LUNDS UNIVERSITET

Institutionen för kulturvetenskaper

Artister utan publik

En kvalitativ studie om två artisters övergång till digitala arbetssätt under coronapandemin 2020-2021

Mi Lethin

Examensarbete i Digitala kulturer, vt 2021
Examinator: Mikael Askander
Handledare: Peter Bengtsen

Abstract

The purpose of this study has been to examine in which ways musical artists and entertainers have been working with digital media and intermedial relations during the corona pandemic in the years 2020-2021. Using qualitative methods, this paper aims to create a deeper understanding of digital working strategies and the benefits that can be found with these in comparison with more traditional non-digital methods. This is of high relevance in relation to the ongoing digitalisation of society, as it is likely that many in the entertainment industry will continue to work with more digital methods even after the end of the pandemic. Therefore, it is important to know the consequences and the possible gains or losses from working in these media forms. This study explores the newly established digital working methods of two artists, who both have been able to adapt their work to the current restrictions in society since the global spread of the coronavirus. Results show that there are numerous ways to utilize digital methods as a performing artist and that there are several benefits to these, for the artists as well as their fans.

Keywords: Community, digital artist, digital media, intermediality, live video streaming, participatory culture, prosumers, social identity theory.

Nyckelord: Deltagarkultur, digitala artister, digitala medier, gemenskap, intermedialitet, live videostreaming, prosumenter, social identitetsteori.

Innehållsförteckning

1. Inledning……...……....3

1.1 Syfte och frågeställning……...……....3

1.2 Bakgrund……....4

1.3 Disposition……..5

2. Metod och material……6

2.1 Kvalitativa semistrukturerade intervjuer……...6

2.2 Medieetnografisk observation……....……...7

2.3 Urval och avgränsningar……..9

2.4 Etik……..10

3. Teori……..12

3.1 Medier och intermedialitet……12

3.2 Intermediala relationer……...14

3.3 Prosumenter och deltagarkulturer……..15

3.4 Communities och identiteter online……17

4. Tidigare forskning……....19

4.1 Kommunikation i olika plattformar……....19

4.2 Social identitetsteori i live videostreaming……..20

5. Analys……...23

5.1 Forskningsfråga I……...…...23

5.1.1 Digitala medier……...23

5.1.2 Intermedialitet……....24

5.1.3 Olika plattformar för olika syften……27

5.1.4 Konklusion……30

5.2 Forskningsfråga II……31

5.2.1 Större deltagarkulturer……....31

5.2.2 Starkare relationer och gemenskap……...33

5.2.3 Möjliggör identitetsskapande……...36

5.2.4 Positiv anonymitet……..38

5.2.5 Konklusion……40

6. Sammanfattning och slutsats...…….....41

7. Käll- och litteraturförteckning……..44

7.1 Figurförteckning……....45
7.2 Opublicerat material……..46
8. Bilagor……..47
8.1 Informationsbrev……...47
8.2 Intervjuguider……...49

1. Inledning

I mars 2020 meddelande Världshälsoorganisationen att spridningen av coronaviruset i världen numera klassas som en pandemi (Svenska Dagbladet, 2020). Pandemin har lett till stora förändringar i samhället då vikten av att minska smittspridningen har påverkat många människors arbete. Inte minst inom nöjesindustrin har nya arbetssätt uppstått då konserter och liknande framträdanden som vanligtvis genomförs inför en livepublik nu börjat genomföras i nya format. Denna uppsats ämnar undersöka hur artister som musiker och underhållare har börjat arbeta med nya medieformat under pandemin och vilka fördelar som kan finnas med dessa digitala format i jämförelse med tidigare liveframträdanden.

Många som tidigare jobbat med liveföreställningar har tvingats utveckla nya strategier som ofta inkluderar digitala lösningar. Det har uppkommit framträdanden och konserter som streamats online utan någon livepublik och grupper som vanligtvis jobbat med musik har börjat med streaming av helt andra aktiviteter som gaming eller frågestunder. Allt för att behålla en fortsatt kontakt med fansen på nya sätt och för att kunna skapa nytt innehåll under nya förutsättningar. Denna studie kommer med hjälp av kvalitativa metoder att analysera musikern Stefan Björns och underhållaren Chris Cox arbeten i digitala medier under pandemin 2020-2021 med utgångspunkt i relevant tidigare forskning och det för denna studie utvalda teoretiska ramverk.

1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med denna studie är att undersöka hur artister har arbetat med digitala medier och intermediala relationer under coronapandemin åren 2020-2021. (Dessa begrepp förklaras utförligare i teoriavsnittet.) Detta för att skapa en djupare förståelse för digitala arbetssätt och de fördelar som kan finnas med dessa i jämförelse med mer traditionella icke digitala metoder. Ämnet är av hög relevans i förhållande till den pågående digitaliseringen av samhället då det är troligt att många i underhållningsbranschen även efter pandemins slut kommer att fortsätta arbeta mer digitalt. Då är det betydelsefullt att känna till konsekvenserna och de eventuella vinsterna med att arbeta i dessa nya medier.

Denna studie ämnar besvara följande frågeställningar:

- Hur har artisterna Stefan Björn och Chris Cox arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin åren 2020-2021?

- På vilka sätt har artisterna Stefan Björns och Chris Cox digitala arbetssätt lett till nya fördelar för dem och deras fans under pandemin åren 2020-2021?

1.2 Bakgrund

I samband med coronavirusutbrottet i världen med början under 2020 rekommenderade Folkhälsomyndigheten alla i Sverige att arbeta hemifrån för att undvika en fortsatt ökad smittspridning av covid-19. Andra nationella allmänna råd och restriktioner inkluderade rekommendationer om att hålla avstånd till andra människor, undvika miljöer med trängsel och begränsa nya kontakter genom att endast umgås med personer från det egna hushållet och ett mindre antal nära vänner (Folkhälsomyndigheten, 2020). Regeringen utkom även med ett förbud mot att anordna och hålla allmänna sammankomster och offentliga tillställningar med fler än åtta deltagare. I förordningens promemoria definieras sådana samlingar bland annat som konserter och andra sammankomster för att framföra ett konstnärligt verk (Regeringen, 2020).

För artister och personer i underhållningsbranschen som normalt arbetat mycket med konserter och liveframträdanden innebar de nya restriktionerna och förbuden stora omställningar och nya arbetssätt. För att inte bryta mot den nya förordningen tvingades dessa grupper nu att anpassa sig och finna nya vägar för att nå ut till sina fans. Stefan Björn från musikgruppen Dunderpatrullen är en av de artister som kommer att undersökas närmare i denna studie. Dunderpatrullen definierar sig själva som ett band, content creators eller bara ett experiment (Dunderpatrullen, u.å.). Gruppen grundades av Jim Lindgren i Östersund 2007 och består idag utöver Björn och Lindgren också av Patrik Andersson och Niklas Hillman (Länstidningen Östersund, 2013). Musikmässigt arbetar gruppen med elektronisk bitpop som är en subgenre till chipmusik. Genren definieras av inspiration från klassiska retro TV-spel och bandet har funnit framgång i framförallt spelvärlden och har uppträtt med sin musik på e-sportevent som DreamHack och NärCon (Spotify, u.å.).

En annan person från underhållningsbranschen som också påverkats starkt av de coronarelaterade restriktionerna i världen är Londonbaserade Chris Cox. Cox är den andra artisten som denna studie kommer att baseras på. Han arbetar som mentalistisk trollkarl i ett flertal föreställningar och beskriver sig själv som en tankeläsare som inte kan läsa tankar. Föreställningarna går ut på att Cox med humor och charm får publiken att tro att han kan läsa deras tankar. Cox har bland annat uppträtt på Broadway i New York, West End i London och på operahuset i Sydney (Magic Cox, u.å.). I både Stefan Björns och Chris Cox fall har livepubliken länge varit en stor del av hur de arbetat och skapat en kontakt och relation med sina fans. I nuvarande pandemi har de båda tvingats finna nya metoder för att kunna fortsätta sina arbeten.

1.3 Disposition

Uppsatsens följande delar utgörs av ett metodavsnitt som ingående skildrar uppsatsens metodval, urval och avgränsningar. Även etiska överväganden diskuteras innan uppsatsens teoretiska ramverk presenteras. De teorier och begrepp som beskrivs ligger till grund för analysen och hanteringen av empirin. Efter teoriavsnittet följer ett avsnitt om tidigare forskning som baserat på vetenskapliga artiklar även kommer att fungera som utgångspunkt i analysen som följer. I analysen kommer empirin att presenteras och analyseras i ett försök att besvara studiens forskningsfrågor med förankring i både utvald teori och tidigare forskning. Analysen är uppdelad i två delar med fokus på att besvara en forskningsfråga i varje del. Slutligen följer en kortare diskussion och studiens resultat sammanfattas i en slutsats.

2. Metod och material

För att besvara frågeställningarna i denna uppsats har kvalitativa semistrukturerade intervjuer och medieetnografisk observation använts. Det två metoderna kompletterar varandra genom att intervjuerna har genomförts för att erhålla förstahandsinformation om på vilka olika sätt och i vilka medier artisterna har arbetat, samt för att nå en djupare förståelse för artisternas egen bild av hur det är att jobba i de olika medieformaten. Medieetnografisk observation har sedan använts för att studera det material artisterna producerat i de olika digitala medieformaten samt det material som berör och är relaterat till detta som exempelvis kommentarsfält och inlägg som delats på sociala medier.

2.1 Kvalitativa semistrukturerade intervjuer

Denna studie bygger på semistrukturerade intervjuer vilket är en kvalitativ metod som baseras på analys och tolkning. Målet med metoden är att förstå hur och varför något ligger till på ett visst sätt. Intervjuer är även en metod som går på djupet och förståelse och innebörd är viktigare än representativitet vilket kan vara målet inom mer kvantitativ forskning (Rienecker & Stray Jörgensen, 2014, s. 174). Öppna eller semistrukturerade intervjuer som metod har fördelen att man kan anpassa frågorna och i vilken ordning de ställs efter situationen och nå en bredare bild med fler nyanser och dimensioner. Metoden har även fördelen att samtalet kan uppfattas som mer lättsamt snarare än som ett förhör och gör att informanten kan känna sig mer avslappnad (Ahrne & Svensson, 2015, s. 38).

En semistrukturerad intervju innebär en kombination av både fasta förutbestämda frågeformuleringar samt mer spontana öppna frågor baserade på intervjuns vändning och samtalets utveckling (Ahrne & Svensson, 2015, s. 38). En nackdel med semistrukturerade intervjuer kan vara att dessa följdfrågor inte blir tillräckligt relevanta för studien eller att respondenten gärna vill förlänga dessa delar av samtalet då intervjun då har berikat respondentens egna insikter (Kvale & Brinkmann, 2014, s. 211). För att undvika att intervjuerna tar alltför oväsentliga vändningar har en intervjuguide utformats och använts som stöd vid respektive intervju (se bilaga 8.2).

För denna studie har två intervjuer genomförts som i båda fallen varit semistrukturerade. Intervjufrågorna och intervjuguiderna delades upp i fyra olika teman framtagna för att vara av relevans för studiens forskningsfrågor. Intervjuguidens syfte var även att hjälpa intervjuaren att styra samtalet i rätt riktning. De fyra temana var:

1. Mediekanaler och innehåll, skillnad på arbetssätt före och under pandemin
2. Intermedialitet, online livestreaming vs. livekonserter
3. Socialt identitetsskapande, relationen med fansen, fansens relation med varandra
4. Deltagarkultur, konvergenskultur, prosumenter

De två intervjuerna genomfördes med video- och telefonitjänsten Zoom och både ljud och video spelades in. De transkriberades sedan i sin helhet. En fördel med att använda och spela in även videodelarna av samtalen var att även ickeverbal kommunikation som blinkningar, nickningar och annat kroppsspråk kunde analyseras (Leppänen, 2011, s. 294). En nackdel med ett digitalt möte snarare än ett personligt möte är dock att en kamera och en inspelning kan göra människor mer obekväma än ett samtal ansikte mot ansikte (Trost, 2014, s. 75). Zoom var ändå det mest lämpliga valet för denna studie på grund av den geografiska aspekten då de intervjuade befann sig i ett annat land eller i en annan stad. På grund av den rådande coronapandemin var det heller inte ett alternativ att resa då det gick emot de aktuella rekommendationerna från Folkhälsomyndigheten som vid tidpunkten för denna studie avrådde från alla icke nödvändiga resor (Folkhälsomyndigheten, 2020).

2.2 Medieetnografisk observation

Den etnografiska metoden definieras av att spendera tid online under en period tillsammans med de man studerar och samla på sig material som texter, videoklipp och olika former av avtryck. Forskaren deltar i det gemensamma vardagslivet och för fältanteckningar utifrån den studerade kulturen. Helst ska den etnografiska studien pågå under så lång tid att forskaren börjar ompröva sin initiala förståelse för både den studerade kulturen och för sig själv som deltagare i den (Bengtsson, 2011, s. 121-122). En medieetnografisk observation grundar sig i ett etnografiskt tillvägagångssätt online men med fokus på människors möten med medier eller umgänge i medierade miljöer (Bengtsson, 2011, s. 118). Metoden är lämplig för denna studie då den fungerar som ett komplement till intervjuerna och gör det möjligt att studera det material som är exempel på hur artisterna arbetat under pandemin.

Det är viktigt att i analysarbetet av en medieetnografisk observation fokusera på såväl människors användningsmönster och praktiker som det mediematerial människor använder, producerar och publicerar på nätverkssajter online. I dagens virtuella miljöer pågår en ständig produktion och publikation av mediematerial som samtidigt också konsumeras vilket har gjort människor till både producenter och konsumenter - eller "prosumenter" simultant. (Prosumenter och deltagarkulturer kommer att diskuteras utförligare i teoriavsnittet.) Utöver detta är det även betydelsefullt att beakta de tekniska dimensionerna hos en medieplattform. De tekniska förutsättningarna kan betyda mycket för hur internetkulturer utvecklas och kunskap om hur människor väljer att kommunicera, umgås, förflytta sig eller gestalta sig själva på en viss plattform kan vara avgörande för att förstå dessa kulturer utifrån mediets teknologiska ramar (Bengtsson, 2011, s. 118).

Det finns både för- och nackdelar med att observera internetkulturer. En fördel är att många sociala medier utgör kommersiella arenor som är enkla att beträda. Medierna är öppna för alla och det är problemfritt att skapa ett eget användarkonto och ta sig in på fältet (Bengtsson, 2011, s. 120). Däremot kan det vara problematiskt och mycket tidskrävande om tekniska svårigheter uppstår, vilket kan ske för en ny användare som ännu inte bemästrat tekniken och lärt sig hur man navigerar i den virtuella miljön. Ytterligare en nackdel med metoden rör den sociala aspekten. I många fall krävs tid för att etablera en förtroendefull relation mellan forskaren och de som studeras. Det är viktigt att de studerade ska kunna känna sig trygga för att kunna uppnå den djupa förståelse som eftersträvas (Bengtsson, 2011, s. 121).

Materialet från den medieetnografiska observationen samlades för denna studie in genom att ett antal relevanta digitala plattformar observerades. Relevansen baserades på den information som angetts av artisterna själva under intervjutillfällena och fokus lades på de medier och plattformar som artisterna uttalat använt sig av. Insamlandet av materialet gjordes med en förståelse för att innehåll och kommentarer som publiceras på internet kan ändras eller tas bort av skaparen eller moderatorer i efterhand. Det utvalda innehållet daterades och sparades därför under skrivarbetets gång med hjälp av skärmdumpar.

2.3 Urval och avgränsningar

Intervjuer är en lämplig metod för att besvara forskningsfrågan om hur artister arbetat med olika medier både före och under pandemin. Genom att ställa frågor till artister som själva har erfarenhet av att arbeta på dessa sätt kan metoden ge information från personer med förstahandserfarenhet i ämnet. För denna studie intervjuades därför de två artisterna Stefan Björn från musikgruppen Dunderpatrullen och mentalisten Chris Cox som arbetar med talanguppvisningar. Personerna valdes ut baserat på deras yrken, arbetsmetoder och digitala närvaro. De valdes också ut för att det fanns en personlig koppling till dessa personer vilket underlättade möjligheten till att få en intervju. Yrke och arbetsmetoder var viktiga faktorer för att personerna skulle vara av relevans för studiens inriktning och forskningsfrågor. En digital närvaro var också betydelsefull för att kunna studera deras arbeten från ett utomstående perspektiv snarare än att endast basera undersökningen på artisternas egna upplevelser. Då denna studie är av det kvalitativa slaget var det lämpligt att utföra två intervjuer med fokus på att uppnå en djupare förståelse snarare än ett flertal intervjuer med fokus på representativitet. Detta var också en realistisk målbild baserat på studiens frågeställning och begränsade tidsomfång.

För den medieetnografiska observationen var valet av studieobjekt baserat på undersökningens utvalda intresseområden, vilket var artisterna Stefan Björn och Chris Cox. Då observationerna skulle fungera som ett komplement till intervjuerna var det viktigt att fokusera på samma individer och deras arbetsliv samt aktiviteter relaterade till personernas arbetsliv i den specifika onlinemiljön (Bengtsson, 2011, s. 120). Urvalet av observerat material gjordes även utifrån de plattformar som artisterna varit som mest aktiva på och de medier de själva valt att använda sig utav i sina arbeten under pandemin. Urvalet har dokumenterats med skärmdumpar från Discord, Instagram, LinkedIn, Twitch och YouTube. I vissa fall har skärmdumpar av något som från början sänts på Twitch istället tagits från YouTube där det publicerats efter livesändningen (se exempelvis figur 2.3). Materialet har noggrant valts ut för att bland annat komplettera, exemplifiera och nyansera den information som artisterna uppgett i intervjuerna med fokus på att besvara forskningsfrågorna för denna studie.

2.4 Etik

Vid en intervjusituation finns det vissa etiska frågor man bör ta hänsyn till och vara medveten om. Det är lätt att en lång intervju, oavsett struktur, utvecklas till en förtrolig situation där den intervjuade delar med sig av personliga eller känsliga detaljer. Då är det viktigt att man i sin forskarroll visar respekt och hänsyn för den intervjuades privatliv och överväger vilka konsekvenser informationen kan ha för alla berörda (Ehn & Öberg, 2011, s. 66-67). Forskaren bör i alla fall av kvalitativa forskningsintervjuer skärpa sin hantering och försiktighet kring eventuell känslig information (Rienecker & Jörgensen, 2014, s. 248). En annan viktigt aspekt är att den intervjuade kan garanteras anonymitet om så önskas. I ett sådant fall bör alla personliga och identifierbara uppgifter ändras så att den intervjuade kan känna sig trygg med att inga sådana uppgifter delas (Ehn & Öberg, 2011, s. 67).

Information som erhållits från de intervjuade personerna i denna studie har hanterats på ett säkert sätt med en vetskap om att varken informanten eller identifierbara personer omnämnda av informanten får framställas i dålig dager (Rienecker & Jörgensen, 2014, s. 248). En fördel med att inte hålla de intervjuade personerna anonyma är att det möjliggör kontroll av forskningen och minskar risken för stigma eller diskriminering av en grupp, även om ingen enskild person i gruppen kan identifieras (Vetenskapsrådets expertgrupp för etik, 2011, s. 41). I denna studie har de intervjuade personerna informerats om studiens syfte och ett skriftligt godkännande om att delta och citeras vid namn har upprättats (se bilaga 8.1). Studiens fokusområden involverar inte känsliga eller personliga ämnen även om det har funnits en förståelse för att sådana uppgifter kan uppkomma och att dessa isåfall ska behandlas med hänsyn till informanternas privatliv.

Vid en medieetnografisk observation är det viktigt att som forskare ha i åtanke att det ofta är personligt material användare av digitala medier delar med sig av. Många människor väljer att dela med sig av stora delar av sitt vardagsliv på nätet. Material som sedan ligger kvar och finns sökbart för andra. Trots att materialet finns tillgängligt för alla att ta del av online är det inte säkert att användaren som publicerat informationen till fullo förstår det. Därför bör forskaren behandla materialet med samma hänsyn som gäller för annat material utanför digitala miljöer och alltid anonymisera känsliga uppgifter (Bengtsson, 2011, s. 127).

Inom denna studie har sociala medier och kommentarsfält observerats med en stor ödmjukhet för den information och kunskap människorna delat med sig av och sedvanlig forskningsetik

har beaktats med respekt i varje steg (Bengtsson, 2011, s. 121). Utöver de två artisterna som gett sina skriftliga och informerade godkännanden för att delta och citeras vid namn, har alla personer vars kommentarer tagits med i denna studie anonymiserats genom att namn och användarnamn tagits bort.

3. Teori

Avsnittet beskriver de teorier som kommer att användas som redskap för att belysa och förstå empirin i denna uppsats. Först beskrivs medier och intermedialitet som begrepp och därefter görs en genomgång av innebörden av intermediala relationer. Sedan förklaras deltagarkultur och prosumenter som koncept och argument läggs fram både för och emot deltagarkultur som demokratiskt verktyg. Slutligen görs en genomgång av hur relationer och deltagande i communities online kan vara ett sätt att utforska vår egen identitet.

3.1 Medier och intermedialitet

För att förklara hur artister har använt sig av intermedialitet behöver man först förstå och definiera begreppen medier och intermediala relationer. För att göra detta utgår denna studie från delar av Lars Elleströms (2021) teoretiska modell som beskrivs under rubriken "The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations", publicerad i *Beyond Media Borders, Volume 1*. Modellen fokuserar på att belysa både likheter och skillnader mellan medier för att kunna beskriva och kartlägga intermedialitet och multimodalitet (Elleström, 2021, s. 4). Inledningsvis talar Elleström (2021) om medier som medieprodukter där en medieprodukt definieras utifrån den mediecentrerade modellen för kommunikation (Elleström, 2021, s. 9).

Den mediecentrerade kommunikationsmodellen består av de tre minsta möjliga enheterna för att kommunikation ska kunna uppstå. Om en av dessa tre enheter tas bort kan vi inte längre tala om kommunikation (Elleström, 2021, s. 10). De tre enheterna är:

1. Något som överförs
2. Två separata platser mellan vilka överföringen sker
3. Ett mellanstadium som möjliggör överföringen

Baserat på den fundamentala idén om att 'att kommunicera' är 'att dela något' är det omöjligt att föreställa sig kommunikation utan någonting som överförs (Elleström, 2021, s. 11). Den andra delen syftar på producentens sinne och mottagarens sinne där den kognitiva förståelsen

för något som överförs sker (Elleström, 2021, s. 12). Slutligen krävs ett mellanstadium, eller en medieprodukt, som möjliggör överföringen av en kognitiv förståelse från producentens sinne till mottagarens sinne. En medieprodukt kan förverkligas av både kroppsliga eller icke-kroppsliga materia eller en kombination av de två. Detta innebär att producentens sinne kan använda sig av exempelvis icke-kroppsliga materia som papper eller kroppsliga materia som stämbanden för att förverkliga medieprodukter som tryckta texter eller tal (Elleström, 2021, s. 13).

På dessa grunder kan medieprodukter vara fysiska objekt som skrifter och fotografier eller bilar och kläder som signalerar något om ägaren. De kan också vara mer abstrakta fenomen eller handlingar som blinkningar, knuffar och ceremonier. Med andra ord är en medieprodukt allt som i producentens sinne kan tilldelas en kommunikativ funktion och som i en viss kontext kan avläsas i mottagarens sinne (Elleström, 2021, s. 14-15). Viktigt är dock att föremålen och fenomenen inte är medieprodukter i sig, utan de kan endast fungera som medieprodukter i den stund de överför en kognitiv förståelse mellan producentens och mottagarens sinnen (Elleström, 2021, s. 16). Det visuella diagrammet av Lars Elleströms (2021) mediecentrerade kommunikationsmodell förklarar medieproduktens roll inom kommunikationen mellan producent och mottagare i figur 1.1.

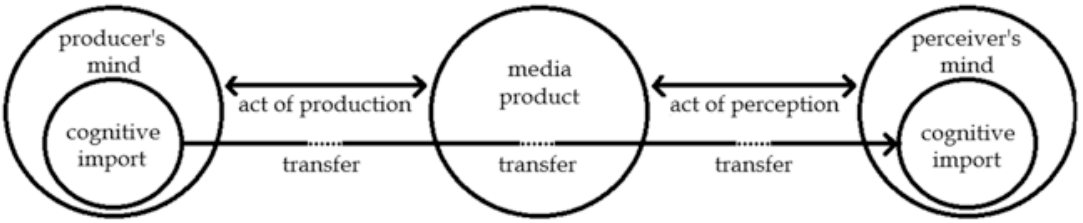

Fig. 1.1 Den mediecentrerade kommunikationsmodellen (Elleström, 2021, s. 17)

Intermedialitet kan finnas inom medieprodukter och är allmänt definierat som egenskapen hos ett konstverk eller en kommunikation där två eller flera medieformer används (Elleström, 2021, s. 66). Det berör alla typer av relationer mellan olika medieformer och bör därför förstås som en bro mellan skillnaderna i olika medier men som grundar sig i likheterna mellan dem (Elleström, 2021, s. 5). Särskilt inom kommunikation och medieprodukter är multimodalitet och intermediala relationer snarare en regel än ett undantag och intermediala perspektiv blir då nödvändiga för att kunna studera det breda mediefältet (Elleström, 2021, s. 85-86). Detta beror på att gränserna mellan olika medieformat i ett verk ofta är relativa och

det är relationerna mellan dem som definierar verket snarare än de olika medieformaten var för sig. Det finns heller inga grundläggande definitiva egenskaper som skiljer medierna inom ett verk åt eftersom detta kan variera beroende på tidpunkt, vad som kommuniceras och hur det tolkas av det mänskliga sinnet. Däremot kan det finnas medieprodukter som består av vissa basmedier och som delar vissa bestämda egenskaper, som att de måste upplevas genom att ses eller höras (Elleström, 2021, s. 67).

3.2 Intermediala relationer

Samband och samspel mellan medier och konstarter studeras idag i form av intermediala studier (Lund, 2002, s. 14). Hans Lund (2002) förklarar intermedialitet genom att utgå från de tre basmedierna bild, text och ton (ljud). Dessa arrangeras i form av ett venndiagram med fyra olika överlappningar. Överlappningarna blir då mellan bild och text, text och ton, ton och bild samt bild, text och ton. Dessa representerar mediernas interrelationer och ger en generell bild av mediernas intermediala samband (Lund, 2002, s. 12). Modellen är dock inte oproblematisk då många medier kan bestå av en blandning eller kombination av medier där basmedierna enligt denna definition inte är möjligt att urskilja.

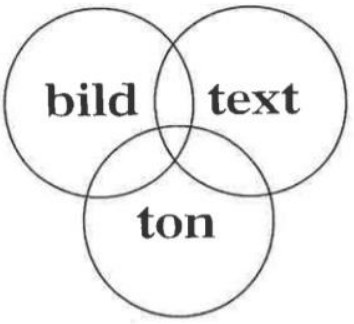

Fig. 1.2 En grafisk bild av mediernas interrelationer (Lund, 2002, s. 12)

För att göra de intermediala eller interartiella relationerna mellan basmedierna tydligare delar Lund (2002) in dessa i en modell med tre olika kategorier. Dessa kategorier är kombinerade medier, integrerade medier och transformerade medier. Kombinerade medier kan referera till varandra genom antingen interreferens eller samexistens. Interreferens innebär medier som refererar till varandra från isolerade positioner som exempelvis en bild och dess titel eller en film och dess musik. Samexistens syftar på kombinerade medier som blandas på en och

samma yta. Dessa samexisterande medier kan vara medier som reklambilder eller tecknade serier (Lund, 2002, s. 19–20).

Den andra kategorin, integrerade medier, kännetecknas av att dessa medier inte kan separeras utan att verkets budskap eller mening då går förlorad. Exempel på integrerade medier är kalligrafi, typografi eller intermedial ikonicitet. Transformerade medier är den tredje kategorin som består av medier som på olika sätt gör en omskrivning av ett tidigare verk. Dessa medier representerar eller refererar till andra medier och kan exempelvis vara programmusik, filmer baserade på romaner eller målningar baserade på verbala förlagor (Lund, 2002, s. 20). Modellen med de tre kategorierna är dock en heuristisk konstruktion baserad på en mycket förenklad procedur. Den ska endast förstås som ett sätt att skapa en överblick av ett annars mycket komplicerat fält och ska inte ses som några definitiva indelningar då många undantag, överlappningar och omkastningar är möjliga (Lund, 2002, s. 21).

3.3 Prosumenter och deltagarkulturer

När internet först började nå ut till allmänheten var det i en form av statisk envägskommunikation där användaren främst kunde besöka webbsidor och passivt ta del av dess information. Det fanns inga större möjligheter att interagera på internet mer än möjligen i form av en klickbar länk som lät användaren skicka ett e-postmeddelande till hemsidans skapare. Detta tidiga internetanvändande benämns som webb 1.0 och det var inte förrän längre in på 2000-talet som en förändring började ske och den tidigare webben utvecklades till vad som kom att kallas för webb 2.0 (Lindgren, 2017, s. 28–29).

Tekniskt sett utvecklades webb 2.0 för att internet och dess användningsområden skulle nå en ny nivå med hjälp av nyheter som bloggar, hemsidor för sociala nätverk, kreativitet och delbart innehåll (Lindgren, 2017, s. 29). När människor använder sig av denna nya typ av hemsidor som YouTube och Facebook är exempel på och ”gillar” och delar innehåll med varandra talar vi om en deltagarkultur. Genom att information kan spridas på detta sätt mellan så många människor finns det också en avsevärd mängd pengar att tjäna, vilket också var en av anledningarna till webb 2.0s och deltagarkulturens framväxt. Den nya webben definieras i hög grad av denna deltagarkultur där webbsidor som gör användaren till både konsument och producent samtidigt står i fokus (Lindgren, 2017, s. 28).

Deltagarkulturen på internet har suddat ut gränserna mellan medieproducent och mediekonsument. Istället för att ses som två olika typer av aktörer kan dessa grupper nu fritt växla mellan att producera och konsumera information på internet. Internetanvändare idag är därför inte längre någon som enbart tar in färdig information som någon annan har skapat, utan dessa användare kan också anta en aktiv roll genom att själva producera och bearbeta innehåll på nätet (Jenkins, 2008, s. 15). Dessa producenter och konsumenter – eller ”prosumenter” som futuristen Alvin Toffler benämner dem (Toffler, 1980, s. 241) – har tack vare deltagarkulturen gett upphov till ett skifte på en samhällelig nivå. När läsaren också kan agera skribent, studenten vara lärare och medborgaren politiker kan vi tala om att deltagarkulturen och den digitala tekniken medverkar till att göra samhället till en bättre och mer demokratisk plats (Lindgren, 2017, s. 40).

Enligt Christian Fuchs (2014) är det dock inte så enkelt som att en deltagarkultur ger alla människor möjligheten att ta plats och påverka innehåll på internet. När det finns olikheter i fråga om synlighet och uppmärksamhet kan man ifrågasätta huruvida sociala media främjar en demokratisk samhällsutveckling eller inte (Fuchs, 2014, s. 122–123). Fuchs har undersökt användarsynligheten på ett antal framstående webbsidor. På YouTube som är en av dem gick det att observera att bland de tio mest visade videoklippen år 2015 var alla musikvideos och ägda av gigantiska musikföretag som Universal, Sony och Warner. Fuchs slutsats är att musik- och underhållningsbranschen är det som upptar det mest populära innehållet på Youtube och att politik och demokrati är en mycket liten del av det hela (Fuchs, 2014, s. 123).

Henry Jenkins (2008) menar att en mer deltagarvänlig mediekultur ändå är något värt att kämpa för. Det finns en potential i att olika gräsrotsgrupper kan ta mer plats med hjälp av digital teknik och ge de större massmedierna svar på tal (Jenkins, 2008, s. 246). En sådan utveckling kan i längden stärka kulturell mångfald och företagsansvar i samhället. Att vara emot detta kallar Jenkins för kritisk pessimism och menar att motståndet blir ett syfte i sig. Istället borde vi lägga vår energi på att omvandla vår kultur efter våra egna syften med hjälp av den makt vi kan få genom medierna och den nya digitala tekniken (Jenkins, 2008, s. 247).

3.4 Communities och identiteter online

Det har debatterats huruvida människor i grupp på internet kan definieras som ‘riktiga’ sociala grupper och om det alls är möjligt att där erhålla samma sociala funktioner som i fysiska grupper. Det tidiga internet kan beskrivas som en mysig timmerstuga där alla behov tillgodoses på ett genuint sätt medan det välutvecklade internet numera är mer likt en opersonlig skyskrapa utan tillgång till någon av stugans trivsamma förmåner. Med andra ord kunde det finnas möjligheter till hederlig och öppen kommunikation på nätet förr medan denna hemtrevliga timmerstuga idag är ett minne blott (Lindgren, 2017, s. 86).

Något som stöder denna teori om negativa konsekvenser för gemenskap och relationer på internet idag är fenomen som trollning och flaming. Att trolla på internet innebär en oseriös inställning och publicerande av provocerande material, felaktig information, falska anklaganden eller liknande innehåll med syfte att skapa starka reaktioner och negativa känslor hos mottagarna. Vissa som trollar kan vara mycket aggressiva och sprida genuint hat på internet medan andra håller sig på en mer avslappnad och humoristisk nivå (Lindgren, 2017, s. 137). Flaming däremot är alltid på en mer hatisk nivå och syftar på sociala handlingar online som uttrycker aggression, förolämpningar och hat mot andra användare, ofta med resultatet att en diskussion snabbt spårar ur (Lindgren, 2017, s. 132–133).

På dessa sätt kan digital teknik resultera i sämre gemenskaper och relationer när hatiskt innehåll kan spridas på nya sätt och nå fler människor. När något delas om och om igen skapas också en ’illusion of large numbers’ som får det att verka som att fler människor än vad det faktiskt rör sig om delar en viss åsikt (Lindgren, 2017, s. 78). Trots sådana fenomen kan den digitala tekniken ändå främja gemenskap på internet. ’Communities’ kallas det när två eller fler individer på internet interagerar med varandra och delar ett kollektivt intresse samtidigt som det finns en stark känsla av gemenskap och att tillsammans vara en del av en enhet (Lindgren, 2017, s. 86). Dessa communities vore ofta inte möjliga utan de digitala medierna.

Att istället använda internet för att sprida hatiskt innehåll kan vara en konsekvens av att vara anonym på nätet. Anonymitet i grupp kan leda till en deindividualisering som gör människor mer angelägna till impulsivitet och aggressioner gentemot varandra. Men det kan också leda till positiva följder som politiska gräsrotsaktioner och en gemensam känsla av samhörighet

och solidaritet som får människor att hjälpa varandra (Lindgren, 2017, s. 78). Anonymiteten kan också ge användare online en känsla av frihet och särskilt tonåringar uppskattar att ha en plats där föräldrar eller bekanta inte kan följa deras varje steg (Boyd, 2014, s. 43). Att kunna utforska delar av sig själva som exempelvis sexualitet genom att anonymt besöka hemsidor de öppet inte skulle våga besöka är också ett sätt för unga människor att bygga upp sin identitet med hjälp av digitala medier (Boyd, 2014, s. 52).

Att vara anonym online gör det också möjligt att konstruera flera versioner av sig själv på nätet. Det vore svårt att göra sådana förändringar av sig själv utanför internet eftersom människor i ens närhet skulle ha svårt att acceptera sådana förändringar hos en person de redan känner. På internet däremot finns det en fluiditet i ens omgivningar och vilka man interagerar med på ett sätt som inte är möjligt utan den digitala tekniken (Lindgren, 2017, s. 83). Det vanligaste är dock att människors online-identiteter inte är helt separata från deras offline-persona. Istället används pseudonymer eller riktiga namn även online som man sedan bygger upp sin verkliga identitet kring (Lindgren, 2017, s. 81). Genom att publicera texter, bilder eller videoklipp och kommentera andras inlägg och skapa profilsidor i digitala medier konstruerar vi aktivt vår online-identitet och hur vi vill att andra ska uppfatta oss. Beroende på vilket sammanhang det handlar om kan vi välja att visa olika delar av vår personlighet. Att medvetet hantera och jobba med vår identitet på sådana sätt leder till att människor framgångsrikt kan utforska och upptäcka nya aspekter av sig själva (Lindgren, 2017, s. 83).

4. Tidigare forskning

Här presenteras tidigare forskning från två olika vetenskapliga artiklar som på olika sätt är relevanta för denna studie. Den första artikeln tar upp hur människor väljer att kommunicera i olika plattformar, både online och offline, beroende på situation och syfte med kommunikationen. Den andra artikeln fokuserar på social identitetsteori och genomför en jämförande studie mellan live videostreaming av TV-spel och talanguppvisningar online.

4.1 Kommunikation i olika plattformar

Signe Sophus Lai et al. (2019) analyserar i sin artikel *Tracing Communicative Patterns: A comparative ethnography across platforms, media and contexts* personers dagliga kommunikation över olika plattformar (mjukvara), medier (digital/analog hårdvara) och kontexter (fysisk/social situation). Studien fokuserar på kommunikation både online och offline, inte som enskilda data, utan som de större sammanhang då personer väljer sin kommunikation utifrån särskilda syften, nätverk och situationer (Lai et al., 2019, s. 142). Undersökningen är av intresse för den här uppsatsen då den behandlar information kring hur kommunikation kan analyseras beroende på medium och digitala eller analoga format. Med andra ord, hur information kan förmedlas och användas på olika sätt beroende på plattform, kontext och medieformat.

I artikeln beskrivs en forskningsmetod som med hjälp av intervjuer och dagböcker, förda av de utvalda deltagarna, ämnar kartlägga intermedialiteten i en individs kommunikation inom flera olika verktyg och kanaler (Lai et al., 2019, s. 155). Forskningen visar att personerna använde sig av olika plattformar för olika syften. Chattverktyget Facebook Messenger kunde användas för lättsammare samtalsämnen med vänner, medan konversationen kunde övergå till videosamtalstjänsten FaceTime om samtalet berörde allvarligare ämnen. Olika plattformar för sociala medier kunde även utnyttjas i syfte att använda sin verkliga identitet på en sida och för att kunna förbli anonym på en annan (Lai et al., 2019, s. 152-153).

Deltagarna kunde även använda sig av flera olika medier, i sekvenser eller parallellt med varandra. Exempelvis rapporterade en deltagare att hon tittade på och diskuterade en TV-serie

på sin laptop samtidigt som hon åt lunch tillsammans med en vän. Hon tog sedan en bild av laptopen med sin mobiltelefon och delade på sociala medier där hon förklarade att hon missade detaljerna i serien på grund av lunchsituationen (Lai et al., 2019, s. 153). En annan deltagare agerade som en intermedial mellanhand då han hjälpte en äldre kollega med dennes e-post. Deltagaren skrev ut kollegans e-postmeddelanden på papper som kollegan sedan besvarade för hand. Deltagaren hjälpte sedan till genom att överföra breven till e-postprogrammet och skicka dem digitalt för kollegans räkning. På detta sätt kommunicerades samma information i flera olika medier (Lai et al., 2019, s. 153).

4.2 Social identitetsteori i live videostreaming

Mu Hu et al. (2017) har genomfört en studie med hjälp av en enkätundersökning där de baserat på teorier om social identitet undersöker vad som får en publik att fortsätta följa live videostreaming online. Genom att undersöka relationerna mellan både åskådare-åskådare och åskådare-sändare avser artikeln *Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework* förklara de bakomliggande orsakerna till varför människor väljer att fortsätta ta del av live videostreaming-aktiviteter (Hu et al., 2017, s. 595). Forskningen är relevant för denna uppsats då den berör frågan om vad som präglar upplevelsen av ett verk i formatet live videostreaming och vilka fördelar formatet har för åskådaren. Det är också en kvantitativ undersökning vilket fungerar som ett komplement till det kvalitativa tillvägagångssätt som utmärker denna studie. I Hus et al. (2017) studie beskrivs live videostreaming som en aktivitet där en person i realtid laddar upp och sänder sitt video- och ljudmaterial online. Materialet kan vara ett TV-spel, en talanguppvisning, något från sändarens vardagsliv eller vad än personen önskar dela. Samtidigt kan tittare och publik kommentera och interagera både med varandra och med sändaren i ett ofta textbaserat kommentarsfält (Hu et al., 2017, s. 594).

Enligt Mu Hu et al. (2017) är möjligheten att identifiera sig med andra i en grupp av åskådare positivt relaterat till ett avsiktligt fortsatt tittande (Hu et al., 2017, s. 595). Den sociala identitetsteorin hävdar att människor utöver en individuell identitet också besitter flera sociala identiteter. Dessa former av självkoncept är delvis definierade av de sociala grupper och sammanhang där vi upplever en känsla av samhörighet och gemenskap. Sådana teorier om socialt identitetsskapande har varit meningsfulla för forskning inom sociala nätverk och

virtuella gemenskaper för att förklara hur gynnsamma konsumtionsvanor, positiv muntlig marknadsföring och ett avsiktligt fortsatt användande av nätverken har genererats. Hu et al. (2017) menar att teorierna även kan användas för att förklara människors fortsatta tittande på live videostreaming då aktiviteten kan definieras som en videobaserad form av socialt medium och därmed bör teorierna kunna appliceras på samma sätt även här (Hu et al., 2017, s. 595).

För relationen mellan åskådare-åskådare visade undersökningen att de psykologiska band som kan uppstå mellan individen och den resterande gruppen är avgörande för lojaliteten inom virtuella gemenskaper (Hu et al., 2017, s. 602). Åskådarna interagerar med varandra huvudsakligen i form av textbaserade meddelanden. Genom att kommunicera med varandra och utbyta idéer och åsikter om streamen, sändaren eller andra orelaterade ämnen, utbyter åskådarna även information kring varandras individuella identiteter. I samband med detta utbyte av information uppstår en gruppidentitet där medlemmarna identifierar sig med varandra och med gruppen. Desto större identifiering en deltagare upplever med gruppen, desto större är chansen att personen väljer att fortsätta delta i gemenskapen genom att fortsätta följa videostreamen (Hu et al., 2017, s. 595).

Även relationen mellan åskådare-sändare visade sig vara positivt associerad med ett avsiktligt fortsatt tittande (Hu et al., 2017, s. 602). När en åskådare identifierar sig med sändaren innebär det en klassisk form av identifiering vilket kan inkludera uppskattning och beundran och en vilja att adoptera likheter i värderingar och åsikter. Egenskaper som åskådaren kan beundra hos sändaren är sändarens särskilda talanger, attityder och ställningstaganden, utseenden eller personliga karisma. En effekt av detta är lojalitet hos åskådaren och att personen även önskar upprätthålla en längre relation med sändaren i form av ett avsiktligt fortsatt tittande (Hu et al., 2017, s. 596).

Mu Hu et al. (2017) utförde även en jämförande analys mellan enkätsvaren gällande live videostreaming av TV-spel och live videostreaming av talanguppvisningar. Resultaten visade att identifiering i grupp mellan åskådare-åskådare som bidragande orsak till ett fortsatt tittande var starkare inom streaming av TV-spel. Något som kan bero på att publiken till streamingen av TV-spel troligtvis är fans av samma sorters spel och har mer gemensamt. Detta kan leda till ett större utbyte och en starkare gruppidentifiering för dessa åskådare, vilket i sin tur leder till en starkare önskan om en fortsatt kontakt med varandra i form av ett

fortsatt tittande. Analysen visade även att relationen mellan åskådare-sändare hade en mindre betydelse för det fortsatta tittandet när det gällde talanguppvisningarna. Detta skulle kunna vara relaterat till att gruppidentifieringen är starkare bland TV-spelstittarna och en starkare gruppidentifiering främjar en större fandomkultur. Sändarens betydelse som förebild och idol för åskådarna får därför en större roll här jämfört med inom talanguppvisningarna (Hu et al., 2017, s. 603).

5. Analys

Detta avsnitt presenterar och diskuterar det empiriska material som samlats in med hjälp av metoderna semistrukturerade intervjuer och medieetnografiska observationer. Den insamlade empirin kommer att analyseras med utgångspunkt i både utvalda teorier och relevant tidigare forskning. Analysen kommer först att behandla det material som är väsentligt för att besvara den första forskningsfrågan för denna studie och därefter den andra. I slutet av de båda delarna av analysen följer en kort konklusion som besvarar respektive forskningsfråga.

5.1 Forskningsfråga I

Hur har artisterna Stefan Björn och Chris Cox arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin åren 2020-2021?

5.1.1 Digitala medier

Det framgick av både intervjuer och observationer av artisterna att de på olika sätt har arbetat med både digitala medier och intermediala relationer under pandemin åren 2020-2021. Stefan Björn förklarade i intervjun att han och hans bandmedlemmar har börjat arbeta mer med framförallt kommunikationsverktyget Discord och streamingtjänsten Twitch för att kunna vara fortsatt aktiva under pandemin:

> Först och främst så har vi blivit mycket bättre på att använda något som heter Discord, vilket är ett chattprogram som är som en stor chatt med flera kanaler. Så går man in på Dunderpatrullens Discord så har vi... Då är du inne på vårt. Ja men klubb, eller nånting. Och så finns det olika chattbås som är liksom tillämpat för... Det bestämmer vi ju själva. Det kan vara kanske vår egen lilla loge där vi bara har tillträde eller så är det en öppen yta där alla kan snacka om allting. Eller så är det också teknik, eller film eller spel eller nånting sånt. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Chris Cox berättade att han börjat inrikta sig mer på företagsmarknaden under pandemin och därför börjat använda sig av plattformen LinkedIn för att marknadsföra sina shower. Han har också skapat en helt ny virtuell show som han utför med hjälp av videotelefoniprogrammet

Zoom. Han använder även YouTube för att marknadsföra sin nya show med hjälp av filmklipp (Chris Cox, intervju 19 april, 2021). Enligt Lars Elleströms (2021) mediecentrerade kommunikationsmodell kan dessa exempel på digitala plattformar också förstås som medieprodukter. De digitala plattformarna möjliggör överföringen av kommunikation från producentens sinne till mottagarens sinne. När detta sker genom att Stefan Björn skriver ett meddelande till sina följare i Discord eller Chris Cox publicerar ett inlägg på LinkedIn är det i form av att icke-kroppsliga materia som datorer förverkligar medieprodukten i form av text och bild på en skärm. Det sker också i form av kroppsliga materia när Björn och Cox använder sina stämband för att tala med sina fans i en videostream på Twitch eller med deltagarna i sina virtuella shower i Zoom. Så snart ett videoklipp eller ett meddelande på datorskärmen överför någon form av kognitiv förståelse från artisternas sinnen till fansens sinnen kan man tala om de digitala plattformarna som medieprodukter.

Detta kan också ske på flera sätt och på samma gång inom en viss plattform. När Stefan Björn streamar ett datorspel på Twitch uppstår flera former av medieprodukter och kombinerade medier samtidigt. En medieprodukt kan bestå av att han med sin röst säger något som fansen genom sina högtalare kan höra och tolka. Samtidigt kan någon av tittarna skriva en kommentar i chatten som kommuniceras och tolkas i form av ord. På samma gång visas en livevideo av både Björn och datorspelet som spelas på skärmen som också innebär olika typer av budskap presenterade i rörligt bildformat. Allt detta är exempel på medieprodukter som kan uppstå och hur kommunikation kan överföras mellan både artist-fan, fan-fan och fan-artist.

5.1.2 Intermedialitet

Dessa digitala medier eller medieprodukter som både Stefan Björn och Chris Cox har arbetat med kan också innebära förekomsten av intermediala relationer. Inom kommunikation är intermediala relationer enligt Lars Elleström (2021) snarare en regel än ett undantag och så är även fallet här. Medieprodukterna med bild, text och ton är exempel på kommunikation med vad Hans Lund (2002) beskriver som basmedier. När något kombinerar två eller flera medier handlar det om intermedialitet och intermediala samband uppstår inom verket. Chris Cox virtuella show är ett exempel på en kombination av alla dessa basmedier. Showen inkluderar direktsänt ljud och video, stillbilder och text vilket visas i figur 2.1.

Fig. 2.1 Skärmdump av ett videoklipp som visar Chris Cox virtuella show i Zoom

Det handlar här om kategorin kombinerade medier där de olika medierna refererar till varandra genom att ljud och bild är samexisterande och blandas på skärmen inom samma yta. Samtidigt är det också ett exempel på interreferens då logotypen i det nedre högra hörnet består av text och kan påstås fungera som en titel till verket. Logotypens text kombineras med resten av verkets bild och ljud men den är inte samexisterande på samma sätt som ljudet och bilden i verket är med varandra.

Kommunikationen i Discord som Stefan Björn använder sig av kan bestå av enbart text och bild. I figur 2.2 nedan visas ett meddelande från Stefan Björn om att Dunderpatrullen kommer att streama live i Twitch vid ett visst tillfälle. Meddelandet är synligt för alla Dunderpatrullens följare på Discord och är publicerat i kategorin “stream-announcements”.

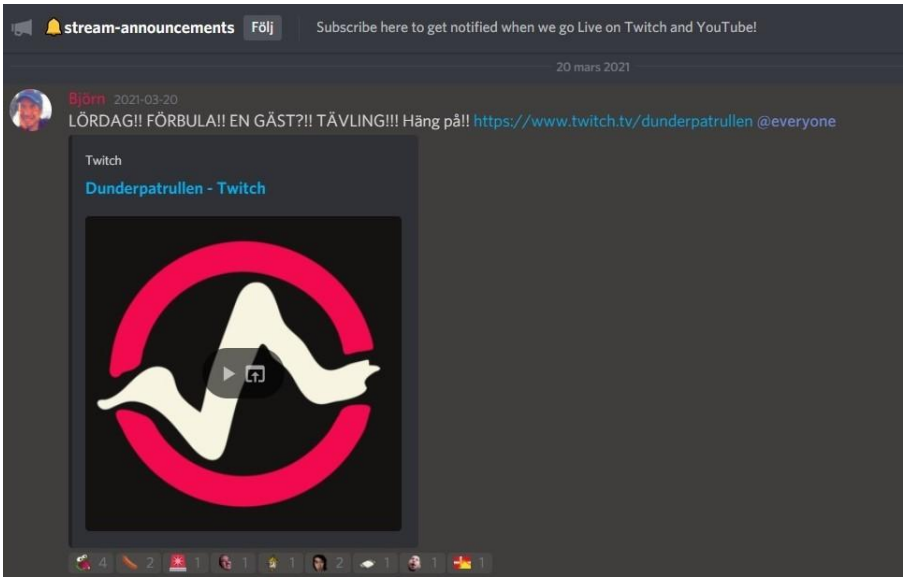

Fig 2.2 Skärmdump från Dunderpatrullens Discord i kategorin "stream-announcements"

Meddelandet består av den informerande texten som är riktad till alla Dunderpatrullens följare på Discord och flera bilder. Bilderna inkluderar dels Stefan Björns profilbild föreställande honom själv och dels en stor bild på Dunderpatrullens logotyp som har bifogats i inlägget. Meddelandet inkluderar även flera små bilder och emojis som representerar andra personers reaktioner på meddelandet som de lagt till under texten och den större bilden. Tillsammans utgörs meddelandet av basmedierna text och bild. Enligt Hans Lunds (2002) modell kan även detta kategoriseras som medier i kombination och interreferens där bilden på Dunderpatrullens logotyp kan ses som en illustration till texten. De mindre bilderna är inte illustrationer på samma sätt som logotypen men de adderar till texten på andra sätt och genom att de och texten refererar till varandra från isolerade positioner.

Ett tredje exempel på hur artisterna arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin är när Stefan Björn tillsammans med bandmedlemmen Niklas Hillman livestreamade vad de kallade för Förbula i Twitch. Efter livesändningarna på Twitch väljer Dunderpatrullen ibland att publicera vissa av sina videoklipp i sin helhet på YouTube. Av denna anledning är skärmdumpen i figur 2.3 tagen från plattformen YouTube även om den först sändes live på Twitch. Förbula innebär att Björn och Hillman, ibland i sällskap av någon gäst, spelar piano och sjunger varvat med lättsamt prat och interaktioner med fansen i en livechatt. I chatten kan tittarna kommentera innehållet som streamas, kommunicera med varandra och önska olika låtar de vill höra. Meningen med sändningarna är att de ska likna en

form av förfest under digitala förutsättningar. Här kombineras ljud och rörlig bild med text i kommentarsfältet, övrig information på skärmen och bandets logotyp.

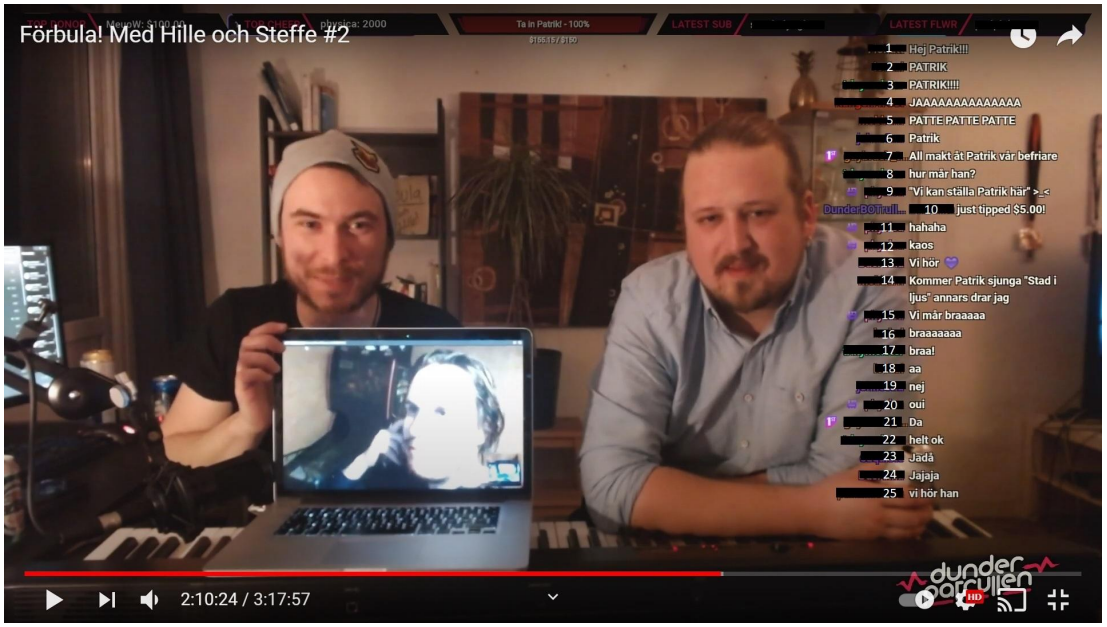

Fig. 2.3 Skärmdump av Stefan Björn och Niklas Hillman som sänder Förbula live i Twitch

I denna sändning används även en laptop för att inkludera en tredje bandmedlem, Patrik Andersson. För tittarna blir laptopen i denna stund en medieprodukt som möjliggör Anderssons kommunikation till tittarna, från honom som producent och till dem som mottagare. Vid den tidpunkt laptopen stängs eller inget mänskligt sinne längre tolkar laptopens innehåll som någon form av kommunikation så kommer den inte längre att vara en medieprodukt.

5.1.3 Olika plattformar för olika syften

Som beskrivet ovan har både Stefan Björn och Chris Cox arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin 2020-2021. I likhet med vad Signe Sophus Lai et al. (2019) kommit fram till i sin studie används också olika plattformar för olika syften. Stefan Björn använder Twitch för att streama olika aktiviteter live och Discord för att kommunicera med fansen däremellan:

> Vi streamade lite grann på Instagram förut. Gick live där, men det har vi aldrig varit så pass, liksom seriösa med... Ja, men alltså att gå på Twitch till exempel. Det är fan, det är fan roligt. Och man lär känna mycket nytt folk. Och det är ju mycket också då tack vare Discord. Vi säger hela tiden, gå in i Discord så snackar vi där också utanför streamen. Och där har man också träffat massa nytt folk så det är svinkul verkligen. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Stefan Björn beskriver hur Instagram kunde användas för att streama aktiviteter live före pandemin men att de nu under pandemin har övergått till Twitch. Han beskriver också Twitch som något de tagit mer seriöst än Instagram och som de använder främst tillsammans med Discord. De två plattformarna fungerar som komplement till varandra där Twitch används för att streama aktiviteter och Discord används både för att ha roligt tillsammans med fansen de lär känna där och för att tillkännage saker som när det är dags för en ny live stream på Twitch:

> Eftersom vi har ungefär mellan fyra till femhundra som är online så är det väldigt lätt till och nå ut till dem med live announcements. Så du kan ju egentligen bara skriva… Nu går jag online på Twitch och streamar nånting. För Twitch är ju den andra plattformen då. Som har på nåt sätt ändå så, man behåller lite grann av den här live känslan att det, liksom nu är det dags. Nu kliver vi ut på scen. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

På detta sätt använder Stefan Björn även Twitch som ett substitut för livespelningar. Han menar att känslan av att börja sända live på plattformen kan liknas vid känslan av att gå ut på scen vid ett liveframträdande. Björn väljer här sin kommunikation direkt utifrån särskilda syften, plattformar och situationer vilket också var något som Signe Sophus Lai et al. (2019) kom fram till var fallet i sin studie. En plattform kan användas i ett syfte och en annan för ett annat. Användarna väljer medvetet och byter vid behov mellan dessa. För Chris Cox har pandemin också inneburit nya sätt att arbeta med både digitala och sociala medier:

> Before Covid, I would usually just post pictures from, you know, backstage. Clips of shows and like, that sort of thing. I've actually stopped posting as much. Now. With no live shows I've not really felt the need, really. Also, I've pivoted a lot more to a corporate market so I've used LinkedIn a lot more than before. (Chris Cox, intervju 19 april, 2021)

Det finns tydliga skillnader i hur Chris Cox använde sig av digitala medier före pandemin och efter att pandemin satte stopp för hans liveföreställningar. Före pandemin publicerade han mer innehåll i sociala medier men utan liveföreställningarna har fokus istället lagts på LinkedIn och nya målgrupper. Cox berättar även att han börjat arbeta mer med Zoom och att syftet med hur han numera använder YouTube och sociala medier är att marknadsföra sin virtuella show:

> I've created a virtual show which takes place on Zoom, so... I've created a whole production for that, so it looks and feels sort of like an interactive TV show. I've used clips from it to make sizzles for YouTube and then put, put clips of that on my socials. The main thing has been trying to drive bookings of the virtual show. (Chris Cox, intervju 19 april, 2021)

Det blir här tydligt hur Chris Cox medvetet använder sig av olika plattformar av olika anledningar. Som Signe Sophus Lai et al. (2019) skriver kan kommunikation börja i ett medium för att sedan fortsätta i ett annat beroende på vilken väg kommunikationen tar. Ett exempel på detta är när Cox skapar innehåll i sin virtuella show i Zoom som han senare använder i ett filmklipp på YouTube. Ett filmklipp som han slutligen delar i sina sociala medier i marknadsföringssyfte enligt figur 2.4 nedan.

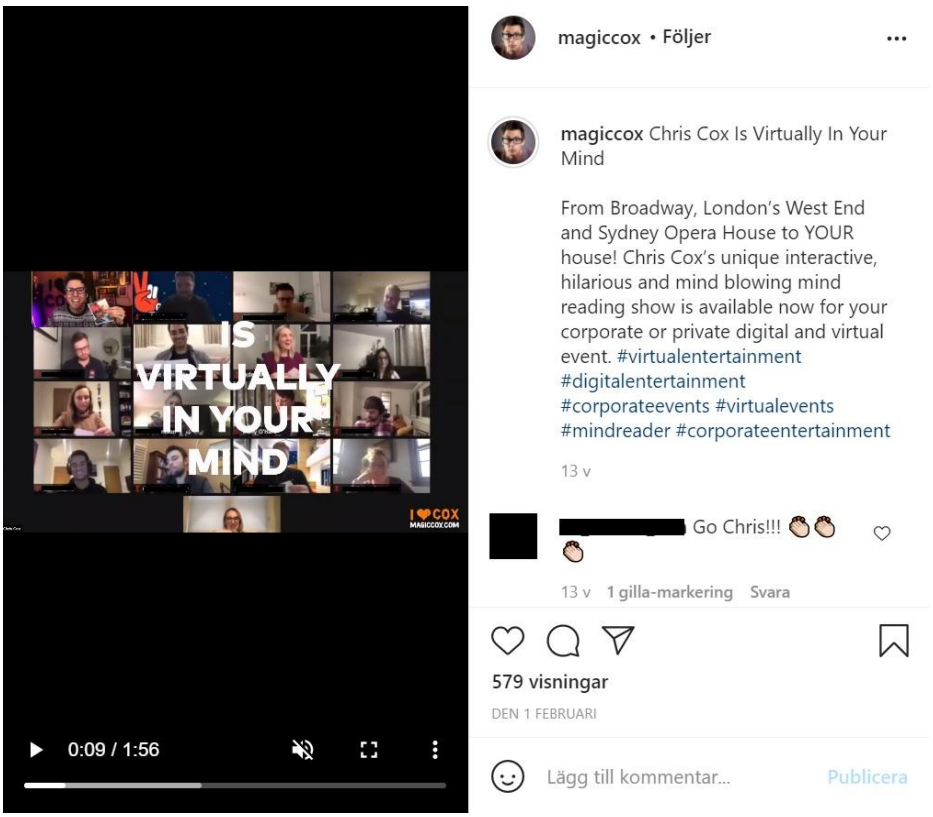

Fig. 2.4 Chris Cox delar ett videoklipp på Instagram som passerat genom flera olika plattformar

Chris Cox kommunicerar här något som började med hans virtuella show men han byter sedan plattform beroende på syftet med den kommunikationen. I Zoom, där kommunikationskedjan börjar är syftet att underhålla och leverera något till fansen. I YouTube, som kommer därefter och där videoklipp från showen delas, är syftet att informera och marknadsföra sig själv. Slutligen, i sociala medier som Instagram som visas i figur 2.4, blir syftet att sprida informationen ytterligare. Cox använder också LinkedIn för att marknadsföra sin show men med syftet att medvetet nå en separat målgrupp genom just den plattformen.

5.1.4 Konklusion

Sammanfattningsvis har Stefan Björn och Chris Cox arbetat med digitala medier på flera olika sätt. Björn har börjat arbeta med framförallt kommunikationsverktyget Discord och streamingtjänsten Twitch för att kommunicera med fansen och sända videomaterial live. Cox har riktat in sig mer på företagsmarknaden och har därför arbetat mycket i plattformen LinkedIn för att marknadsföra sin digitala show. Showen utför han i Zoom men också plattformen YouTube har använts i marknadsföringssyfte. Alla de digitala plattformar som

Björn och Cox använder sig av under pandemin fungerar som sätt att överföra olika former av kommunikation från dem till fansen. Man kan då tala om medieprodukter för att förklara hur kommunikationen sker med hjälp av de digitala medierna.

De digitala medier som Stefan Björn och Chris Cox har arbetat med innebär också intermediala relationer inom dessa. Alla medieprodukter inkluderar på något sätt två eller flera av basmedierna bild, text och ton. De kan också inkludera medier som rörlig bild och mer än ett element av varje medium inom samma medieprodukt. Arbetet med digitala medier och intermediala relationer har skett i olika plattformar beroende på syftet med kommunikationen. Det har funnits en medvetenhet i hur Björn och Cox valt att navigera mellan olika digitala kanaler i sina respektive arbeten.

5.2 Forskningsfråga II

På vilka sätt har artisterna Stefan Björns och Chris Cox digitala arbetssätt lett till nya fördelar för dem och deras fans under pandemin åren 2020-2021?

5.2.1 Större deltagarkulturer

Det finns mycket som tyder på att Stefan Björn och Chris Cox med sina digitala arbetsmetoder bidrar till en större deltagarkultur på internet. Stefan Björn beskriver hur de gärna tar hjälp av sina fans i olika situationer:

> Vi behöver moderatorer till exempel. För ju mer folk man tar in, desto högre risk blir det att det är nån som kommer in och säger något olämpligt till exempel. Och då kan de hjälpa till och hålla koll på det och ta bort det och liksom såhär, ja men hålla det snyggt och städat. Så det är en sak. Andra saker de frivilligt ställt upp på och hjälpt oss med. Det kan vara allt ifrån feedback till musik, till komma på idéer på nånting att streama, till hjälpa till med ett quiz. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Ett annat exempel på skapande tillsammans med fansen som Stefan Björn berättade om var att de även gjort musik gemensamt. Idén, som endast var ett mindre projekt i underhållningssyfte, gick ut på att göra en låt med enbart ljudeffekter skapade av deltagarnas röster i chatten. Genom att livestreama när Björn och resten av bandmedlemmarna arbetade i

ett digitalt musikprogram kunde de låta fansen vara med och skicka in sina egna ljudfiler. Det kunde till exempel efterfrågas en trumma då någon av fansen fick härma ljudet av en trumma med sin röst och sedan klippte Björn och de andra ihop alla rösterna till ett musikstycke. En annan gång arbetade de på ett liknande sätt i ett animationsprogram och fansen fick skicka in enkla bilder av olika saker de kunde rita i digitala ritprogram som Paint. Björn och de andra i bandet lade sedan till animationer till bilderna och klippte ihop innehållet till en kortfilm inför tittarna i livestreamen (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021).

Genom att låta fansen vara en del av Dunderpatrullen och vad de skapar i form av moderatorer och med hjälp av feedback, idéer och aktiviteter som quiz och musikskapande öppnar Stefan Björn upp för en större deltagarkultur. Desto mer involverade människor tillåts vara i att skapa och dela innehåll med varandra på internet, desto mer kan man tala om en deltagarkultur. Fansen är inte längre kvar i rollen som passiv mottagare i den statiska envägskommunikation som definierade webb 1.0. Istället kan fansen fungera som prosumenter, då de tar del av Dunderpatrullens musik eller aktiviteter som streamas och samtidigt också har en viss roll i skapandet av dessa. Deltagarkulturen är en positiv konsekvens av de digitala tekniker artisterna nu arbetar med eftersom deltagarkulturer på många sätt låter fler röster höras och därmed gör internet och samhället mer demokratiskt.

För Stefan Björn har de digitala metoderna under pandemin varit en nyckel till fansens ökade deltagande. Innan pandemin låg fokus på livespelningar och mycket lite arbete lades på det digitala. Discorden, som är det chattverktyg Dunderpatrullen huvudsakligen använder för att kommunicera med fansen, fanns men det var inget som prioriterades och det kunde gå upp till sex månader innan fansen fick några svar. Aktiviteter med livestreaming var också mycket begränsade och något som bandet börjat arbeta med under pandemin (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021). Chris Cox arbete har däremot involverat fans och tittare till mycket stor del både före och under pandemin. Hela Cox föreställning bygger på att någon utomstående blir en del av de trick han utför och det är något som gäller både live och i den virtuella föreställningen:

> Every trick involves them being part of it, just like in the live shows, there's nothing I can do without them, so they're not involved in the actual creation of a show or a trick, but everything in the show then. Is created for them... to be involved in and have happen to them. (Chris Cox, intervju 19 april, 2021).

För Chris Cox är fansen involverade i en föreställning i ungefär lika hög grad nu som före pandemin. Det som förändrats när det gäller fansens deltagande är att det i den digitala versionen av showen går betydligt snabbare och enklare att involvera publiken. Till skillnad från en liveföreställning där det kunde ta ungefär tjugo till trettio sekunder för att få upp en person från publiken på scen tar det nu endast en sekund för Cox att inkludera ett fan tillsammans med honom på skärmen i videotjänsten Zoom (Chris Cox, intervju 19 april, 2021). På detta sätt har gränserna också suddats ut mellan medieproducent och mediekonsument då Cox digitala föreställning öppnar upp för att en person som först fungerat som konsument på en sekund kan förflyttas och agera som producent genom att delta och skapa innehåll i showen.

Trots att musik- och underhållningsbranschen enligt Christian Fuchs (2014) inte är en tillräckligt politisk eller demokratisk plats för att kunna påstås främja en positiv samhällsutveckling, kan exemplen på deltagarkultur i Stefan Björns och Chris Cox arbeten ändå sägas ha flera fördelar. Det finns makt i medier och den nya digitala tekniken och genom att låta fler människor ta plats med hjälp av dessa finns det möjligheter att stärka kulturell mångfald i samhället. En artist behöver inte tillhöra något av de största musikförlagen för att detta ska kunna ske. Att arbeta tillsammans med fansen på olika sätt och öppna upp för en större deltagarkultur leder också till större underhållningsvärde för både artisterna själva och för fansen. Enligt Stefan Björn är det också nödvändigt att som artist tycka att jobbet är roligt för att kunna hålla igång och leverera på ett bra sätt (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021).

5.2.2 Starkare relationer och gemenskap

Stefan Björn gav flera exempel på hur de digitala metoderna under pandemin lett till starkare gemenskaper för Dunderpatrullen och deras fans. Han berättade att kommunikation och kontakt mellan fansen inte riktigt förekom före pandemin då en offentlig mötesplats som chattrummen i Discord saknades:

> Jag tror det kan ha skett men jag tror inte det har varit jättevanligt. Däremot när det finns en sån här offentlig mötesplats då som Discord. Då tror jag att det har blivit mer och mer, eller att det vet jag att det har blivit. [...] Det är människor som har mötts, och jag tror dom har stiftat nya kontakter absolut. Och det är en del, det är ju ett community. Och det är det man vill få ut. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Björn pekar på det positiva med en större kontakt mellan fansen för att främja relationer och skapa ett community online. Möjligheten att kunna interagera med andra som delar samma intressen och tillsammans vara en del av en enhet bidrar till starka känslor av gemenskap som för många är enormt värdefullt. Särskilt under pandemin då socialt umgänge och aktiviteter är mycket begränsade på grund av restriktioner och förbud, är möjligheten att interagera med andra människor online oerhört upplyftande och positivt.

Särskilt konceptet Förbula har varit mycket framgångsrikt och uppskattat bland fansen. Stefan Björn tar ofta emot mail från enskilda fans som hör av sig inför helgerna och frågar vad som är på gång och om Förbula kommer att sändas (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021). Det betyder mycket för fansen att kunna ta del av ett event som livestreamas och där de kan umgås och ha roligt tillsammans med likasinnade trots pandemin i världen:

> Ja, men det blir ju ett sällskap. [...] jag kan också tänka mig att för de som är extra sällskapssjuka och inte kan göra någonting. Ja, men då finns vi. Och då är det liksom ett liveformat där vi sitter och vi ölar ju [...] det är lite det som det går ut på. Jag skulle inte säga att vi blir superpackade men det är lite gästabud. (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Fansen som följer livestreamen av Förbula deltar på olika sätt i festligheterna genom att kommentera eller önska låtar i chatten, vara med i eventuella quiz och tävlingar eller donera pengar till Dunderpatrullen. Många uttrycker även att de också passar på att dricka öl och skålar med Björn och Hillman när de skålar med fansen:

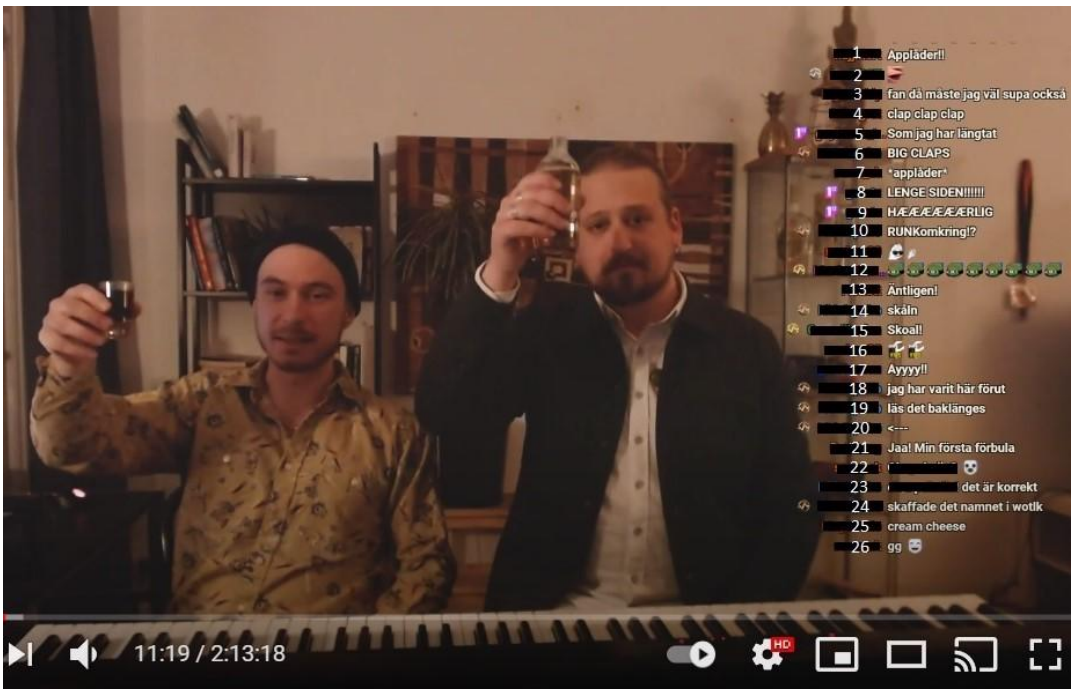

Fig. 2.5 Skärmdump av Stefan Björn och Niklas Hillman som inleder Förbula med en skål

Utöver censureringen av användarnamnen i figur 3.1 har även siffror från ett till tjugosex lagts till för att markera de olika raderna i chatten. Bland kommentarerna i chatten som visas till höger i figur 3.1 uttrycks det i rad ett, två, fyra, sex och sju applåder för livesändningen som börjar vilket kan ses som ett tecken på fansens genuina uppskattning för eventet. I rad fem, åtta och tretton ges det uttryck för att dessa fans har längtat efter Förbula och att det upplevs som att det var längesedan sist. Kommentaren i rad tre lyder "fan då måste jag väl supa också" och är ett exempel på hur fansen ser det digitala eventet som ett substitut för att umgås med vänner ansikte mot ansikte.

Fansen ersätter en normal lördagskväll med vänner ute på en bar eller restaurang eller liknande med en kväll tillsammans med Björn och Hillman i Förbula. När det på grund av pandemin inte är möjligt att träffa vänner i verkligheten i samma utsträckning för att lyssna på livemusik eller ta en drink tillsammans och njuta av gemenskapen, är Förbula ett alternativ som uppskattas. Även kommentarerna i rad fjorton, femton och sexton tyder på att livesändningen fungerar som ett sätt att umgås och ta en drink med vänner, när fansen besvarar Björns och Hillmans skål. På dessa sätt har Förbula lett till större gemenskap och starkare relationer mellan både fansen sinsemellan och fansen och Dunderpatrullen.

Även Chris Cox menar att de nya digitala arbetssätten kan ha fört fansen närmare varandra. I videosamtalstjänsten Zoom som Cox använder för sin digitala show kan alla deltagare se varandra samtidigt: “I can make it so they can all easily see each other. I think in some ways that makes them much more connected as a group” (Chris Cox, intervju 19 april, 2021). Att låta personerna i publiken se varandras ansikten menar Cox att kan leda till en ökad sammanhållning och gemenskap mellan fansen. En gemenskap som inte vore möjlig utan de digitala arbetsmetoder som uppkommit under pandemin.

5.2.3 Möjliggör identitetsskapande

Baserat på Simon Lindgrens teorier om flerfaldiga identiteter på nätet kan Dunderpatrullens digitala kanaler vara till hjälp för fansen när de konstruerar sina online-identiteter. Många av Dunderpatrullens fans använder sig av personliga användarnamn när de rör sig på Twitch, Discord, YouTube och liknande digitala plattformar. I många fall är användarnamnet detsamma på de olika plattformarna för att skapa en igenkänningsfaktor och konsekvent personlighet i alla kanaler. Detta är i allmänhet vanligast då de flesta människor skapar sin online-identitet baserat på sin offline-persona och även om vi i olika situationer på internet kan välja att visa olika sidor av vår personlighet är vi i de allra flesta fall till största delen oss själva. Därför är fansens personligheter online fortfarande oftast baserade på deras personliga identiteter utanför internet, även om de använder påhittade namn. Det är hälsosamt för alla människor att medvetet utforska och upptäcka nya sidor hos sig själva och genom att aktivt delta i Dunderpatrullens digitala medier jobbar fansen också aktivt med att lära känna sina egna identiteter.

Utöver fansens individuella identiteter online besitter de enligt den sociala identitetsteorin även flera sociala identiteter. Det innebär att möjligheten att identifiera sig väl med andra i en specifik grupp kan generera en särskild social identitet hos en person för just det sociala sammanhanget. Forskning har visat att situationer som främjar socialt identitetsskapande och identifiering med andra personer i en grupp, också innebär starkare lojalitet och psykologiska band som kan leda till att personerna avsiktligt stannar kvar i dessa situationer (Hu et al., 2017, s. 595). Detta kan även gälla för Dunderpatrullens fans när de väljer att fortsätta följa och vara aktiva i gruppens digitala kanaler.

Den sociala identitetsteorin kan förklara varför fansen väljer att fortsätta följa live videostreaming av aktiviteter som Förbula eller TV-spel. Genom att interagera med varandra i chattrum och kommentarsfält i Discord, YouTube och Twitch skapar fansen starka relationer till varandra som åskådare. Det bildas en gruppidentitet där Dunderpatrullen är det gemensamma intresset som definierar gruppen. Sannolikheten för att en person ska stanna kvar i Dunderpatrullens kanaler blir större desto mer personen kan identifiera sig med resten av gruppen. Genom att ha tillgång till en digital mötesplats där fansen tillåts att kommunicera och uppleva ett utbyte med varandra blir möjligheterna för detta ännu större. Detta är också en av de positiva konsekvenserna av Dunderpatrullens digitala arbetsmetoder. Tack vare dessa får fansen möjligheten att uppleva starkare vänskapsrelationer, lojalitet och känslor av gemenskap och samhörighet.

Enligt Mu Hu et al. (2017) har även fansens relation med sändaren av en live videostream betydelse för ett avsiktligt fortsatt tittande. Om ett fan upplever en positiv förbindelse och en stark identifiering med sändaren, i det här fallet Stefan Björn eller Chris Cox, är chanserna också större att personen väljer att upprätthålla relationen och förbli lojal. Detta är positivt för artisterna eftersom lojala fans innebär fans som är mer aktiva och skapar mer trafik i digitala kanaler. Det är också mer troligt att dessa fans väljer att inhandla merchandise eller donera pengar till artisterna samtidigt som fansen själva också får ut mer av relationen då personerna de följer är någon de känner en starkare beundran för.

I figur 2.3 (s. 27) visas Stefan Björn och Niklas Hillman som sänder Förbula i Twitch och inkluderar Patrik Andersson med hjälp av en laptop. Här finns det exempel på fansens beundran för Andersson i chattmeddelandena till höger i bilden. Chattrad ett till åtta består av glädjefyllda utrop och positiva uttryck för att Andersson dyker upp i sändningen. Rad tio visar en donation från ett fan som inkom i samband med Anderssons specifika närvaro. Rad fjorton lyder “Kommer Patrik sjunga “Stad i ljus” annars drar jag” och demonstrerar den starka uppskattning personen känner för Andersson. Personen menar, om än skämtsamt, att Andersson är så betydelsefull att det annars inte ens vore värt att stanna kvar. Exemplet med Patrik Andersson visar hur stor beundran och uppskattning fansen känner för bandmedlemmarna i Dunderpatrullen. När åskådaren av en live videostream beundrar sändaren kan det enligt Hu et al. (2017) bero på att åskådaren också identifierar sig med sändaren. Detta har Dunderpatrullen öppnat upp för och möjliggjort med sina livesändningar och digitala metoder.

I Chris Cox fall har relationen mellan fansen inte en lika stor betydelse. Cox beskriver att han under pandemin har fokuserat på en mer företagsinriktad målgrupp och därför inte känner sig säker på om fansens relationer med varandra har påverkats på något sätt (Chris Cox, intervju 19 april, 2021). Detta går också i linje med vad Hu et al. (2017) kommit fram till när de beskriver hur identifiering i grupp mellan åskådare-åskådare som bidragande orsak till ett fortsatt deltagande och tittande, är betydligt starkare inom streaming av TV-spel än av talanguppvisningar. Cox har heller inte ett community uppbyggt på samma sätt som Dunderpatrullen och använder sina digitala medier mer i marknadsföringssyfte än för att bygga relationer (Chris Cox, intervju 19 april, 2021). Även detta stämmer överens med Hus et al. (2017) resultat som visar att gruppidentifieringen och fandomkulturen är starkare för TV-spelstittarna än de som ser på talanguppvisningar.

Hus et al. (2017) forskning pekar också på att relationen mellan åskådare-sändare var viktigare för TV-spelstittarna. Detta går det även att finna stöd för i denna forskning då Stefan Björn beskrev flera exempel på sin nära relation med fansen. Personer som börjat som fans har med tiden blivit både moderatorer åt Dunderpatrullen och nära vänner för Björn. Ibland får Björn också förfrågningar per email från privatpersoner som fyller år och vill att Dunderpatrullen ska komma och vara med på olika sätt (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021). Chris Cox betonade också vikten av sina fans men på andra och mindre personliga sätt. För honom var fansen också oerhört betydelsefulla men relationen med dem gick mestadels ut på att interagera före eller efter liveföreställningar. Bilder togs som fansen taggade Cox i och som sedan kunde delas vidare på sociala medier. På dessa sätt byggde Cox upp och upprätthöll sin fanbase med en mer professionell inriktning än de personliga relationer beskrivna av Björn (Chris Cox, intervju 19 april, 2021).

5.2.4 Positiv anonymitet

Dunderpatrullens fans har möjligheten att vara aktiva i ett community men samtidigt vara anonyma om de önskar. Som Simon Lindgrens (2017) teorier påvisar gör internet det möjligt att reglera vilka man interagerar med i olika situationer och vilka sidor av sig själv man som användare väljer att visa upp. Möjligheten till anonymitet online kan vara en positiv konsekvens av de digitala metoderna då det öppnar upp för att många yngre användare kan uppleva en större känsla av frihet. Då ett anonymt community som Dunderpatrullens existerar

kan dessa användare få möjligheten att utforska delar av sig själva och sina identiteter på ett tryggt sätt.

Signe Sophus Lai et al. (2019) utforskar positiv anonymitet när en person frivilligt väljer att använda sin verkliga identitet på en sida men förbli anonym på en annan. Positiva syften med anonymiteten kan bland Dunderpatrullens fans bottna i att gamingindustrin är så stor och många som spelar onlinespel spelar ofta tillsammans med okända personer och vill då förbli anonyma. För många kan ett användarnamn också börja med att ett nytt spel påbörjas och personen vill skapa ett passande namn till sin karaktär som sedan fastnar och följer med användaren även i andra plattformar. Namnet kan också vara ett sätt att vara unik och bygga upp ett eget varumärke kring (Stefan Björn, intervju 15 april, 2121).

Negativa konsekvenser av anonymitet som en ökad risk för trollning och flaming motarbetas i Dunderpatrullens kanaler av deras moderatorer. Moderatorerna på Dunderpatrullens Discord och Twitchkonto är anonyma och använder påhittade användarnamn. Detta har i sin tur också haft en positiv inverkan då de anonyma moderatorerna har utvecklats till att fungera som särskilda karaktärer som finns där för fansen. Stefan Björn (2021) beskriver moderatorernas funktion som att sätta stopp för trollning och olämpliga kommentarer men också att finnas där och fungera som ett slags återkommande karaktär:

> Ja, och samtidigt bara vara lite grann en stammis, som en återkommande figur som vi kan liksom så här karaktärisera på nåt sätt i streamen, liksom så här. Ja, nu kommer den här personen, han kan ju allt om allting, det är bara att fråga han. Han hjälper er. Eller nu kommer den här personen, han är skitstörig, lyssna inte på han (skratt). (Stefan Björn, intervju 15 april, 2021)

Ett av chattrummen i Dunderpatrullens Discord har namnet “3-word-story” och är till för att fansen i underhållningssyfte ska hålla igång en gemensamt påhittad berättelse, där varje inlägg endast får innehålla tre ord vardera. I detta chattrum går det att se exempel på hur en moderator karaktäriseras och vilken betydelse denne har för fansen när berättelsen tar en vändning och skildrar en historia med moderatorn som huvudperson.

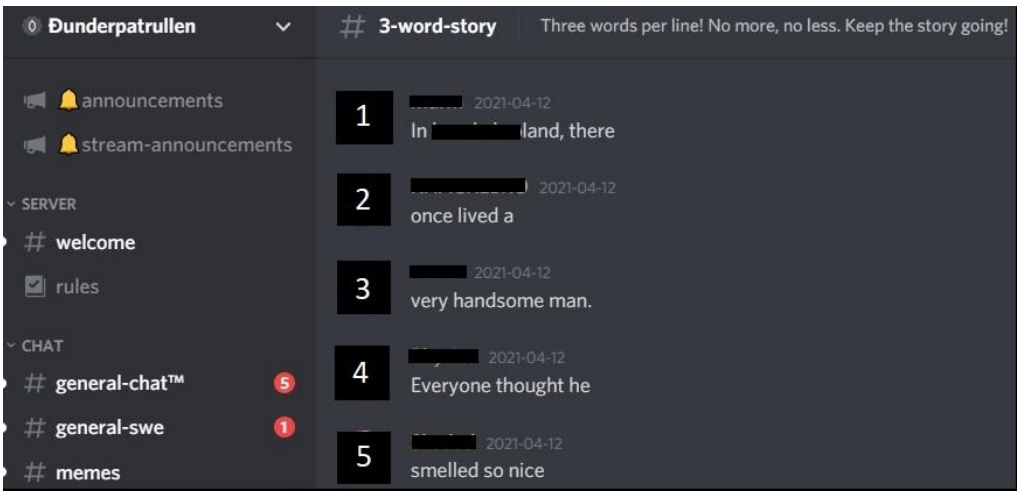

Fig. 2.6 Skärmdump från Dunderpatrullens Discord i chattrummet "3-word-story"

Figur 2.6 visar ett utdrag från berättelsen som skrivs i chattrummet, där rad ett innehåller namnet på moderatorn ihopsatt med ordet "land" för att dra in moderatorn i handlingen. Rad två är skriven av moderatorn i fråga som på det här sättet deltar i sin egen karaktärisering. Övriga rader tre till fem är skrivna av andra fans och berättelsen fortsätter även längre än vad som visas i figuren. På dessa sätt kan en moderator som hålls anonym få en större och viktigare roll för fansen än vad som kanske vore möjligt om personen använt sig av sin verkliga identitet.

5.2.5 Konklusion

Stefan Björns och Chris Cox digitala arbetssätt har lett till flera nya fördelar för dem och deras fans. Det har lett till en större deltagarkultur då fansen kan fungera som prosumenter och vara mer involverade i artisternas arbeten. Det har lett till starkare relationer och gemenskap då fansen har fått större utrymme för att kommunicera med varandra och med artisterna online i program som Discord. Fansen har i samband med detta också getts större möjligheter att utforska sina egna identiteter online samt identifiera sig med andra likasinnade inom ett community. Slutligen har de digitala arbetssätten öppnat upp för möjligheten till positiv anonymitet online vilket kan innebära en trygghet och ett sätt att frivilligt bygga upp en valfri karaktär kring sin egen identitet.

6. Sammanfattning och slutsats

Denna studie har undersökt och besvarat frågeställningarna:

- Hur har artisterna Stefan Björn och Chris Cox arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin åren 2020-2021?

- På vilka sätt har artisterna Stefan Björns och Chris Cox digitala arbetssätt lett till nya fördelar för dem och deras fans under pandemin åren 2020-2021?

Syftet med undersökningen har varit att skapa en djupare förståelse för de digitala arbetssätt som uppkommit för två olika artister under coronapandemin och de fördelar som kan finnas med dessa. Att pandemin har lett till restriktioner och förbud som förhindrar traditionella arbetssätt kan för många upplevas som ett bakslag yrkesmässigt. Denna studie har därför önskat lyfta de positiva följderna av de nya digitala arbetssätten.

Artisterna som omfattats av denna undersökning har arbetat med digitala medier och intermediala relationer under pandemin 2020-2021. Då liveföreställningar inför publik inte varit möjliga har artisterna istället valt att anpassa sig genom att utnyttja digitala medier till fullo. Stefan Björn har med sin musikgrupp Dunderpatrullen fokuserat mycket på att bibehålla kontakten med fansen och har därför arbetat mycket med kommunikationsverktyget Discord och streamingtjänsten Twitch. Discord har fungerat som en plattform för konversation och kontakt medan Twitch har fungerat som ett sätt att fortsätta uppträda för fansen, men i form av live videostreaming istället för på en traditionell scen.

Chris Cox har under pandemin skapat en ny och digital show med hjälp av videotelefoniprogrammet Zoom och använder framförallt de digitala kanalerna LinkedIn, YouTube och Instagram för att marknadsföra sig. De digitala medier artisterna arbetat med kan förklaras med hjälp av den mediecentrerade kommunikationsmodellen och förstås som medieprodukter. När kommunikation överförs från sändarens till mottagarens sinne genom ett program som Zoom, förverkligas medieprodukten i fråga i form av bland annat basmedierna text, bild och ton. Detta kan ske samtidigt och på flera olika sätt i form av olika kombinationer av medier inom en viss plattform. När flera medier kombineras i exempelvis

en digital show i Zoom, en livesändning i Twitch eller ett skrivet meddelande i Discord uppstår intermediala relationer. Intermediala relationer är snarare en regel än ett undantag och är därför en stor del av artisternas digitala arbetssätt.

Stefan Björn och Chris Cox arbetar båda med olika digitala medier beroende på syftet med arbetet och den kommunikation de vill nå ut med. De navigerar medvetet mellan olika plattformar beroende på om avsikten med kommunikationen är information, streaming, marknadsföring eller något annat. Kommunikation som också kan börja i en plattform för att sedan vid behov fortsätta i en annan. Björn kan till exempel använda Discord för att publicera ett meddelande om en kommande videostream som han sedan utför i Twitch. Cox använde sig av Zoom för att genomföra sin digitala show och sedan YouTube och Instagram för att i marknadsföringssyfte dela videoklipp från showen.

Denna studie har också visat att Stefan Björns och Chris Cox digitala arbetssätt under pandemin 2020-2021 har medfört flera nya fördelar för dem och deras fans. En fördel har varit att de digitala arbetssätten har lett till en större deltagarkultur för fansen. Björn har under pandemin börjat med livestreaming av aktiviteter som gaming, musikproduktion, animationer där fansen i högsta grad är delaktiga i produktionen och resultaten. Det har också uppstått ett behov av moderatorer online där det värvats personer som från början varit vanliga fans till Dunderpatrullen. När människor ges fler tillfällen att involveras och skapa innehåll tillsammans online innebär det också större deltagarkulturer och potential till ett mer demokratiskt samhälle. Cox digitala show har också öppnat upp för möjligheten att på en sekund förflytta en person på skärmen från åskådare till deltagare, eller med andra ord från konsument till producent. Detta har inneburit fler prosumenter och en större kulturell mångfald på internet.

Att fler människor engageras har också lett till starkare relationer och gemenskap online. Tack vare Dunderpatrullens digitala plattformar har ett community uppstått där fansen kan kommunicera med varandra och interagera med människor som delar samma intressen. Stefan Björns livesändningar har blivit ett sätt för fansen att ha roligt och umgås tillsammans oavsett var de befinner sig geografiskt. Chris Cox digitala show har också öppnat upp för starkare gemenskaper eftersom alla i publiken nu kan se varandras ansikten samtidigt. På dessa sätt har de digitala arbetssätten fört fansen närmare både varandra och artisterna.

En ökad digital närvaro kan också hjälpa människor att utforska sina personliga identiteter online. En individ besitter flera olika identiteter och kan medvetet välja att visa olika sidor av sin personlighet beroende på situation. Även olika sociala sammanhang kan innebära olika identiteter hos en person då personen får möjligheten att identifiera sig med olika sociala grupper. Starkare identifiering med en grupp innebär också starkare lojalitet och psykologiska band mellan gruppdeltagarna. Med hjälp av Dunderpatrullens digitala närvaro och mötesplatser online kan gruppidentiteter formas och fansen får större möjligheter till vänskapsband med likasinnade och att lära känna sig själva.

Slutligen visade denna studie flera fördelar med att de digitala arbetssätten tillåter fansen att vara anonyma om de önskar. Det innebär en större frihet och känsla av trygghet för användarna när de kan välja vilka sidor av sig själva de vill dela med sig av online. Med hjälp av ett anonymt användarnamn kan användarna skydda sina verkliga identiteter, ett personligt varumärke kan etableras och möjligheten finns att skapa en valfri karaktär kring den egna identiteten. Karaktärer som kan bli viktiga för både personens egna identitetsskapande och för övriga användare.

Kunskapen som denna studie bidragit med har visat att det finns en enorm potential i digitala medier och nya digitala arbetssätt. Digitaliseringen av samhället bör därför inte ses som de traditionella arbetsmetodernas fall, utan som möjligheten till utveckling och att skapa något ännu bättre. De två artisterna i denna studie har i stunder av motgångar valt att anpassa sig efter situationen och finna nya sätt att arbeta på. Dessa nya lösningar har sedan fört med sig fördelar de annars inte skulle funnit. Trots en självklar förhoppning om att det coronadrabbade samhället ska återgå till det normala och återigen tillåta större folksamlingar och framträdanden inför publik, kan det finnas förtjänster i att behålla vissa av de tankesätt som utvecklats under pandemin för att kunna utnyttja de digitala arbetssätten och deras förtjänster även i framtiden.

7. Käll- och litteraturförteckning

Ahrne, G. & Svensson, P. (2015). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.

Bengtsson, S. (2011). Etnografi online. I K. Fangen & A. Sellerberg (Red.), *Många möjliga metoder*. (117-128). Lund: Studentlitteratur AB.

Boyd, D. (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press.

Dunderpatrullen. (u.å.). *FAQ*. Hämtad 1 april, 2021 från https://dunderpatrullen.nu/.

Ehn, B. & Öberg, P. (2011). Biografisk intervjumetod. I K. Fangen & A. Sellerberg (Red.), *Många möjliga metoder*. (57-69). Lund: Studentlitteratur AB.

Elleström, L. (2021). *Beyond Media Borders, Volume 1*. Springer Nature. https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1007/978-3-030-49679-1.

Folkhälsomyndigheten. (2020). *Nationella allmänna råd och rekommendationer för att minska spridningen av covid-19*. Hämtad 1 april, 2021 från https://www.folkhalsomyndigheten.se/smittskydd-beredskap/utbrott/aktuella-utbrott/covid-19/skydda-dig-och-andra/rekommendationer-for-att-minska-spridningen-av-covid-19/.

Fuchs, C. (2014). *Social Media: A Critical Introduction*. London: SAGE Publications.

Hu, M., Zhang, M., & Wang, Y. (2017). *Why do audiences choose to keep watching on live video streaming platforms? An explanation of dual identification framework*. Computers in Human Behavior, 75, 594–606. https://doi-org.ludwig.lub.lu.se/10.1016/j.chb.2017.06.006.

Jenkins, H. (2008). *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar.* Göteborg: Daidalos.

Kvale, S. & Brinkmann, S. (2014). *Den kvalitativa forskningsintervjun*. Lund: Studentlitteratur AB.

Lai, S. S., Pagh, J., & Zeng, F. H. (2019). *Tracing Communicative Patterns: A comparative ethnography across platforms, media and contexts.* NORDICOM Review, 40, 141–157.

Leppänen, V. (2011). Socialt samspel. I K. Fangen & A. Sellerberg (Red.), *Många möjliga metoder*. (57-69). Lund: Studentlitteratur AB.

Lindgren, S. (2017). *Digital Media and Society*. Thousand Oaks: Sage publications Ltd.

Lund, H. (2002). Medier i samspel. I H. Lund (Red.), *Intermedialitet. Ord, bild och ton i*

samspel. (9-23). Lund: Studentlitteratur AB.

Länstidningen Östersund. (2013). *Dunderpatrullen i Adam Alsings händer*. Hämtad 1 april, 2021 från https://www.ltz.se/artikel/dunderpatrullen-i-adam-alsings-hander.

Magic Cox. (u.å.). *About*. Hämtad 1 april, 2021 från https://magiccox.com/.

Regeringen. (2020). *Förbud mot att hålla allmänna sammankomster och offentliga tillställningar med fler än åtta deltagare*. Hämtad 1 april, 2021 från https://www.regeringen.se/4ac71c/contentassets/0bd9b64752314859b1847328f7eb9b4a/forbud-mot-att-halla-allmanna-sammankomster-och-offentliga-tillstallningar-med-fler-an-atta-deltagare.pdf.

Rienecker, L. & Stray Jörgensen, P. (2014). *Att skriva en bra uppsats*. 3 uppl. Stockholm: Liber.

Spotify. (u.å.). *Dunderpatrullen*. Hämtad 1 april, 2021 från https://open.spotify.com/artist/1vhiRTDEXaBLR0J8O5YJQ8.

Svenska Dagbladet. (2020). *WHO: Corona en pandemi*. Hämtad 1 april, 2021 från https://www.svd.se/who-corona-en-pandemi.

Trost, J. (2014). *Kvalitativa intervjuer*. Lund: Studentlitteratur AB.

Toffler, A. (1980). *Tredje vågen*. Nacka: Esselte Herzogs.

Vetenskapsrådets expertgrupp för etik. (2011). *God forskningssed*. Vetenskapsrådets Rapportserie 1:2011. https://publikationer.vr.se/produkt/god-forskningssed/.

7.1 Figurförteckning

Fig. 1.1 Den mediecentrerade kommunikationsmodellen (Elleström, 2021, s. 17).....13

Fig. 1.2 En grafisk bild av mediernas interrelationer (Lund, 2002, s. 12).....14

Fig. 2.1 Skärmdump av ett videoklipp som visar Chris Cox virtuella show i Zoom. Hämtad 20 april, 2021 från https://www.youtube.com/watch?v=tvE-rdZmrXs&ab_channel=ChrisCox……...25

Fig. 2.2 Skärmdump från Dunderpatrullens Discord i kategorin “stream-announcements”. Hämtad 20 april, 2021 från https://discord.com/channels/120736144932601857/738826884095410266/826560230598770728……..26

Fig. 2.3 Skärmdump av Stefan Björn och Niklas Hillman som sänder Förbula live i Twitch.

Hämtad 20 april, 2021 från https://www.youtube.com/watch?v=CxsiZEqQ8wk&ab_channel=DunderpatrullenBackstage……...27

Fig. 2.4 Chris Cox delar ett videoklipp på Instagram som passerat genom flera olika plattformar. Hämtad 5 maj, 2021 från https://www.instagram.com/tv/CKwWEncAgwa/……...30

Fig. 2.5 Skärmdump av Stefan Björn och Niklas Hillman som inleder Förbula med en skål. Hämtad 20 april, 2021 från https://www.youtube.com/watch?v=SyWLBW7ybqQ&t=705s&ab_channel=DunderpatrullenBackstage…….35

Fig. 2.6 Skärmdump från Dunderpatrullens Discord i chattrummet "3-word-story". Hämtad 20 april, 2021 från https://discord.com/channels/120736144932601857/267469613640450061/831128324193255464……..40

7.2 Opublicerat material

Intervju med Stefan Björn, 15 april, 2021. Inspelning och transkribering finns i uppsatsförfattarens ägo.

Intervju med Chris Cox, 19 april, 2021. Inspelning och transkribering finns i uppsatsförfattarens ägo.

8. Bilagor

8.1 Informationsbrev

Informationsbrev till artisterna Stefan Björn och Chris Cox med förfrågan om och samtycke för att intervjuas och citeras vid namn i denna uppsats.

Re: Förfrågan intervju kandidatuppsats

Stefan Björn
Tor 2021-04-01 13:21
Till: Mi Lethin
Yes! Du har mitt samtycke, kommer bli bra detta! Gör mig inget att använda fullständigt namn

. Stefan Björn | 3D & Motion

. stefanbjorn.se
. behance/stefanbjorn
. tel.

1 april 2021 13:15:02 +02:00, skrev Mi Lethin

> Hej Stefan,
>
> Hoppas att allt är bra med dig.
>
> Jag skriver detta mail som en officiell förfrågan angående den intervju vi talat om, då jag skulle behöva ett skriftligt samtycke från dig om du fortfarande kan tänka dig att låta mig intervjua dig för min uppsats.
>
> Jag skriver min kandidatuppsats vid Lunds universitet om intermedialitet och om hur artister som tidigare jobbat mycket med live-framträdanden, under pandemin har börjat arbeta i nya medieformat (ex. live streaming) och hur detta skulle kunna ha påverkat upplevelsen av verken på nya sätt.
>
> Jag vill även fråga om du går med på att bli citerad med namn och alltså inte blir anonym, och om du är okej med att min färdiga uppsats kan komma att publiceras i en databas hos Lunds universitet?
>
> Om allt fortfarande känns bra för dig kommer jag att återkomma om tid lite längre fram.
>
> Hör av dig om du har någon fråga!
>
> Vänliga hälsningar,
> Mi Lethin

Re: Interview for my bachelor thesis

Steph (Chris Cox Bookings Admin)
Tor 2021-04-01 15:24
Till: Mi Lethin

Hi Mi

I've checked with Chris and he's more than happy to help

Steph
Bookings Assistant
magiccox.com

> On 1 Apr 2021, at 11:58, Mi Lethin wrote:
>
> Hello Chris,
>
> I hope you are doing well. I am sending you this email as an official inquiry about the interview we talked about, since I need a written consent from you to participate.
>
> As I mentioned in our previous conversation, I am writing my thesis for my bachelor in Digital Cultures at Lund university in Sweden, and I am writing about intermediality and how some people who used to work and perform their content live, now during the pandemic has started to work in digital channels and different media formats.
>
> I was wondering if I could interview you about how you used to work before the pandemic, how you started using different forms of media now (live streaming etc) and how this may have affected the conveyment of your work.
>
> Also, I would like to ask you if you agree to being quoted by name, and that my finished paper may be published in my university's data base?
>
> If this is all still alright, I will get back to you with a questionere later in this month.
>
> Thank you, and please get back to me if you have any questions.
>
> Kind regards,
> Mi Alexandra Lethin

8.2 Intervjuguider

De två intervjuguiderna utformades för att i grunden vara likadana och med målet att nå samma information men med små skillnader anpassade efter artisternas specifika arbetsområden.

Intervjumall för intervju med Stefan Björn, 15 april 2021

UPPVÄRMNING

- **Hur skulle du beskriva Dunderpatrullen och vad ni jobbar med för någon som inte vet vilka ni är?**

TEMA 1: MEDIEKANALER OCH INNEHÅLL, SKILLNAD PÅ ARBETSSÄTT FÖRE OCH UNDER PANDEMIN.

- **Vilka olika digitala plattformar eller kanaler eller liknande, använde ni er av för att nå ut till fansen innan pandemin kom?**
  Som Instagram, Spotify, Youtube?

- **På vilka sätt jobbade ni i dom olika kanalerna eller plattformarna då?**
  Vilken sorts innehåll skapade ni i de olika kanalerna?

- **Har ni börjat med några nya plattformar och kanaler för att nå ut till fansen nu under pandemin, jämfört med tidigare?**

- **Har ni börjat med nya sorters innehåll i dessa kanaler under pandemin?**
  Hur har det gått?

- **Hur tycker du att det har fungerat att hålla kontakten och ha en relation med fansen under pandemin?**
  Interagerar ni mer med fansen nu jämfört med tidigare?
  Vilken roll har de digitala arbetsmetoderna haft för detta?

TEMA 2: INTERMEDIALITET, ONLINE LIVE STREAMING vs. LIVE KONSERTER.

- **Har ni haft några online live streamingar av er musik under pandemin?**
  Varför/varför inte?
  Har ni live streamat något annat?
  Hur gick det isåfall?

- **Vad tror du att fansen uppskattar med online live streaming av musik, eller annat innehåll som ni streamat online under pandemin?**

- **Vad tror du fansen uppskattar med en livespelning framför publik?**

- **Tror du att det på något sätt går att uppnå samma effekt i en online live stream sändning som med en konsert framför publik?**

- **Vad tror du blir skillnaden i hur fansen upplever ex. en låt som ni spelar live jämfört med om den spelas i en online live stream?**
  Blir det på något sätt en annan upplevelse av låten då? På vilka sätt?

TEMA 3: SOCIALT IDENTITETSSKAPANDE, RELATIONEN MED FANSEN, FANSENS RELATION MED VARANDRA.

- **Hur viktiga var era live-framträdanden som ett sätt att hålla kontakten och en relation med fansen innan pandemin?**

- **Har er relation och kontakt med fansen varit något ni prioriterat under pandemin?**
  På vilka sätt?

- **Har ni haft några andra prioriteringar med ert arbete under pandemin?**
  Som att skapa ny musik eller börja skapa nya sorters innehåll?
  Varför har just detta prioriterats nu under pandemin?

- **Vad tror du fansen betyder för varandra under pandemin, som en grupp som är fans av samma musikgrupp och som är aktiva i samma chattar eller kommentarsfält?**
  Vad får de ut av att interagera med varandra?
  Vad betyder ni för fansen?

- **Vilken betydelse har de nya digitala arbetssätten haft för hur mycket fansen kan få ut av varandra eller er?**
  Har de och ni fått större möjligheter att interagera med varandra under pandemin jämfört med tidigare?

TEMA 4: DELTAGARKULTUR, KONVERGENSKULTUR, PROSUMENTER.

- **På vilka sätt har fansen varit involverade i att skapa någon sorts innehåll tillsammans med er?**

- **Vad tror du det betyder för fansen att kunna skapa innehåll tillsammans med er?**
  Vad får fansen ut av det?
  Vad får ni ut av det?

- **Har ni jobbat mer eller mindre med fansen för att skapa innehåll tillsammans nu, jämfört med före pandemin?**

AVRUNDNING

- **Vilka fördelar ser du i allmänhet med de nya digitala arbetssätten?**
  För er som musikgrupp?
  För fansen?

- **Kommer du fortsätta med några av dessa nya arbetssätt även när pandemin är över?**
  Varför/varför inte?

- **Har du något annat du vill lägga till eller utveckla?**

Intervjumall för intervju med Chris Cox, 19 april 2021

UPPVÄRMNING

- **How would you describe who you are as a performer and what your work is?**

TEMA 1: MEDIEKANALER OCH INNEHÅLL, SKILLNAD PÅ ARBETSSÄTT FÖRE OCH UNDER PANDEMIN.

- **What different digital platforms or channels did you use to reach out to your fans before Covid arrived?**

- **In what ways did you work in the different channels or platforms before Covid? What kind of content did you post in the different channels?**

- **Have you started using any new platforms or channels to reach out to your fans now during the pandemic that you did not use before?**

- **Have you started posting or creating any new kinds of content in these channels during the pandemic? What kind of content?**

- **In summary, how do you think it has worked to stay in contact with and have a relationship with your fans during the pandemic? What role has the digital media played in this?**

TEMA 2: INTERMEDIALITET, ONLINE LIVE STREAMING vs. LIVE KONSERTER.

- **What kinds of live video streaming of your show have you made during the pandemic? What has that been like?**

- **What do you think your fans appreciate about the online live streaming versions of your show during the pandemic?**

- **What do you think the fans appreciated about your live show in front of an audience before the pandemic?**

- **Do you think it is somehow possible to achieve the same effects in an online live stream as with a live show in front of an audience?**

- **What do you think is the difference in how the fans experience your shows live, compared to in a live video stream? Is it a different experience then? In what ways?**

TEMA 3: SOCIALT IDENTITETSSKAPANDE, RELATIONEN MED FANSEN, FANSENS RELATION MED VARANDRA.

- **How important were your live performances to maintain a relationship with your fans before the pandemic?**

- **Now that it is not possible to have live shows, has your relationship and contact with your fans been something you still prioritized during the pandemic? In what ways?**

- **Have you had any other priorities with your work during the pandemic? (Like writing new material or starting to create new kinds of content).**

- **Do you feel that you are interacting more or less with your fans now, compared to before the pandemic? Have the platforms and channels you are now working in made the interaction better or worse in any way?**

- **Do you think your fans have any relationship with each other as a group who are fans of the same artist and who are watching the same digital show, or are active in the same comment sections? If so, what do they get out of interacting with each other?**

- **What significance have the new digital working methods had for how much the fans can get out of interacting with each other?**

TEMA 4: DELTAGARKULTUR, KONVERGENSKULTUR, PROSUMENTER.

- **How much are the fans involved in the creation of a show when it takes place? E.g., Trough conversation, questions, answers, guesses, drawings etc.**

- **Are the fans more or less involved in the digital shows, compared to the live shows before the pandemic?**

AVRUNDNING

- **What benefits do you generally see with the new digital methods? For you as a performer? For the fans?**

- **Will you continue with any of these digital methods even when the pandemic is over? Why / why not?**

- **Do you have anything else you want to add or explain further?**