kristian Mattson) livestreamade spelning som sändes på Youtube den 10-04-2020 - undersöka hur interaktionerna i denna form av livespelning kan se ut för att kunna förstå hur relationerna mellan fans och artisterna ser ut. Vi vill även undersöka hur artister och fans upprätthåller en gemenskap vid en livestreamad spelning. Vi har därför valt att utgå från frågeställningarna:

- Hur interagerar fansen med varandra och med artister vid en livestreamad konsert?
- Hur kan deltaganden i livestreamade konserter bidra till att upprätthålla gemenskaper?

3. Teoretiska ramverk

3.1 Fankultur

Fans kan definieras som personer som har ett starkt engagemang för någon typ av fenomen, ofta men inte alltid funna i medier och populärkultur. Andersons begrepp om föreställda gemenskaper - som vi ämnar gå in djupare på sedan - har fått stort genomslag även utanför studiet av nationell identitet och har därför använts även i andra typer av gemenskaper (Doona & Rübssamen 2017, 114). Ett sådant exempel är studiet av fankulturer. Människor som deltar i en fankultur via sociala medier bidrar till den föreställda gemenskapen genom att bygga samhörighet och dela kunskap. Det är därför viktigt att förstå de plattformar och processer som utvecklas när människor går samman runt ett gemensamt intresse (2017, 118).

Cornel Sandvoss talar om hur fankulturer och gemenskaper utvecklas. Han belyser de kulturella konsekvenserna av när fans som publik utvecklar en känsla av att känna sig som hemma (2005, 53). Sandvoss belyser även fanidentiteter och samhällen inom fankonsumtion. Han menar på att fanskaror i dess kärna är en typ av åskådare, vilket betyder att fanplatser är

konsumtionsplatser (2005, 54). Fankulturen återspeglar även hur olika konsumtionsmiljöer skapas i olika typer av samhällen. För det första har elektroniska massmedier skapat ett öppet och virtuellt utrymme för mediekonsumtion där fans kan kommunicera med varandra. För det andra pågår den ursprungliga fankonsumtionen på de fysiska platser där fans samlas för att uppleva exempelvis en konsert eller ett sportevenemang (2005, 53). Fans skapar samhällen där de kan interagera med varandra och få en känsla av tillhörighet. Denna känsla av tillhörighet - äkta eller inbillad - är en del av fansens "sociala värld" (2005, 56). Fansen upplever att de skapar ett större kontaktnät och en gemenskap genom sociala medier där de kan interagera med likasinnade fans över hela världen. De kan även uppleva ett ökat intresse för en viss artist eller liknande när de upplever att det finns fler som intresserar sig för samma område (Ibid.). Denna "sociala värld" kan upplevas i vårt empiriska material och ämnar ge oss insikt kring de gemenskaper som upprätthålls under konserten.

Sandvoss tar även utgångspunkt i medie- och populärkultursforskaren John Fiskes teori när han talar om kulturen inom fanskaror. Fiske menar på att fans per definition drar en linje mellan sig själva och de fans som inte ligger på deras nivå av hängivenhet. Fiske har försökt beskriva de huvudsakliga karaktärsdragen inom fankultur med hjälp av tre större kategoriseringar. Den första han beskriver är kategorin *diskriminering och distinktion*. Den andra kategorin är *produktivitet och deltagande* och den tredje handlar om *kapitalackumulation* (1992, 34). Fans är enligt Fiske otroligt diskriminerande mot varandra och gränsen mellan ett fan och en "vanlig" publikmedlem är en linje som är skarpt dragen. Det är inte omöjligt att bli en del av en fankultur men det är tydligt att det finns en del hopp man måste göra för att komma dit (1992, 35.). När Fiske talar om den andra kategorin menar han att glädjen med fandom ligger i samtalen som fans producerar. Fans som samtalar i allmänna rum bjuder in nya individer att ingå i deras fanskara och därmed den sociala gruppen (1992, 38). I den tredje kategorin menar Fiske på att fan-produktion handlar om att producera egna texter, men kan även betyda att fans är deltagande i den befintliga texten, exempelvis genom att bära merchandise eller uppträda med artistens låtar. Sammansmältningen mellan fan och artist i ett produktivt samhälle skapar ett mindre glapp mellan de två aktörerna (Fiske 1992, 40). Fiskes teorier kan mycket väl appliceras i vår analys och ämnar ge oss förståelse för de olika kategorier av fandom som individerna hamnar inom,

vilket därigenom kan visa på hur olika typer av fans väljer att interagera med andra för att visa på sin status som fan.

3.2 Publikteori

Abercrombie och Longhurst (1998) har under en längre tid teoretiserat kring vad det innebär att vara en publik. En publik är observatörer av ett framträdande vilket är en aktivitet där en person eller fler intensifierar ett beteende inför en publik. Denna intensifiering är avsiktlig även om den är omedveten och leder till att en relation skapas mellan publiken och de aktörer som framträder genom interaktioner mellan dessa parter. Detta sker i vad författarna väljer att kalla för ett liminalt utrymme, vilket innebär att det finns rum för en form av spontanitet inom framträdandet. Framträdandet verkar därmed som något speciellt som kan transportera människor ut ur det vardagliga (1998, 39–41).

Framträdanden kan se ut på många olika sätt men de innehåller oftast några olika former av ritualistiska drag. Detta kan vara att publiken har klätt upp sig för att se ett framträdande eller att de klappar och sjunger med vid en konsert. Redan nu kan det kännas lockande att se medierade framträdanden som ett framträdande som saknar ritualistiska drag eftersom publiken ofta sitter själva och i vardagliga miljöer (Abercrombie & Longhurst 1998, 41). I många fall så finns det dock vissa ritualistiska drag kvar som vi kommer bevisa i analysen av det empiriska materialet.

Ett framträdande försöker ofta etablera en social distans mellan artist och publik för att skapa en viss mystik och separera artistens framträdande från publikens vardagliga liv. Därför sker ofta framträdanden på allmänna platser såsom konsertlokaler. Dessa platser har en hel del etablerade regler och anses vara ganska konventionella jämfört med ett framträdande som konsumeras privat (Abercrombie & Longhurst 1998, 42). Synen på social distans mellan artist och publik har däremot utvecklats på senare år. Sociala medier har inneburit en stor press på artister att skapa och upprätthålla nära relationer med sina fans. Dessa nya plattformar för framträdanden har resulterat i en ny typ av relation mellan fan och artist. Denna relation består av konstanta vardagliga interaktioner. Reglerna och begränsningarna för fansens deltagande är inte lika etablerade som vid en konsert vilket innebär att artisterna själva får definiera vilken

social distans de vill skapa mellan sig själva och deras fans (Baym 2018, 164-169). Högintensiva och rituella framträdanden får oftast mer uppmärksamhet och deltagande från publiken, vilket resulterar i en större emotionell påverkan. Lågintensiva vardagliga framträdanden innebär oftast mindre uppmärksamhet och deltagande från publiken. Detta kan i sin tur resultera i en mindre emotionell påverkan (Abercrombie & Longhurst 1998, 41–43). För många artister och fans är livespelningar på sociala medier nytt - trots att det funnits sedan tidigare - och att den sociala distansen mellan aktörerna minskas skulle kunna innebära att interaktioner mellan dessa aktörer ökar och således även den emotionella påverkan.

Det finns självklart även olika former av publiker och det har länge funnits en debatt som kallas för ”The incorporation/resistance paradigm”. Detta paradigm definierar ett problem inom publikteori kring om publiker domineras av eller dominerar texten. En passiv publik som domineras av texten tenderar att se ett framträdande som något med en mening. En aktiv publik brukar däremot dominera texten. De ser framträdandet som något mångtydigt som de kan analysera, diskutera och ifrågasätta (Abercrombie & Longhurst 1998, 17).

En annan form av publik-upplevelse som har uppkommit på grund av sociala och kulturella förändringar är den publik-upplevelsen som Abercrombie och Longhurst kallar för en *diffused audience*. De menar att upplevelsen av att vara en del av en publik inte längre är något som står över det vardagliga. Media och det vardagliga livet är så sammanvävt idag att de inte går att skilja dem åt längre. Denna sammanvävning innebär att framträdanden har förts in i nästan varje aspekt av dagens samhälle och resulterat i den virtuella osynligheten av framträdanden. Människor kan alltså känna sig som en del av en publik samtidigt som de är en del av ett framträdande (1998, 68-74). Detta kan innebära att publiken vid ett framträdande faktiskt blir en del av framträdandet genom olika former av deltagande. Vid livestreams finns det oftast en livechatt där publiken får en chans att delta i spelningen och interagera med andra fans och artisten. För att synas i mängden kan det däremot behövas en intensifiering av beteenden, något som kan synas som ett framträdande av publiken.

3.3 Deltagande i teorin

Musik är en social praktik där varje musikaliskt framträdande är deltagande i sin natur. Hur fans deltar och agerar vid en konsert är något som har blivit kraftigt ritualiserat. Sociala medieplattformar har sina egna normer men varken artisten eller fansens beteenden är begränsade av de konventionella reglerna som finns vid en konsert. Sociala medier har därmed öppnat upp för nya former av beteenden (Baym 2018, 164). Dessa praktiker och deltaganden härstammar ur det som kallas för en deltagarkultur. Deltagarkultur är en term som talar om medieproducenter och mediekonsumenter som aktörer som interagerar i enlighet med nya regler som ingen av dem till fullo har ett grepp om. Detta skiljer sig från många tidigare föreställningar om mediekonsumtion (Jenkins 2012, 15). Eftersom sociala medier inte riktigt har några begränsningar i vilka ritualer och beteenden som kan förekomma så tror vi att livestreamade spelningar har utvecklat nya ritualer och former av deltaganden. Vilket kan vara ett sätt att upprätthålla en gemenskap mellan de användare som deltar i dessa nya ritualer och former av deltaganden.

Deltagarkulturen har varit ständigt närvarande under nittonhundratalet men har i takt med digitaliseringen av samhället blottlagts och blivit en betydande del av medielandskapet (Jenkins 2014, 190–194). Detta har även hänt med det som Jenkins kallar konvergenskulturen. I konvergenskulturen är vi alla deltagare. Konvergenskulturen kan beskrivas kort som flödet mellan medieplattformar, samarbetet mellan olika mediebranscher och rörligheten hos mediepubliken som söker efter olika upplevelser. Detta är ett kulturellt skifte där konsumenten uppmuntras att söka efter ny information och sammanställa innehåll från olika medier (Jenkins 2012, 15).

3. 4 Föreställda gemenskaper

Ett centralt axiom inom moderna fanstudier är att benämna fankulturer som *föreställda gemenskaper*. Begreppet förekom först i *Imagined Communities* av statsvetaren Benedict Anderson. Anderson aspirerade efter att kunna förklara fenomen som nationalism där människor kan känna en stark gemenskap med andra från samma nation trots att de aldrig träffat varandra

(1991,6). Anderson tog sats i boktryckarkonstens gryning under senmedeltiden och argumenterade för att denna konst beredde väg för uppkomsten av nationalstater. Boktryckakapitalismen uppkom genom att skapa hanterliga marknader inom vilka folkspråken fick sin form. Detta eftersom en text på tyska hade en väsentligt större marknad än en text på tysk dialekt (1991, 36).

Inom moderna fankulturer har föreställda gemenskaper fostrats av diverse medieteknologier som tillåter geografiskt skingrade människor att skapa en gemenskap som inte behöver vara rumsligt lokaliserad. Inom studiet av fans har föreställda gemenskaper därför fått en förgrund när det gäller att just studera de transnationella relationerna mellan fans som kan formas med hjälp av internet (Chin & Hitchcock-Morimoto 2017, 174-175). Detta blir väldigt tydligt på sociala medier. Sociala medier har skapat virtuella utrymmen där fans kan delta på liknande villkor och få kontakt med likasinnade människor världen över. Det som förenar dem är relationen till materialet som de är ett fan av, resultatet blir för många en förhöjd upplevelse eftersom de kan dela den med en större, föreställd gemenskap (Doona & Rübsamen 2017, 118). En livestreamad spelning på Youtube är ett bra exempel på en händelse på sociala medier som kan skapa ett virtuellt utrymme där fans från hela världen kan samlas för att gemensamt delta i något och visa sin hängivenhet till materialet som de är ett fan av. Doona och Rübsamen förklarar även att sociala medier kan skapa möjligheter för byggandet av föreställda gemenskaper genom att tillåta fans att följa ett liveevent i flera medieformat samtidigt. Helhetsupplevelsen av eventet präglas då av själva eventet men även av möjligheterna till kommentarer, spekulationer och recensioner (2017, 118). Detta är ett tydligt exempel på hur en form av konvergenskultur som Jenkins talade om har blivit en ny norm i medielandskapet och hur den kan hjälpa med att upprätthålla en föreställd gemenskap. Vid de flesta livestreamade spelningar så finns det möjlighet för fans att interagera med varandra och artisten genom en livechatt där fans kan kommentera spelningen, ställa frågor och spekulera på olika sätt. Dessa verktyg skulle kunna antas vara på plats för att underlätta upprätthållandet av en föreställd gemenskap vilket är något som vi ämnar att djupdyka i när vi analysera materialet.

4. Tidigare Forskning

4.1 Att uppleva "Liveness"

Bennett (2012) undersöker i sin artikel hur fans engagerar sig i livespelningar. Det mobila internet och sociala medier, som Facebook och Twitter, har öppnat upp för fans att kunna dela information i nutid. Detta bidrar till att fans som inte deltar i det fysiska rummet kan vara en del av evenemanget (2012, 545). Hon visar på hur dessa onlineverktyg kan involvera människor som inte fysiskt deltar i upplevelsen att uppleva en känsla av att vara delaktig i evenemanget och känna en känsla av "liveness". Begreppet "liveness" har teoretiserats av Philip Auslander (2002) som en temporär relation och en relation av samtidighet som inträffar mellan en publik och ett liveevenemang (Bennett 2012, 547).

Vidare talar Bennett om idén kring "liveness" som ett föränderligt fenomen där introduktionen av nya teknologiska former som tv och onlinesändningar haft en stark inverkan på fenomenet. Det har utvecklats en social närvaro på internet i form av grupper och publik som bidragit till en online "liveness", samt skapats en gemensam "liveness" där fans kan interagera kontinuerligt med varandra via sina mobiltelefoner (2012, 547). Artister som U2 och Tori Amos använder sig av kommunikationsmedel där fans som är fysiskt närvarande informerar fans som är online om allt som sker i samband med konserten, samt vad deras upplevelse är av hela evenemanget (2012, 546). Man använder dessa medel för att sudda ut gränserna mellan de som deltar fysiskt och de som deltar online. Däremot kan de som upplever konserten rumsligt skapa en typ av gemenskap medan de som upplever konserten online skapar en annan typ av gemenskap (2012, 549).

Då vi undersöker interaktionen mellan fans samt fans och artist online ämnar vi applicera Bennetts undersökning om gemenskapen mellan fans på olika typer av plattformar, online och offline. Detta för att visa på hur gemenskapen kan utformas på en livestreamad spelning. Hennes teorier kring begreppet "liveness" är något som kommer belysas i vår analys. Den sociala närvaron på internet som bidragit till en online "liveness" kan liknas vid The Tallest Man On Earth-konserten, eftersom det även där upprätthålls en social närvaro till artisten online.

4.2 Deltagarnas motivation

Caldwell och Knox talar i sin studie om motivationen att delta i en livekonsert eller ej. De undersöker hur fans deltar i livekonserter som ett sätt att demonstrera sin vikt av att vara en hängivet fan (2017, 234). Fansen i studien ansåg att de nya och överraskande aspekterna av att uppleva levande musik var motiverande när det kom till att höra nytt material, alternativt stödja sin favorit artist. Här kunde man se att priset inte var en bidragande effekt till om man valde att uppleva eller avstå från en livespelning, vilket tyder på att fans anser att levande musik erbjuder något unikt som fansen är mer än villiga att bidra ekonomiskt till (2017, 235). Analyser av musikindustrin antyder att minskandet av intäkter från inspelat material har fått branschen att fokusera mer på den levande musiken. Därmed har man börjat undersöka vad som motiverar fans till att delta på livespelningar istället för att lyssna på enbart inspelat material. Mängden artister som väljer att återförenas eller spela ett album i sin helhet har ökat på senare år och är något som fansen uppmärksammar då de tillför en känsla av nostalgi, vilket verkar vara en stark motivator till att uppleva levande musik (2017, 234). Detta kan även ses inom vårt fenomen då Kristians konsert bygger på ett komplett album från första till sista låt. Även Mortimer, Nosko och Sorensen (2012) hävdar att en ökad tillgång till inspelad musik - inklusive piratkopierad musik - bidrar till ett ökat intresse för att delta på livespelningar (Caldwell & Knox 2017, 234).

Vidare undersöker Caldwell och Knox fenomenet kring motivationen till att delta i ett liveframträdande och där visade resultatet att det som motiverar flest fans att delta var själva konsertupplevelsen (2017, 233). Många deltagare menade att livekonserter tillåter dig att delta i en historisk upplevelse, samt den unika upplevelsen som uppkommer i den rumsliga aspekten. Det var även ett stort antal deltagare som talade för att det var motiverade att delta på en livespelning eftersom du får chansen att se - men även träffa - artisten i fråga i verkligheten (2017, 238). Detta kan vara intressanta aspekter att applicera i analysen av Kristians spelning. Även om den livestreamade spelningen inte är fysisk får fansen fortfarande möjlighet att interagera med artisten på ett mer personligt plan, vilket enligt oss skulle kunna jämföras med att träffa en artist i den fysiska verkligheten. Enligt Caldwell och Knox var det även motiverande att få se en musikalisk person uppträda, vilket tolkades som en fan-artist-relation (2017, 339).

Vidare talades om upplevelsen att tillsammans med andra fans skapa en show tillsammans med artisten. Man kan här se en liknelse i hur fansen skapar en show tillsammans med Kristian, vilket skapar motivation för fansen att delta i spelningen. Ett annat tema som var aktuellt var upplevelsen av att lyssna på musik utan all produktion som sker i ett inspelat studiomaterial (2017, 241), vilket också kan återspeglas i vårt empiriska material där låtarna framförs utan redigering eller tillhörande utrustning, bortsett från gitarrerna och mikrofonen.

4.3 Intergeneriska utrymmen

Hill (2019) undersöker i sin artikel hur publik och fans interagerar med professionella underhållare för att sedan tillsammans producera kulturella metoder för professionell wrestling (2019, 15). Hon deltar under ett wrestling-event i södra Sverige och använder sig av etnografisk studie och kvalitativa intervjuer för att undersöka hur olika typer av kulturella normer förstärker och legitimerar varandra genom att skapa en emotionell struktur för sportunderhållning.

Vidare talar Hill om hur gränserna suddas ut mellan live-evenemang och sportens fysiska natur inom den dramatiserade, berättande och underhållande upplevelse i den professionella wrestlingvärlden. De utsuddade gränserna konvergerar andra genrer till sportunderhållning, där wrestlingens fysiska moment sammankopplas med den utbildning och arbete som behövs för att finslipa hantverket inom denna underhållningssport (Hill 2019, 15). Detta kan liknas vid intresset hos Kristian fans gällande hans personliga aspekter i samklang med hans arbete med låtmaterial. Hill fortsätter sedan resonera kring hur wrestlingevenemangen består av dramatiserade utrymmen där de kan uppträda med moraliska berättelser och teatraliska gester och hon menar på att dessa dramatiserade uppträdanden öppnar upp för karaktärisering och känslomässigt engagemang från publiken (2019, 16).

De intergeneriska utrymmena som infinner sig inom professionell wrestling belyser blandade typer av berättelseskapande och utövningar som i samband med sin publik och sina fans skapar en typ av sportunderhållning (2019, 16). Detta är något som även kan ses i Kristians konsert där han talar humoristiskt till åskådarna samtidigt som han framstår som seriös i sina framträdanden av låtar. De humoristiska aspekterna skapas i interaktionen mellan fansen och Kristian. Hill menar på att publiken interagerar tillsammans med wrestlers för att forma

intergeneriska utrymmen, vilket i sin tur skapar liveupplevelsen som infinner sig inom sportunderhållning (2019, 19). Med intergeneriskt utrymme menas i detta fall det utrymme där olika genrer korsas med varandra. Hon exemplifierar detta genom att tala om hur fans växlar mellan positiva och negativa uttryck i samverkan med hur wrestler spelar som exempelvis onda eller goda i brottningsringen. Detta medför att fansen hjälper till att skapa en kollektiv kulturell föreställning. Hill tar därigenom grund i Stephen Colemans (2010) teori om att offentligt utförande av maktförhållanden synliggörs genom wrestlers och publikmedlemmars kollektiva praxis (Hill, 2019, 16).

Hill belyser att artikeln talar emot Henry Jenkins (2006) argumentation kring makt inom deltagarkultur, där medieproducenter har mer kraft än fansen när det gäller att bestämma innebörden och innehållet i en text eller ett live-evenemang. Hon menar på att inom "wrestlingvärlden" finns en intergenerisk konvergens där fans och wrestlers skapar evenemanget tillsammans (Hill 2019, 17). Denna intergeneriska konvergens-teori kan appliceras på utföranden i Tallest Man on Earths konsert och artikeln kan även belysa vårt fenomen ur en annan synvinkel än Jenkins teori kring konvergenskultur.

5. Metod och material

5.1 Val av analysmetod

Valet av metodologiskt tillvägagångssätt är ett grundläggande beslut man behöver ta som forskare i sitt forskningsprojekt. Till att börja med behöver man överväga om man ska använda sig av kvalitativa och/eller kvantitativa metoder (Kozinets 2001, 64). Den kvalitativa analysmetoden bör användas när man vill utforska okända områden och förstå kontexten. Den kvantitativa analysmetoden kan istället appliceras på prövningar av teorier och för att mäta hur olika variabler relaterar till varandra (ibid.). Forskningsfrågorna i denna studie besvaras genom en kvalitativ analys. I utförandet av kvalitativa analyser görs subjektiva tolkningar av det analysobjekt som studeras. Undersökningen fokuseras på hur saker i texten beskrivs och definieras i relation till varandra. Denna metod kännetecknas bland annat av dess flexibilitet och kan användas för att gå in i ett forskningsprojekt utan att ha allt planlagt från start.

Det finns då olika tillvägagångssätt att använda sig av för att samla in sitt kvalitativa

datamaterial. Det kan till exempel vara genom intervjuer, medietexter eller anteckningar från observationsundersökningar (Lindgren, 2010:83) I vår studie har vi ämnat att använda oss av den senare nämnda metoden som bland annat innefattar netnografisk analys. En netnografisk analys har kommit att utvecklas som en metod för att på etnografisk väg kunna analysera kulturer och sociala interaktioner som pågår i gemenskaper på internet (Berg 2015, 23) och således blir den netnografiska metoden ett naturligt val för vår studie. Internet är ett verktyg som har betydelse för hur människor kommunicerar med varandra. Det skapar även fler möjligheter att upprätthålla och skapa band mellan människor oberoende av tid och rum (Berg 2015, 65). En netnografisk analysmetod ger oss även de verktyg som lämpas för att besvara forskningsfrågor. Den här typen av analys kan ge oss grund för att undersöka med vilka medel interaktion och kommunikation kan äga rum, hur riktningen i kommunikationen utvecklas och på vilka sätt relationer skapas (Berg 2015, 109).

Tidigare har netnografiska studier oftast inneburit ett tematiskt fokus inom nätgemenskaper och sociala medier. Detta har däremot kommit att förändras i takt med internets utveckling. Idag intresserar sig netnografiska studier mer för skärningspunkten mellan online och offline eller hur denna föreställda gräns helt suddats ut (Svensson 2016, 143ff). Den grundläggande fråga man då bör ta ställning till i sitt val av metod inom netnografisk forskning är om det fenomen som ämnas studeras har sin tyngdpunkt i den digitala eller materiella världen, och därefter söka metoder som är relevanta för studieobjektet (Berg 2015, 68). När vi ser till det fenomen vi ämnar studera har det en fot både i den digitala och materiella världen. Genom de restriktioner som medfört att fysiska konserter omvandlats till digitala spelningar ser vi hur dessa världar påverkar varandra. Till följd av detta har vi valt att undersöka hur interaktionen ser ut mellan fans och mellan fans och artist under livestreamade spelningar.

Vi kommer även använda oss av kvalitativ innehållsanalys för att kunna studera text i livechatten, eftersom vi anser att vi måste kunna förstå texten för att förstå relationen mellan individ och text. Kvalitativ innehållsanalys är den vanligaste typen av analysmetod. I en innehållsanalys undersöks om det finns samband, mönster, likheter och skillnader inom den artefakt som valts att studera. Man samlar in data som sedan kodas och därefter sorteras och kategoriserar innehållet, för att sedan kunna finna mönster och samband (Ahrne & Svensson

2016, 19ff). Genom denna metod tar man fram väsentligt innehåll genom noggrann läsning av texten. Man tittar på textens olika delar, texten i sin helhet och den kontext som texten ingår i (Esaiasson, et al. 2010, 237). Vi valde att först framställa olika kategorier för att få en tydlig bild över materialet för att sedan kunna läsa av helheten i texten samt dess underliggande mening. Däremot skulle även en kvantitativ analys kunna användas i vår studie, men med tanke på tidsomfånget för vår studie övervägde vi att en kvantitativ innehållsanalys skulle ha för stor tidsomfattning för att vara möjlig att genomföra i samband med en netnografisk studie. Den kvantitativa innehållsanalysen hade däremot kunnat visa på hur frekvent de olika kategorierna uppkommer, samt omfånget av olika texter (Esaiasson, Gilljam, Oscarsson & Wängnerud 2010, 223). Vi ansåg dock att vi fått en inblick i detta med hjälp av den netnografiska analysmetoden då vi deltog passivt under hela den livestreamade spelningen och kunde se hur rytmen såg ut.

5.2 Insamling och analys av empiriskt material

Det som är viktigt att tänka på i användandet av netnografiska studier är att principen bygger på ett deltagande i de miljöer och sammanhang som studeras (Berg, 2015:68). Det är något vi tagit fasta på för att få en så bra uppskattning som möjligt av vårt studieobjekt. Anledningen till vikten av att delta är för att kunna bygga upp en erfarenhet och uppfattning av interaktionerna som pågår i sammanhanget, samt att uppleva den sociala dynamik som pågår under den livestreamade spelningen (Berg 2015:79). Vi valde att passivt delta genom att föra fältanteckningar. I dessa anteckningar innefattas våra egna observationer av de digitala sammanhangen och dess medlemmar, i samband med skärmdumpar från konsertens kommentarsfält och inspelat material av The Tallest Man On Earths - eller Kristian Matsson som han egentligen heter - interaktion med deltagarna (Berg 2015, 119). Genom detta observationsmaterial har vi kunnat utläsa intressanta mönster och strukturer som uppstått under den livestreamade spelningen. Precis som Berg (2015) nämner har varje nätgemenskap en viss typ av rytm och struktur när det kommer till hur interaktion och kommunikation går till. Den rytm och struktur som uppfattas i Kristians spelning handlar om hur fansen väljer att interagera under vissa perioder i spelningen. Det är därför av stor vikt att delta i den livestreamade spelningen för att få en tydlig förståelse för fenomenet och därigenom skapa sig en känsla för vad som sägs och görs. Genom att i detta

sammanhang föra fältanteckningar över hur - och med vilken rytm - saker sker ökar chanserna att förstå vad som egentligen händer inom fenomenet (Berg 2015, 121).

5.3 Urval och avgränsningar

Internet för med sig en oändlig mängd empiriskt material som oftast inte begränsas till endast en plattform (Berg 2015, 64). En livestreamad spelning som publicerats på exempelvis YouTube kan även publiceras på Facebook och som sedan blir en skärmdump och publiceras på Instagram. Med tanke på att diskussioner kan fortsätta och utvecklas i all oändlighet har vi valt att begränsa vårt område till att endast analysera livechatten och kommentarsfält som är tillhör konserten på Youtube. Det är även viktigt att det val av fenomen som studeras eftersträvar en heterogenitet, alltså en befolkning av olika medlemmar och aktörer. Detta för att kunna fånga upp olika perspektiv, sociala grupperingar och hierarkier som framkommer inom området. Att kunna finna innehållsrikt och beskrivande material är också viktigt för att kunna dra intressanta tolkningar och slutsatser (Berg, 2015, 79ff). Valet av att vidare undersöka endast *en* livestreamad konsert uppkom efter vi observerat tre olika livestreamade konserter där samtliga spelningar hade ett varierande upplägg gentemot varandra. The Tallest Man On Earths spelning identifierades som det mest relevanta och bäst lämpade digitala sammanhanget för studien och dess forskningsfrågor, då Kristian interagerade med fansen genomgående under hela akten, samt hade ett innehållsrikt, varierande och beskrivande material i sin livechatt. Det finns nämligen en risk för att alltför stora mängder material genereras, och därmed är det viktigt att urvalet kategoriseras och avgränsas (Berg 2015, 118).

Under arbetet med det empiriska materialet så gestaltade sig sex olika kategorier vid summeringen av vår data. Dessa olika kategorier var *tidsdimensionen*, *rumsdimensionen*, *närhet till artist*, *interaktioner mellan artist och fans*, *interaktion mellan fans*, och slutligen *social dynamik och framträdande hos fans*. Kategorierna har sedan delats upp i två större teman som har döpts till *upplevelse* och *deltagande*. Kapitlet döpt till upplevelse ämnar förklara hur detta virtuella rum i teorin skapar en gemenskap och hur de olika dimensionerna kan påverka relationen mellan publik och artist. Kapitlet om deltagande berör den sociala dynamiken som

skapas av livestreamens livechatt där åskådare kan delta i spelningen genom att interagera med andra åskådare och med artisten.

5.4 Reflektion och etisk diskussion

En netnografisk analys kan ses som problematisk ur en forskningsetisk synvinkel på flera plan. Av etiska skäl är det därmed viktigt att den eller de som studerar ett fenomen på internet tar hänsyn till att deltagarnas privatliv skyddas (Berg 2015, 132). Vi har därför valt att aidentifiera deltagarnas användarnamn då de inte ger någon tyngd i undersökningen av texten. Man kan inte utläsa deras ålder och användarnamnen gav heller ingen vetskap om skribenten var ett hängivet fan, då inga namn identifierades som namn kopplade till The Tallest Man On Earth. Det är däremot en större utmaning för oss att få individens samtycke till att vilja delta i vår studie då vi använt oss av en stor mängd material där det kan vara svårt att kontakta alla som figurerat inom fenomenet (Berg, 2015, 79). Att inte kunna få det personliga samtycket från varje berörd individ anser vi däremot inte vara ett stort problem då identifieringen av skribenten inte gav oss någon tyngd till studien. Det kan även vara viktigt att notera att det insamlade materialet endast kommer användas i vetenskapligt syfte och inte för kommersiellt bruk.

Även om vårt val av metod bidragit till en djupgående analys av mönster och strukturer under en livestreamad spelning skulle kvalitativa intervjuer kunnat bidra till en än mer djupgående analys. En sådan analys skulle i bästa fall kunnat leda till mer erfarenhetsnära, nyansrikt och mångfacetterat material då intervjuer är unika i det att man genom dem kan erhålla kunskaper om mänskligt liv och kulturella mönster; insikter som man endast kan nå genom individen själv (Fägerborg 2011,85).

6. Analys

The Tallest Man on Earth eller Kristian Matsson som han heter är en singer songwriter från Sverige som har fått ett stort antal fans runt om i världen. År 2010 slog han igenom med sitt album ”The Wild Hunt”. För att fira albumets tio-årsjubileum höll han en livestreamad spelning där han framförde hela albumet inför tusentals tittare. Detta kapitel presenterar en analys av

livespelningen *The Tallest Man on Earth - The Wild Hunt Live* #StayHome #WithMe som streamades den 10-04-2020 på den digitala videoplattformen Youtube.

6.1 Upplevelse

6.1.1 Tid/Liveness

Samhällets digitalisering har inneburit att definitionen för livemusik har expanderat. Dagens livemusik har många olika former och kräver inte att artisten och publiken befinner sig i samma tid eller rum (Cresswell Jones & R. Bennett 2015, xiii). Livemusik utvecklas konstant och COVID-19 pandemin kan visa sig vara en global händelse som resulterar i en ny nivå av ömsesidigt beroende mellan livemusik och digitaliseringen.

En av de viktigaste dimensionerna vid en livespelning är såklart tidsdimensionen. Detta blir tydligt eftersom upplevelsen som fans verkar värdera högst vid en spelning är känslan av att ha "varit där" (L. Bennet 2012, 555). Denna känsla kan kopplas till begreppet *liveness*. Liveness är ett ganska flytande begrepp som berör en känsla som människor kan känna när de upplever något i realtid. Eftersom begreppet är så pass flytande så finns det många anledningar bakom varför någon kan uppleva en känsla av liveness. Liveness kan upplevas som en följd av att publiken och artisten befinner sig i samma tid och rum vid en spelning, det kan upplevas på grund av att musiken låter mer äkta när den spelas live, eller så kan det upplevas som en följd av de möjligheter för spontana interaktioner och deltagande som går att hitta vid ett live-evenemang (Sanden 2013, 159).

Tallest Man on Earths spelning inleds med att vi får se Kristian sitta i ett ljust hörn i vad som ser ut att vara ett vardagsrum (se bilaga 1). Kristian börjar med att flera gånger fråga "Are we live?" och "Can you see me?". Livechatten ges tillfälle att besvara frågorna och när Kristian har fått det bekräftat att han syns och är live så börjar han genast läsa upp olika meddelanden från livechatten för att sedan besvara dem (The Tallest Man on Earth, 2020). En minut in i spelningen så har alltså tidsdimensionen öppnat upp för interaktioner mellan publiken och artisten. Spelningen fortsätter i denna anda. Fans får ofta möjlighet att via livechatten ställa frågor, uttrycka önskninngar och kommentera spelningen medan den pågår. Kristian tar flera

tillfällen mellan låtarna till att svara på frågor, reagera på kommentarer och ibland anpassar han spelningen efter publikens önskemål. Detta kan var något som skapar en känsla av liveness hos en publik. Hur dessa interaktioner ser ut går vi djupare in på i temat om deltagande.

Publiken och artisten befinner sig inte i samma rum men spelningen sker fortfarande i realtid. Denna dimension kan även ha en inverkan på musiken som spelas, alltså Kristians framträdande. Sanden ansåg att liveness är en känsla som kan upplevas som en följd av att musiken som spelas vid en livespelning låter mer ”äkta” jämfört med musik som är förinspelat (2013, 159). Vi hävdar att vi hittade några exempel på tillfällen där fansen uppskattade och reagerade på låtarnas ”äkthet”. Äktheten kan ha skapat en känsla av liveness för dessa fans:

” always wanted to see the album played without 7 different guitars tuned differently :)”

“Amazing performance my man. I love the little mistakes here and there and you just laugh at them, and the quirks you're adding into the songs to change things up, you're a true artist. Thank you.”

Denna spelning handlar inte bara om omedelbarhet, utan även om motsatsen till det. Spelningen spelas in av plattformen Youtube och ligger sedan kvar på plattformen som en video. Youtube möjliggör därför en överbryggnings av tiden. Spelningen går att se och uppleva i efterhand ihop med chatten som arkiveras och visas i samband med videon för spelningen. Publiken som tittar på spelningen i efterhand kommer därmed inte bara vara observatörer av artistens framträdande utan de blir även observatörer av publiken som var på plats vid livestreamningstillfället. Bland fansen i kommentarsfältet av videon verkar det dock vara tydligt att upplevelsen av att bevittna spelningen live är att föredra:

” Missed the live stream.. in Australia... bummer ... ah well watching now <3”

” Can't believe i missed this :(Really hoping for another livestream some day! Greetings from Switzerland”

Detta kan appliceras ihop med Auslanders teorier om varför människor föredrar liveframträdanden. Auslander menar att människor föredrar liveframträdanden på grund av att de skapar en känsla av gemenskap mellan fans och artist, de involverar fler sinnen och de har ett större kulturellt värde (2002, 57–59). Auslander menar däremot samtidigt att förinspelade framträdanden såsom filmer, tv-serier, album och liknande kan i framtiden värderas högre än

liveframträdanden på grund av att en generation som är uppväxta med förinspelade framträdanden kommer ta över den kulturella makten (2002, 59–60). Kommentarererna visar tydligt att detta ännu inte är fallet och visar upp en tydlig kontrast mot Auslanders idé. Liknande kommentarer går även att hitta i livespelningen där fans uttrycker en vilja över att hellre befinna sig i samma rum som Kristian:

“That has to be really, really hard to maintain a high energy level with ZERO audible feedback.... lot's of comments, nice, but not the same as a wildy cheering and stomping audience. Thanks TMOE, awesome performance.”

Tidsdimensionen är en otroligt viktig faktor i denna spelning. Den möjliggör interaktioner mellan de olika aktörerna i realtid och resulterar i en unik musikupplevelse där alla aktörer har en förmåga att påverka varandra. Dessa interaktioner ihop med musikupplevelsen skapar vad vi anser vara en känsla av liveness för många av de olika aktörerna. Denna gemensamma känsla och upplevelse anser vi även är något som har resulterat i en föreställd gemenskap mellan aktörerna. Spelningen går att se på i efterhand och denna publik har fortfarande en möjlighet att skapa en gemenskap genom att interagera med varandra i kommentarsfältet och dela spelningen på andra sociala medier. Trots detta verkar många föredra att se spelningen i realtid. En anledning till detta kan vara att avsaknaden av att delta och interagera med spelningen i realtid skulle kunna resultera i att känslan av liveness blir svårare att uppnå trots att det inspelade materialet spelades in under live-förhållanden. Att denna känsla är svårare att uppnå kan således resultera i en svagare gemensam musikupplevelse och således en svagare känsla av gemenskap för denna publik.

6.1.2 Rum

Tallest Man on Earths livestream tillåter geografiskt skingrade människor att samlas i ett virtuellt utrymme där de kan interagera med varandra och artisten. I det virtuella utrymmet så kan fansen använda sig av livechatten för att skicka meddelanden till varandra och till Kristian. Det är möjligt att detta höjer upplevelsen av spelningen för många eftersom de får dela sitt intresse med

en större gemenskap än vad de är vana vid (Doona & Rübtsamen 2017, 118). Detta kan förklara varför så många fans väljer att skriva var de är när de tittar på spelningen:

“ Love fom South Africa. Please come back again after all the madness ”

“ hälsningar från Göteborg! kl är 22:03 och sitter på spårvagnen hem när jag sitter och kollar på detta ”

Att delta i spelningen trots geografiska hinder är något som de allra flesta fansen är positiva till. Detta innebär dock att utrymmet som spelningen sker inom förmodligen kommer se väldigt olika ut för de flesta. Framträdandet vi analyserar är inte ett framträdande som går att beskriva som arketyiskt. Publiken och artisten i det framträdande vi studerar är separerade, inte av en scen utan av en skärm. Framträdandet sker dessutom i ett privat utrymme för många. Abercrombie och Longhurst har i sitt arbete med att kategorisera olika publiktyper skrivit om vikten av utrymmet som ett framträdande sker inom. I deras mening finns det vissa problem med att ha ett framträdande i privata utrymmen. Privata utrymmen är mer associerade med det vardagliga vilket kan innebära fler störningsmoment, där det vardagliga stör ett framträdande. Framträdandet kan således förlora vissa av dess ritualistiska kvalitéer (1998, 41–42). I chatten fann vi flera meddelanden där fans förklarar att de kollar på konserten samtidigt som de utför vardagliga sysslor som jobb och studier:

” I am definetely getting fired for watching this rn ”

” yeehaw -this has been the best way to procrastinate uni work, ty :) ”

Att fånga en publiks uppmärksamhet är givetvis viktigt vid ett framträdande. Publikens uppmärksamhet leder till ett större deltagande vilket resulterar i en starkare emotionell effekt hos publiken (Abercrombie & Longhurst 1998, 43). Potentiella störningar från det vardagliga som påverkar publikens uppmärksamhet och deltagande kan resultera i varierande nivåer av emotionell effekt mellan publikmedlemmarna. En artist kan inte styra var fansen är när de väljer att konsumera en livestream. Detta innebär att minskad andel ritualistiska handlingar och fler vardagliga störningar kan komma att bli bestående problem för denna typ av spelning. En av spelningens styrkor kan därför parallellt ses som en av spelningens svagheter. För att förhindra detta uttrycker Harper en vilja att kräva en viss mängd ”kult-aktivitet” innan fansen kan få tillträde till en livestreamad spelning (2015, 27). Med detta sagt så finns det en mängd olika

exempel på fans som skriver att de utför ritualistiska handlingar vid Tallest Man on Earths livestream. I chatten fanns det en mängd olika meddelanden som dessa:

”who else is singing at the top of their lungs in their living room?”

“I clapped!”

Dessa meddelanden visar att en livestreamad spelning trots allt kan resultera i ritualistiska beteenden hos fans även om den inte är lika konventionell som en ”vanlig” konsert. Ritualistiska handlingar som dessa är ett typ av deltagande och visar en större uppmärksamhet hos dessa delar av publiken vilket eventuellt kan resultera i en större emotionell effekt. Dessa typer av handlingar brukar oftast vara något som en publik gör gemensamt men eftersom många fans tittar på denna spelning ensamma så visar de upp sina handlingar med hjälp av chatten. Chatten blir därför ett virtuellt utrymme för ritualistiska handlingar och olika former av deltaganden och kan ses som en plats där fans kan skapa en gemenskap genom deltaganden och ritualistiska handlingar. Något annat som kan ses som en ritualistisk handling är att en andel fans skriver i chatten att de ser på spelningen tillsammans med någon annan:

“The whoooole Family in the living room watching it <3”

“Heja Björkmans! Här sitter två Falubor och Pappa Bengt är med från Boden!”

Detta innebär att dessa fans interagerar i två olika gemenskaper samtidigt. De interagerar i den gemenskap som finns i livechatten och det virtuella rummet men även den gemenskapen som de befinner sig i på sin fysiska plats. Detta har potential att både förhöja upplevelsen genom ett gemensamt deltagande på deras fysiska plats. Den finns dock en risk att detta resulterar i ännu fler störningar och därför sänks publikens uppmärksamhet.

6.1.3 Närhet till artisten

De ritualistiska kvaliteterna kopplade till ett framträdande hänger ihop med den fysiska och sociala distansen mellan artist och publik. Den sociala distansen har en viktig roll eftersom den skapar en form av mystik kring artisten vilket separera artisten från det vardagliga (Abercrombie & Longhurst 1998, 42). Den fysiska distansen i denna livestream är ganska självklar eftersom

artisten och publiken är på olika platser rent geografiskt. Den sociala distansen mellan artist och publik är däremot vid första anblick inte lika tydlig. Det finns ingen scen eller liknande som ger intrycket av att The Tallest Man on Earth på något sätt står över det vardagliga. Kristian sitter i ett ljust hörn av något rum. Det är en hel del växter och möbler runt omkring honom vilket ger intrycket av en väldigt hemtrevlig miljö. Bredvid honom ligger tre gitarrer som han pendlar mellan under spelningen och stämmer om mellan låtarna. Det finns inget team som hjälper Kristian utan allt sköts av honom medan han fortfarande är i bild (The Tallest Man on Earth, 2020).

Abercrombie & Longhurst hade kanske ansett att detta är något som sänker kvaliteten av spelningen eftersom Kristian får en väldigt vardaglig aura och det finns inte mycket utrymme för att bygga en känsla av mystik. I chatten går det att hitta meddelanden där fans kommenterar Kristians aura:

“OMG KRISTIAN being a not-tech savvy dad is the best”

Sedan Abercrombie och Longhurst skrev sina teorier så har väldigt mycket hänt inom musikindustrin. Baym skriver att relationen mellan fans och artister har förändrats. Dagens artister är under konstant press att minska den sociala distansen mellan dem och fansen genom att skapa nära relationer med sina fans på olika medier. Artister har tidigare inte haft så pass nära relationer med sina fans men idag följer artisterna fansen från plattform till plattform för att ständigt kunna skapa och upprätthålla relationer med fans i förhoppningen av att dessa fans senare kommer gå på artisternas livespelningar (Baym 2018, 1).

En av de mest uppenbara anledningar bakom varför den sociala distansen mellan artist och fans har förändrats sedan Abercrombie och Longhurst skrev sina teorier är uppkomsten av sociala medier. Baym förklarar att konserterna fostrade en miljö med kraftigt ritualiserade och emotionella interaktioner men på sociala medier och plattformar förväntar sig fans en ständig och vardaglig form av interaktion med sina favoritartister. Denna ständiga interaktion betyder alltså att artisterna måste avgöra hur mycket av deras vardagliga persona som de är beredda att visa inför publiken (2018, 169–170). Detta kan således resultera i en ny form av social dynamik mellan artister och deras fans. På Tallest Man on Earth spelningen ser vi hur denna form av

sociala dynamik resulterar i att fans ställer många frågor som inte bara berör spelningen utan kanske är mer personliga, politiska eller frågor som är ställda i ett humoristiskt syfte:

” What do you think about Sweden not going into lockdown?”

“IMPORTANT QUESTION: WHAT IS YOUR FAVOURITE PIZZA FLAVOUR?”

Den förlorade mystiken kring artisten kan göra framträdandet mer vardagligt vilket då enligt Abercrombie och Longhurst skulle kunna innebära en förlorad mystik kring Kristian och potentiellt mindre uppmärksamhet från vissa fans i publiken. Skulle vi däremot applicera Bayms teorier så skulle Kristians ständiga interaktion med chatten vara något som många fans förväntar sig. Denna typ av interaktion kan resultera i att publiken upplever att de har en närmre relation med Kristian eftersom han går in och är en större del av den föreställda gemenskapen som har skapats vid spelningen. Detta kan resultera i mer uppmärksamhet från publiken och en större vilja att delta. Ett ökat deltagande kan således leda till en starkare känsla av gemenskap för de olika inblandade aktörerna. I denna aspekt kan de relationer som artister ständigt söker att skapa på sociala medier ses som föreställda gemenskaper beroende av deltaganden. Hur fansen deltar ska vi nu gå in djupare på.

6.2 Deltagande

Precis som vid liveframträdanden så har fankultur online alltid kännetecknats av konsumenter som genom åren har varit aktiva deltagare i den kultur som de själva är ett fan av. Genom åren har dessa kulturer omfamnat nya medieteknologier (särskilt när de har verktyg som kan bidra med nya sociala och kulturella interaktioner) för att sedan använda dem för att sprida sin kultur (Jenkins 2014 29-30). Därför är det inte konstigt att så många tittar och väljer att delta när Tallest Man on Earth gör sin första livestream på Youtube. Livestreamen skapar dessutom färre hinder för deltagande än en riktig konsert där inträdet är begränsat till dem som kan betala (Baym 2018, 157-158). Eftersom en stor andel fans som är vana vid att bidra till en deltagarkultur kan vara på plats utan några fysiska eller fiskala hinder så finns det en stor möjlighet för interaktioner mellan fans och mellan fans och artist.

6.2.1 Interaktion mellan fan och artist

Livestreamade spelningar är som sagt ett fenomen som fått ett rejält uppsving under COVID-19 (Billboard, 2020). De bidrar till ett alternativ för fans att interagera med varandra och med artisten, vilket då också leder till att nya konstellationer skapas. Element som i de flesta fall kan ses som självklara på en fysisk spelning - sjunga med till låtar, applådera, dansa tillsammans - är kanske inte lika självklara på en livestreamad spelning. Men hur interagerar då fans och artist med varandra för att skapa en känsla av gemenskap? Kristian börjar sin livesändning med att fråga om alla hör och ser honom och läser samtidigt fansens kommentarer. Han hälsar till fans som skriver var de befinner sig och frågar sedan ännu en gång om fansen kan höra och se honom. Under en livespelning brukar det av egen erfarenhet föregå att fansen står och väntar in artistens entré, medan det i detta fall upplevs som Kristian istället väntar in sina fans. Genom hela spelningen kan vi sedan se ett nytt sätt att interagera med artisten. En stor fanskara uppmanar Kristian att hälsa till en viss person eller säga deras namn under spelningen, vilket skulle kunna ses som den virala aspekten av en fysisk skylt som visas upp på en livespelning.

“CAN YOU SAY HAPPY 78TH BIRTHDAY TO KATHLEEN?”

En annan sak som uppmärksammas med jämna mellanrum i livechatten är hur publiken fokuserar på icke relevanta aspekter för själva spelningen och dess syfte. Kristian har en planta i bakgrunden som får ett stort engagemang hos publiken. De uppmanar honom att gå och vattna plantan, vilket resulterar i ett så stort engagemang från publiken att Kristian till slut går och vattnar plantan i slutet av spelningen.

“Your plant can use some water!!! “

“Think you may need to water the peace lily behind you!”

“THAT PLANT BEHIND YOU, WATER HERRRR”

Publiken skapar en ny struktur där fansen tillsammans har makt över hur spelningen utvecklas. Abercrombie och Longhurst talar om det som de kallar för incorporation/resistance paradigmet som finns inom publiker. Detta syftar på att visa den ena delen av publiken som är passiva och domineras av texten. Den andra delen av publiken är den aktiva delen som dominerar texten.

Den dominerande publiken tenderar att se texten, men diskuterar, analyserar, ignorerar eller avvisar texten aktivt. En sådan aktivitet är mer benägen att leda till oppositionella avläsningar (1998, 17ff). Om vi utgår från att en del av livestreamens publik är passiva och domineras av texten, så skulle den passiva delen kunna vara de fans som inte deltar i chatten utan deltar i spelningen enbart för att lyssna. Den dominerande delen av publiken vid livestreamen deltar i texten, men väljer istället att fokuserar på spelningens kontext. Denna publiks fokus landar istället på element som plantan i bakgrunden eller gitarrerna som Kristian spelar med.

“How long have you had that guitar? It looks old! :)”

“I think his guitar is an old vintage Martin ?”

“Do you have names for your guitars?”

Precis som Doona & Rübamen talar om så kan fansens relation till materialet skapa en föreställd gemenskap (2017, 118). I detta fall bidrar gitarrerna till att förhöja upplevelsen för dessa fans, som därigenom kan uppleva en känsla av föreställd gemenskap. Fansens frågor är inte relevanta för konsertens främsta syfte, men skapar en gemenskap för de fans som intresserar sig för samma sak. Dessa kommentarer skulle även kunna bidra till en föreställd gemenskap mellan Kristian och fansen, eftersom de intresserar sig för ett ämne som ligger inom Kristians intresseområde.

6.2.2 Interaktion mellan fans

Fiske (1992) talar om den nivå av hängivenhet som drar en linje mellan olika typer av fans. I kommentarsfältet kan vi se hur fans ger uttryck för sin “grad av fan” genom att visa upp sin hängivenhet till Kristian. Fansen talar om sina tidigare upplevelser där Kristian och hans musik har varit en del av dem under många års tid.

“i remember standing in the rain in the middle of nowhere ohio listening to this song live. it was worth the 7 hours of driving and flat tire on the way.”

“Hey Kristian! I've been listening to you almost every day since i was 13. I'm 20 now. Thank you so much for your music. Much love from a little town in Brazil!”

Fansens behov av att visa sin hängivenhet till Kristian och hans musik är ett tydligt återkommande fenomen genom hela spelningen. Vissa fans visar sin nivå av hängivenhet genom att önska låtar som de tidigare lyssnat på och uppskattar. Däremot var denna konsert en "hyllning" till Kristians lansering av "The Wild Hunt" tio år tidigare, vilket missuppfattats av vissa individer. Detta resulterade i att de mer hängivna fansen valde att informera de "okunniga" fansens om att det inte var relevant med alternativt material då konsertens tillvägagångssätt redan var planerat sedan tidigare.

"Do people not understand that this is only Wild Hunt songs? Stop suggesting other stuff".

Detta exempel visar tydligt på hur fansen drar en - medveten eller omedveten - linje mellan varandra beroende på sin konsumtionsmängd och hängivenhet. Det är ett sätt att markera sin identitet och grupptillhörighet till de hängivna fansen, samtidigt som deltagarna drar en linje mellan fans och "vanlig" publik. Fiske talar om tre olika kategorier av karaktärsdrag man kan ha inom fankulturen (1992, 34). En kommentar som den ovan nämnda skulle kunna kategoriseras som ett fan med distinktion. Med detta menas en person som åtskiljer sig från den "vanliga" publiken. Fiske menar på att vissa fans argumenterar för hur man kan bli ett "riktigt" fan genom skriftlig och social diskriminering (1992, 35). Det skulle även kunna antas att då fans inte besvarar kommentarer likt den ovan nämnda försvinner känslan av föreställd gemenskap inom detta område. Däremot kan de som väljer att konfrontera fans som önskar icke relevanta låtar tillsammans skapa en känsla av föreställd gemenskap, genom att de visar att de kategoriseras inom de hängivna fansen. Fiske menar på att linjen mellan hängivna fans och "vanlig" publik är skarpt dragen och medveten hos de hängivna fansen (ibid.).

6.2.3 Social dynamik och framträdande hos fans

Vi har diskuterat många olika faktorer som kan påverka fansens deltagande och uppmärksamhet och även gett exempel på hur fans väljer att delta i livestreamade spelningar. Resultatet av alla dessa faktorer tycks vara en spelning med en helt ny typ av social dynamik där fansen får komma närmare artisten. En vanlig tolkning inom forskningen kring livespelningarnas dragningskraft är att fans uppskattar livespelningar i syftet att det för dem närmare artisten. Detta skulle innebära

att livestreamade spelningar som denna bör vara väldigt attraktiva för fans. Auslander menar däremot att denna tolkning missförstår den sociala dynamiken inom en livespelning. När en publik närmar sig artisten så närmar de inte artisten som person utan de närmar framträdandet. Detta resulterar i att publiken blir en större del av framträdandet när de försöker närma sig artisten (2002, 56–57). Här går det att förstå hur deltagarkulturen i spelningen växer fram. Fansen vill delta eftersom det enligt dem är ett sätt att komma närmare artisten, detta anser vi syns tydligt när fansen deltar genom att be om shoutouts från Kristian i livechatten:

“can i get my little brother a shoutout? hes called leo and hes seen you live twice. stay awesome!”

Det kan även vara därför många fans i livechatten väljer att ställa lite mer personliga frågor som vi demonstrerade i upplevelsekapitlet. Fansen som tittar på Tallest Man on Earths livestream är inte bara en publik utan de är även med och producerar spelningen på ett sätt genom att delta. Detta kan resultera i en illusorisk bild av att fansen är på något sätt närmre Kristian socialt trots att detta inte är fallet. Artister idag är under konstant press över att de måste skapa långvariga och intima relationer med sina fans. För att försvara sig själva inom dessa relationer så är de väldigt noggranna med att forma strategier runt vilken persona de visar upp för fansen. Genom att göra detta så kan de balansera fansens behov av att ha kontakt och bli sedda av sina favoritartister, samtidigt som artisterna kan bevara sitt privatliv och vara fortsatt autonoma (Baym 2018, 191–192). Detta blir ganska uppenbart vid denna spelning eftersom Kristian själv bestämmer vilka frågor han ska besvara. Till exempel så frågar många fans politiska frågor eller ber om shoutouts som Kristian aldrig besvarar.

Abercrombie och Longhurst har skrivit om hur livet kan antas vara ett konstant framträdande. Detta framträdande är i många fall omedvetet, vilket innebär att människor alltid befinner sig i ett framträdande men det innebär också att människor alltid befinner sig i en publik. Detta är något som de väljer att kalla för en diffused audience (1998, 68–76). Framträdanden är en intensifiering av ett visst beteende som är avsiktlig även om den kanske är omedveten (1998, 39–41). Auslander menar att deltaganden inte för fans närmare artisten utan det för fansen närmre framträdandet (2002, 56–57). Dessa deltaganden blir därför en del av framträdandet trots att fans kanske gör detta omedvetet. Detta kan därför förklara den

intensifiering vi ansåg att vi ofta stötte på i chatten. Intensifieringen kan vara beteenden där människor skickar spam-meddelanden, meddelanden i versaler och skämt:

“spela shoreline”

Här bad en användare att Kristian skulle spela en populär låt av det göteborgska bandet Broder Daniel som var stora på tvåtusentalet. Sedan deras uppbrott har det blivit en trend att som ett skämt ropa spela shoreline på konserter särskilt inom olika kretsar i Göteborg.

“sir mind your language this is a minecraft discord”

Efter att Kristian sjöng en svordom skrev en användare detta meddelande i livechatten. Detta är ett skämt som är vanligt inom gamingkulturen på internet. Här skämtar användare om att de befinner sig i ett chattrum tillhörande spelet Minecraft som många barn spelar. Båda av dessa meddelanden visar även upp exempel på konvergenskulturen som finns i chatten. Jenkins menade att konvergenskulturen är ett kulturellt skifte där konsumenter uppmuntras att foga samman innehåll från olika medier (2012, 15). I våra exempel ovan såg vi hur användare hade fogat samman innehåll från gamingkulturen på internet och en framförallt göteborgsk live-kultur.

“WHICH IS YOUR FAVOURITE BAND?”

”SÄGER DU KEX ELLER SHEKS”

Här ser vi också exempel på hur användare använder versaler. Detta kan ses som en intensifiering som fans gör för att få sina meddelanden upplästa eller sedda av Kristian eller andra fans.

7. Slutsats och reflektion

Artister har idag en större press på sig att upprätthålla en nära relation med sina fans. Detta upprätthålls för de flesta genom en användning av sociala medier. Vi har studerat hur publiken deltar i en livestreamad spelning och vilka faktorer som har en påverkan på spelningens sociala dynamik mellan aktörerna. Detta har varit viktigt för att förstå de olika gemenskaperna som finns i denna spelning.

Generellt kan slutsatsen dras att gemenskaperna som finns vid livestreamade spelningar upprätthålls genom varierande former av deltagande från samtliga aktörer. En gemenskap mellan fansen i livechatten upprätthålls genom att de tillsammans får uppleva och delta i en unik spelning i realtid vilket väldigt lätt går att koppla till Andersons teorier kring den föreställda gemenskapen (1991,6). Denna föreställda gemenskap är inget nytt fenomen, särskilt när det gäller fanstudier så det handlar i slutändan om att upprätthålla denna typ av gemenskap. Inte att skapa en ny typ av gemenskap. Gemenskapen som fansen känner med varandra är tydlig i livechatten genom hela spelningen. I livechatten kunde fans tillsammans påverka spelningens upplägg genom att till exempel få Kristian att vattna sin växt. De kunde dessutom använda chatten för att nå ut till andra fans för att diskutera och ställa frågor. Dessa faktorer skulle tala för att det finns en gemenskap mellan fansen men i många fall såg vi att fansens deltagande ofta var framträdanden snarare än kommunikation mellan fans. Detta resulterar i att vi får ställa frågan om denna föreställda gemenskap som finns i livechatten i vissa fall kanske är en illusorisk bild som har skapats av fansen snarare än en verklig gemenskap. Förmågan att inte bara interagera med fans utan även med artisten som spelar innebär att artisten också blir en del av en föreställd gemenskap i chatten. Många fans kände sig därför närmare Kristian som person. Vi skulle argumentera för att detta är en strategi av Kristian där fansen istället kommer närmare hans framträdande snarare än hans person. Livestreamade spelningar - med en aktiv livechatt - produceras av både artist och fans. Detta är en ny miljö för många, där fansen får en väldigt stor roll när det gäller att bestämma hur spelningen ska se ut. På grund av detta uppstår nya sociala dynamiker och ritualer. Hur fansen deltar varierar. Detta kan bero på att vissa fans är del av en passiv publik och domineras av texten medan andra är mer aktiva och kan dominera texten. Fansens varierande deltagande vid livestreamade spelningar som vi har sett i vår analys tror vi kan bidra med att det i framtiden utvecklas nya former av deltaganden och gemenskaper genom alla de oförutsägbara sätten som fans interagerar med varandra och artisten på sociala medier idag. Gemenskapen fansen kände med varandra vid denna spelning kanske till och med kan finnas kvar efter COVID-19 pandemin. Detta är något som Tallest Man on Earth redan har börjat kapitalisera på genom att sälja merch med kopplingar till den livestreamade spelningen på sin hemsida idag (Districtlines, 2020).

Livestreamade spelningar kan hjälpa till att upprätthålla andra gemenskaper. Flera fans uttryckte att de såg spelningen tillsammans med vänner och familj, vilket blir en form av gemenskap. Vi såg dock att det ändå fanns en vilja från fansen att ingå i den större föreställda gemenskapen som fanns i livechatten, då dessa fans valde att delta i chatten också. Det finns även en gemenskap för de fans som ser på spelningen i efterhand i ett kommentarsfält. Det stora utbudet av livestreamade spelningarna kan även ha ökat intresset för att delta i gemenskaper online och kan även ha upptäckts av fler människor i samhället, vilket då kan bidra till större och bredare gemenskaper upprätthålls online. Något framgick tydligt var att fansen verkar föredra att se på spelningen live. Livekultur kan alltså vara på väg mot en digitalisering men den kommer förmodligen förbli live.

Inom framtida forskning skulle - som tidigare nämnts - kvalitativa intervjuer kunna vara en alternativ metod som skulle kunna leda till än mer erfarenhetsnära, nyansrikt och mångfacetterat material. Denna metod skulle förhoppningsvis ge mer insikt kring vad fansen själva upplever som en föreställd gemenskap.. Ett sätt att jobba vidare med detta arbete vore att efter COVID-19 pandemin undersöka hur livestreamade spelningar utvecklas och se om nya former av deltaganden, gemenskaper och trender som vi ännu inte har sett skapats till följd av pandemin. I takt med att samhällsutvecklingen går framåt krävs också ny forskning och då COVID-19 fortfarande är pågående under tidsramen för vårt arbete hoppas vi kunna öppna upp för intresset att undersöka utvecklingen av vårt forskningsfenomen i ett senare skede. Således är denna forskning värdefull, vi uppmuntrar fler att fördjupa sig i ämnet.

Referenslista

Abercrombie, Nicholas & Longhurst, Brian (1998). *Audiences. A sociological theory of performance and imagination*. London: Sage Publications Ltd.

Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.) (2016). *Handbok i kvalitativa metoder*. 2. uppl. Stockholm: Liber AB.

Auslander, Phillip. (2008) *Liveness: performance in a mediatized culture*. 2nd ed. Routledge.

Bennett, Lucy (2012). *Patterns of listening through social media: online fan engagement with the live music experience*, vol. 22(5), ss. 545-557. DOI: <https://doi.org/10.1080/10350330.2012.731897>

Berg, Martin (2015). *Netnografi*. Lund: Studentlitteratur

Billboard Staff (2020). *Here Are All the Livestreams & Virtual Concerts to Watch During Coronavirus Crisis (Updating)*. [Elektronisk] Billboard. Tillgänglig på: <https://www.billboard.com/articles/columns/pop/9335531/coronavirus-quarantine-music-events-online-streams> [Hämtad: 2020-05-20]

Caldwell Brown, Steven & Knox, Don (2016). *Why go to pop concerts? The motivations behind live music attendance*, vol. 21(3), ss. 234-249. DOI: <https://doi.org/10.1177/1029864916650719>

Districtlines (2020) *The Tallest Man on Earth* [Elektronisk] Tillgänglig på: <https://www.districtlines.com/The-Tallest-Man-On-Earth> [Hämtad: 2020-06-05]

Doona, Joanna & Rübtsamen, Michael (2017). Fankulturer i sociala medier. I: T. Olsson (Red.), *Sociala medier: vetenskapliga perspektiv* (s. 113-125). Malmö: Gleerups Utbildning AB.

Fiske, John (1992). 'The Cultural Economy of Fandom', in L. A. Lewis (ed), *The Adoring Audience*, London: Routledge.

Fägerborg, Eva (2011). Intervjuer. I Kaijser, L. & Öhlander, M. (red.). *Etnologiskt fältarbete*. (2:a uppl.). Lund: Studentlitteratur, ss. 85-112

Gray Jonathan, Sandvoss Cornel, Harrington C. Lee (2017). *Fandom, Second Edition: Identities and Communities in a Mediated World*. New York University Press.

Harper, Tael (2015) Aura, iteration, and action: digital technology and the jouissance of live music i Jones, Angela. C., & Bennett, Rebecca. J. (2015). *The Digital Evolution of Live Music*. Elsevier Ltd.

Hill, Annette (2019). Wrestlers, fans, and power dynamics at live events. I: D. Reinhard, CarrieLynn, J. Olson, Christopher, *Convergent Wrestling: Participatory Culture, Transmedia Storytelling, and Intertextuality in the Squared Circle*. London: Routledge, ss. 15-30.

Jenkins, Henry. (2012) *Konvergenskulturen: där gamla och nya medier kolliderar*. 2. uppl. Daidalos.

Jenkins Henry, Ford Sam & Green Joshua. (2014) *Spreadable media. creating value and meaning in a networked culture*. New York University Press (Postmillennial pop)

Jones, Angela. C., & Bennett, Rebecca. J. (2015). *The Digital Evolution of Live Music*. Elsevier Ltd.

K. Baym, Nancy (2018). *Playing to the Crowd: Musicians, Audiences, and the Intimate Work of Connection*. New York: NYU Press

Sanden, Paul (2013). *Liveness in modern music: musicians, technology, and the perception of performance*. New York: Routledge.

Sandvoss, Cornel (2005). *Fans. The Mirror of consumption*. Oxford: Polity Press University of Huddersfield, (2020). Tillgänglig på:

<https://www.hud.ac.uk/ourstaff/profile/index.php?staffuid=smuscos> [Hämtad: 20-05-19] Sökord: Cornel Sandvoss

YouTube, 2020. *The Tallest Man on Earth - The Wild Hunt Live #StayHome #WithMe*. [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=VNx2hKhMzos> [Använd: 2020-04-10].

Esaiasson, Peter, et al. (2007). *Metodpraktikan : konsten att studera samhälle, individ och marknad*. (3:e uppl.) Stockholm: Norstedts juridikförlag

Bilagor

Bilaga 1

The screenshot shows a YouTube live stream interface. The main video player displays a man with a black heart tattoo on his forehead, wearing a black shirt, sitting at a desk with a microphone. The video title is "The Tallest Man on Earth - The Wild Hunt Live #StayHome #WithMe" and it has 93,201 views. The channel name is "The Tallest Man on Earth" with 41,000 subscribers. A red "PRENUMERERA" button is visible below the video player. The chat on the right is active with various comments and emojis. The video player shows a progress bar at 0:03 / 1:26:40. The YouTube logo and search bar are visible at the top. The bottom of the screen shows a Windows taskbar with various icons and the date 2020-04-29.