

Maktlekar i Digital Dräkt

En studie om maktlekarers återfödelse på TikTok



LUNDS
UNIVERSITET

Ebba Nilsson & Alice Unosson

Institutionen för kommunikation och medier

MKVK04 HT23

Handledare: Magnus Andersson

Examinator: Fredrik Schoug

Sammanfattning

Uppsatsen “Maktlekar i Digital Dräkt” utför en fallstudie i form av en kvalitativ innehållsanalys för att utforska hur maktlekar har omformulerats och anpassats till det digitala medielandskapet genom TikTok-utmaningar (challenges). Genom att analysera diskussioner från forum som Flashback och Reddit samt riskfyllda TikTok-utmaningar som *Skull-breaker challenge* och *Blackout challenge*, undersöker arbetet maktlekar ur perspektivet av interaktionsritualer, makt och mediering. Studerandet av maktlekar i skolmiljön var i ropet under 2010-talets början men har sedan avtagit, vilket lämnar en klyfta i forskningen. I uppsatsen diskuteras medierade ritualer och hur väl de nya utmaningarna passar in i ramen för maktlekar samt hur makten speglas. Vi konkluderar att utmaningarna inte är nya fenomen, utan snarare dynamiska ritualer som omformulerats i en digital kontext. Vi reflekterar slutligen över att dessa utmaningar når nya dimensioner i takt med ett ändrat medielandskap, där faktorer som spridning, uppmärksamhet och gemenskap spelar en stor roll i förändringen.

Nyckelord: *Maktlek, TikTok, interaktionsritualer, makt, uppmärksamhetssamhället, challenges*

Innehållsförteckning

Från skolgård till TikTok	1
Hur har maktlekar på sociala medier studerats förut?	3
Metod, urval och empiriskt material	5
Teoretiskt ramverk	8
Maktlekar i digital dräkt	10
Interaktionsritualer	13
Smärta som samhörighet	13
Medierade ritualer	17
Maktens många ansikten	19
Maktens spelregler	19
Den digitala makten	21
Ny arena för gamla lekar	24
Spridning	24
Uppmärksamhet	26
Gemenskap	29
Gamla lekar i en ny tid	33
Referenslista	36
Empiriskt material	39
Bilaga: Lekarna	41

Från skolgård till TikTok

“Hur kan ens ‘vänner’ göra något så här idiotiskt?”

Kommentaren kommer från en Reddit-tråd där en användare har lagt upp en bild på en tidningsartikel om unge Naji som våren 2020 blev lurad in i en TikTok-utmaning. Den virala "*Skull-breaker Challenge*" har lämnat Naji med allvarliga skador. I denna utmaning ställer tre personer sig i en linje – de yttre två vet vad som kommer att ske, medan den i mitten är ovetande. När personen på kommando i mitten hoppar upp i luften, sparkar de två yttre deltagarna ut benen under den ovetande personen, vilket får denne att falla och ofta slå huvudet hårt mot marken (Vaccari, 2023). Utmaningen förekommer som förstätt på appen TikTok, en social medieplattform där huvudfokus är skapandet och delandet av video. På appen kan man följa olika trender och utmaningar, samt gilla och kommentera andras innehåll (Svenskarna & Internet, 2023). I denna moderna digitala era, där TikTok regerar som den hetaste applikationen, har den sociala medieplattformen blivit ett Mecka för trender och utmaningar. Utmaningar involverar vanligtvis personer som spelar in sig själva när de gör något svårt, som de sedan delar online för att uppmuntra andra att göra samma sak (TikTok, 2022). Medan många utmaningar är lättsamma och ofarliga, finns det de som korsar gränsen till det farliga och till och med livshotande. Trots TikToks officiella ställning mot farliga utmaningar fortsätter dessa att florerat. Morris (2021) listar i en tidningsartikel i Newsweek inte mindre än 21 farliga TikTok-trender som föräldrar bör vara vaksamma på, Benadryl Challenge, Nutmeg Challenge och däribland den ökända "*Blackout Challenge*". Den sistnämnda utmaningen går ut på att med diverse olika metoder begränsa syretillförseln tills att du svimmar (Sarkar, 2022). Utmaningar som inte är helt olika Schougs skildring av selfien i Tobias Olssons "*Sociala medier - vetenskapliga perspektiv*". Där vi tycks ana en, kanske mer extrem, föregångare i "våga livet"-selfien, som tas vid stup, tågräls och bland farliga djur (Schoug, 2017:42ff). Riskfyllda aktiviteter som också, likt utmaningarna, ska dokumenteras och visas för en bredare massa.

Reddit-kommentaren om hur man kan göra så mot sina vänner förde osökt tankar tillbaka på vår egen barndom och vad vi gjorde under tråkiga raster och på fritiden. Vi reflekterade över att trots att vi kommer från olika delar av landet har vi kommit i kontakt med samma meningslösa lekar som "bögtest", "kronan" och olika "svimmingslekar" (Se bilaga). Detta ledde oss till att söka ett övergripande begrepp för dessa lekar, där vi stötte på termen

“maktlekar”. I Skolverkets utredning om våld och trakasserier bland barn definieras begreppet och innefattar lekar där våld, kränkningar och trakasserier ofta är centrala element (Skolverket, 2013).

På spåret maktlekar finner vi diskussioner vid 2010-talets början. SVT (2011), Skolverket (2013) och liknande instanser rapporterar om farorna med dessa lekar som dominerar skolgårdar och klassrum. Det skrivs böcker och görs utredningar, men ett par år senare tystnar det, rapporteringen avtar och maktlekarna tycks hamnat i skuggan. Därifrån uppstår frågan: vart har de tagit vägen? De kanske fortfarande finns i skolorna, men med svalnad rapportering är det inget vi kan fastslå. Barn och unga tycks allt mer roa sig och umgås på nätet (Svenskarna och Internet, 2023) och i upptakt med att den medierade verkligheten är den nya verkligheten vi måste förhålla oss till (Gillberg, 2014:27), är inte osannolikt att dessa lekar tar nya skepnader när den fysiska fritidsgården byts ut mot den digitala. Skolgården, som tidigare övervakats av lärare och fritidspedagoger, där möjlighet till ingripanden fanns, har nu ersatts av sociala interaktioner på nätet där den typen av övervakning och intervention är mindre framträdande. Onekligen finns det färre vuxna på den digitala fritidsgården, det vill säga TikTok.

Att utföra, till synes, idiotiska handlingar är inget nytt, men vad som blivit desto viktigare är att detta dokumenteras och visas upp för så många som möjligt via sociala medier, likt “våga livet”-selfien. Detta väcker frågor om hur de gamla maktlekarna når en ny dimension i takt med ett förändrat landskap. Således vill vi utforska hur dessa maktlekar kan ta sig uttryck på plattformen TikTok genom “challenges” (utmaningar). Vår undersökning syftar därför till att utforska hur traditionella maktlekar har transformerats och integrerats i den digitala världen, i synnerhet genom TikToks utmaningar *Skull-breaker challenge* och *Blackout challenge*. Med en ökad närvaro av unga på digitala plattformar där övervakning, paradoxalt nog, tycks vara mindre utbredd än på skolgårdar; är det av vikt att förstå hur dessa utmaningar och lekar har utvecklats och anpassats till den nya medierade verkligheten. Det vill säga, hur kan vi förstå att dessa maktlekar förändrats och utvecklats i takt med ett nytt medielandskap? Det mynnar ut i följande forskningsfrågor:

1. Hur kan vi förstå maktlekar och TikTok-utmaningarna som uttryck för gemenskap?
2. Hur kan maktrelationen förstås i dessa lekar och utmaningar?
3. Hur har maktlekar omformulerats genom mediering och vilken roll spelar TikTok i denna process?

Hur har maktlekar på sociala medier studerats förut?

Eftersom både maktlekar och TikTok är mest utbredd bland barn och unga har den ålderskategorin varit av det större intresset i sökandet av tidigare forskning. Det är också den åldersgrupp som nämns flest gånger vid sökandet av vetenskapliga artiklar inom ämnet TikTok och farliga utmaningar. Studerandet av barns deltagande på internet är inte ett nytt studieobjekt och således har även farligt innehåll på internet studerats tidigare. Å andra sidan har det specifika ämnet maktlekar inom just sociala medier hittills varit utforskat. Detta öppnar upp för ett spännande och angeläget forskningsområde för att utforska de dynamiker relaterade till maktlekar.

Gällande användandet av TikTok bland unga presenterar majoriteten av de funna artiklarna TikTok utifrån Uses and Gratification-teorin, med utgångspunkt i att medier används för att fylla olika psykologiska behov hos individen (Falgoust et al., 2022; Vaterlaus & Winter, 2021). Artiklarna konkluderar med hjälp av teorin att motivationen till deltagandet är utbredd och inkluderar underhållning, social interaktion och bekvämlighet. Montag et al. (2021) kritiserar dock användandet av U&G teorin och menar att den kan vara för generell för att förstå varför plattformen får sådan uppmärksamhet från unga. Till skillnad från Falgoust et al. (2022) och Vaterlaus och Winter (2021) tar denna uppsats inte avstamp i U&G teorin då den är för individanpassad för att förklara den specifika sociala dynamiken bakom farliga utmaningar och maktlekar på sociala medier.

Studier utförda av Löfdahl och Hägglund (2006) samt Tesar (2016) belyser maktrelationer bland barn, särskilt i deras deltagande i att skapa regler för social uteslutning. Dessa studier understryker vikten av en djupare förståelse för de sociala mekanismerna som påverkar barns deltagande och maktrelationer. Detta ämne är vi och nosar på, men inom ett annat forskningsfält än just socialpsykologi och pedagogik och försöker snarare utveckla det i medie och kommunikationsvetenskaplig anda och hur makten tar sig uttryck i både maktlekar men även i de berörda TikTok-utmaningar. En etnologisk avhandling, *“Tre år i g”*, diskuterar barnens förhållningssätt inom skolan. Avhandlingen utforskar barnens handlingar, berättelser, minspel och rörelser i inriktningen på kön/genus och auktoriteten mellan lärare och elever, samt maktordningar och uttryck elever emellan. (Lundgren, 2000).

Vidare finner vi Trillo et al. (2022) diskutera ritualer på sociala medier. Författarna identifierar flera olika typer av sociala ritualer genom att analysera hur olika vardagliga aktiviteter på sociala medier förmedlar kulturella värderingar och normer. Ritualer på sociala medier har således studerats, både i form av kändisars bortgång (Burgess et al., 2018) och i ritual-liknande interaktioner för familjer som bor långt ifrån varandra (Abel et al., 2021). Van Haperen et al. (2020) diskuterar hur ritualer kan förstås som medierade genom exemplet Black Lives Matter-rörelsen på Instagram, en viktig utgångspunkt i vårt arbete för att förstå medierade ritualer på TikTok. Till viss mån har även skadligt och riskabelt innehåll på sociala medier studerats. Falgoust et al. (2022) lyfter vikten av att förstå farligt och riskabelt innehåll på plattformen och hur unga är mer mottagliga för sådant innehåll på TikTok, medan andra forskare lyfter andra risker med internet som t.ex. nätmobbning och sexuellt innehåll (Richards et al. 2015; Livingstone & Smith, 2014). Däremot har tidigare forskning inte studerat de specifika utmaningarna *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge*. Utmaningar av liknande karaktär har studerats i en mer kvantitativ miljö och framförallt utanför MKV-fältet (Bonifazi et al., 2022; Lin et al., 2022).

Maktlekar kan vi se till viss del utforskade, både av Mohr et al (2012) och Klefbom et al. (2011). De diskuterar maktlekar genom att belysa deras psykosociala inverkan, såsom bidrag till mobbning och social uteslutning. Deras fokus ligger främst på maktlekar i fysiska miljöer och deras psykosociala effekter. Det saknas därav fortfarande forskning som utforskar maktlekar i digitala kontexter, särskilt på sociala medieplattformar som TikTok, där dynamiken kan skilja sig markant från den traditionella miljön.

Sherman et al. (2016) fann genom fMRI-studier att tonåringar är mer benägna att gilla inlägg med många gilla-markeringar på sociala medier, även om innehållet visar riskbeteenden. Detta är en viktig utgångspunkt i vår uppsats och visar på unga personers sårbarhet för sociala mediers inflytande och att anpassa sig till grupstryck och normer.

Eftersom vi inte funnit någon tidigare forskning i området maktlekar på sociala medier ämnar vi därför att fylla denna kunskapslucka med vår studie. Detta blir av extra betydelse då barn och unga i allt större utsträckning både tar del och deltar i riskabelt och farligt innehåll på sociala medier och framförallt på den växande plattformen TikTok. Det gör studien genom att undersöka hur utmaningarna *Skull-breaker* och *Blackout challenge*, som sprids på TikTok, kan ses som ett modernt uttryck för de äldre maktlekarna.

Metod, urval och empiriskt material

Vårt arbete är utformat som en fallstudie i form av en kvalitativ innehållsanalys. Metoden kännetecknas av flexibilitet och strävan efter djupgående förståelse. Metoden möjliggör att analysera det empiriska materialet ur flera aspekter för att få förståelse, samt se mönster och teman i större kontext (Bryman 2018:476f). För att tolka innebörden i materialet från internetforumen har vi identifierat tre teman utifrån det empiriska och teoretiska innehållet. Dessa teman, *interaktionsritualer*, *makt* och *mediering* kommer vidare att ligga till grund för teori och analys och används för att besvara forskningsfrågorna. Med tanke på de personliga berättelserna från användare på diskussionsforum, Flashback och Reddit, samt de utvalda teman som utgör grunden för vårt arbete, är en kvalitativ innehållsanalys av hög relevans.

Att genomföra en fallstudie och djupdyka i enskilda fall ger oss möjlighet att kunna säga mer om fenomenet. Fallstudien spelar alltså en viktig roll i att fördjupa sig i det lilla för att sedan översättas till större kontexter (Flyvbjerg, 2001:66f). En fallstudie om maktlekar kopplat till *Skull-breaker challenge* och *Blackout challenge* på TikTok blir ett extremfall för generella trender och utmaningar på plattformen. Liknande slutsatser skulle kunna dras från mindre utstickande fall som exempelvis dansutmaningar och därigenom få en djupare förståelse för plattformens dynamik och användarinteraktioner. Flyvbjerg poängterar att kvalitativa studier fokuserar på insikter, upptäckter och tolkning snarare än att testa hypoteser. Då vårt syfte är att utforska hur traditionella maktlekar har transformerats och integrerats i den digitala världen, blir detta av värde för oss. Vårt mål är inte att fastställa universella teorier, utan snarare uppnå förståelse genom tolkning (Flyvbjerg, 2001:71).

Kritiska aspekter riktade mot kvalitativa studier berör vanligen frågan om subjektivitet. I detta fall betyder subjektivitet att forskare ofta har egna personliga uppfattningar om vad som anses vara av värde och relevans i studien (Bryman 2018:484). I vår studie har vi medvetet valt att handplocka kommentarer från Flashback och Reddit som vi anser vara särskilt värdefulla för vår studie. Detta innebär att vår subjektivitet har spelat en roll i urvalet av empiriskt material. Dock ser vi det ofrånkomligt att vara objektiv med stöd av Flyvbjerg, då alla typer av forskning bygger på subjektivitet (Flyvbjerg, 2001:82ff). Dessutom är inte empirisk generalisering målet för studien.

Att använda Flashback och Reddit som empiriskt material medför kritiska aspekter som bör tas i beaktning. Forumen är diskussionsforum med brett innehåll och säger sig värna om åsikts- och yttrandefrihet. Med det sagt är det personliga tankar och erfarenheter som skrivs och vi kan inte med säkerhet fastställa att det som skrivs är sant. Däremot letar vi, i enlighet med kvalitativ samhällsforskning, inte efter absoluta sanningar. Det är uttrycket och användarnas egna upplevelser och vad de finner viktigt att uttrycka i ett publikt forum som är viktigt och huruvida det är helt sant eller inte är därmed inte avgörande.

Vårt urval består av ett antal nyhetsartiklar om de valda utmaningarna, *Blackout* och *Skull-breaker challenge*. TikTok har själva begränsat detta innehåll och uppger att en del onlineutmaningar på plattformen kan vara farliga och uppmanar användaren till att identifiera skadliga utmaningar så att användaren kan skydda hälsa och välmående (TikTok, 2022). Det är därav inte möjligt för oss att ta del av innehållet från primärkällan själv. Därmed har vi fått ta del av de korta videoklippen sekundärt, genom nyhetsartiklar från exempelvis Aftonbladet (2023), Expressen (2021) och The Guardian (2022). Detta bör inte påverka analysen märkbart då artiklarna ger en omfattande översikt och beskrivning av utmaningarna. Vi noterar däremot avsaknaden av statistik, alltså en fingervisning om hur många som deltagit i utmaningarna. Vi kan däremot förstå att det varit flertalet deltagare då samtliga nyhetskällor rapporterar om utmaningarnas virala spridning på plattformen, vilket ger oss en indikation på att deltagandet är stort. Samtidigt är vi också insatta och pålästa med hur TikTok som plattform fungerar, särskilt det faktum att dessa utmaningar ofta har en uppmuntrande karaktär, vilket är en viktig aspekt i vår analys. Det är intressant att TikTok begränsat utmaningarna, då det visar på att de tar ett visst ansvar för innehållet på deras plattform. Detta är dock ingenting vi väljer att utforska vidare, då vi inte anser att det kommer att tillföra något av större värde till att besvara våra forskningsfrågor. Processen av urval inkluderar även de lekar som vi valt att analysera. Bland ett omfattande utbud av lekar från en lång tidsperiod har vi valt dessa sju lekar som är representativa för maktlekar. Flera användare på Flashback har diskuterat dem, samt att de även uppmärksammats av SVT (2011) och Mohr et al. (2012), vilket indikerar deras vanliga förekomst. Dessa benämnda maktlekar är av vår uppfattning kanske inte av de mest extrema karaktärerna, vilket skapar en intressant gräns mellan lek och allvar. De valda lekarna finns i beskrivna i en bilaga.

Vi har även använt kommentarer från ett antal trådar från forum som Flashback och Reddit. På dessa forum finns flera olika kommentarer relaterade till vårt ämne, men med de valda

kommentarerna kan vi utforska vidare och genomföra vår undersökning. Därav har vi gjort ett målstyrt urval, där kommentarerna och inläggen är ändamålsenliga och strategiskt valda i relation till problemformuleringen och besvarar forskningsfrågorna. Kommentarererna har därmed valts ut utifrån kriterier som tjänar för att ge en djupare insikt i ämnet (Bryman, 2018:496f). Ibland är kommentarerna ett svar på en annan användares kommentar, detta har vi exkluderat på grund av irrelevans för vår analys, vilket gör att vissa kommentarer kan synas vara plockade från sitt sammanhang. Då Flashback och Reddit är anonymt, skapar det en slags gemenskapskänsla i trådarna och ett ofiltrerat innehåll, vilket är intressant att bygga analysen kring. Anonymiteten är betydelsefull från ett forskningsetiskt perspektiv, eftersom användarna inte kan spåras och inga känsliga personuppgifter delas, vilket säkerställer integriteten i vår studie. Däremot gör det oss också medvetna om att forumens klimat kan vara mer extremt. Detta försöker vi ta hänsyn till och använder därav kommentarerna som en fingervisning åt analysen istället för att se kommentarerna som absoluta sanningar. Då det finns mycket innehåll på dessa forum, använder vi filtreringsfunktionen för att få fram vårt material. Sökord som inkluderats i insamlingen till materialet är “maktlekar”, “skull-breaker challenge”, “blackout challenge”, “TikTok utmaningar”, “stryplek”, “svimmingslek”. och “bögtest”. Trådarna i sin helhet kan hittas under empiriska referenser.

Teoretiskt ramverk

För att förstå hur maktlekar från förr tar sig uttryck i nya former på TikTok utgår vi från Collins teorier om interaktionsritualer i *Interaction Ritual Chains* (Collins, 2004) och Fines tankar om smågrupper i *Tiny Publics : a Theory of Group Action and Culture* (Fine, 2012). Teorin om interaktionsritualer berör hur dessa uppstår i fysiska möten mellan människor som skapar emotionella band inom gruppen och ett kollektivt medvetande. Detta sker när gruppen riktar ett gemensamt fokus mot en aktivitet (Collins, 2004:48f). Den gemensamma aktivitet vi syftar på under uppsatsens gång är de olika maktlekarna och utmaningarna, oavsett form och lek. Vi använder Collins för att förstå hur maktlekar kan ses som en form av interaktionsritual som genererar olika värden vid en lyckad ritual. Däribland ökad sammanhållning inom gruppen, upprättande av normer, ökad emotionell energi men även gemensamma symboler. Definitionen av ritual blir således att en ritual är en mekanism av gemensamt fokuserade känslor och uppmärksamhet som skapar en tillfällig gemensam verklighetsuppfattning. Den här verklighetsuppfattningen genererar i sin tur solidaritet och symboler för medlemskap i gruppen (ibid).

Vi använder sedan Fine (2012) för att komplettera Collins (2004) genom fokuset på små grupper (tiny groups) och idiokulturer. Vi kan se att främst maktlekar, men även några av våra valda utmaningar på TikTok genomförs i smågrupper och skapar därmed en typ av idioskultur (Fine, 2012). Det blir en central utgångspunkt i att förstå hur regler och normer uppstår i kompisgrupper, samt hur dessa kan spegla större samhällsstrukturer genom interaktionsritualerna. Vi tar även Collins interaktionsritualer och utforskar vidare hur vi kan se att de finns på sociala medie-plattformar som just TikTok och hur den emotionella energin kan tänkas uppstå och genereras i en sådan miljö.

Jenkins et al. (2014) presenterar teorier om digital spridning i *Spridbar media : att skapa värde och mening i en nätverkad kultur*. Medielandskapet har förändrats och gränsen mellan medieaktör och konsument har aldrig varit så genomsläpplig som idag då vi producerar eget innehåll på sociala medieplattformar, däribland TikTok. Jenkins diskuterar främst utifrån medier som Youtube, men det kan likaså appliceras till dagens sociala medier. Senaste mediet TikTok möjliggör dels publicering av medietexter (videor) men även spridningsfunktioner för att så många som möjligt ska kunna ta del av filmklippet. Att studera spridningen av virala

trender och videoklipp kan ge nya insikter i vad som utvecklar dem och hur de kan användas för att uppnå olika syften. Till skillnad från dåtidens muntliga spridning är TikTok utformad för att optimera spridning, vilket möjliggör global distribution av material på kort tid. Jenkins et al. (2014:234) diskuterar även deltagarkultur och hur konsumenterna fungerar som både producenter och konsumenter, vilket avspeglas på TikTok där användare skapar och tar del av innehåll. Författarnas (Jenkins et al., 2014:189f) idéer om deltagarkultur inkluderar även det faktum att tröskeln för att delta i medieskapande är låg, vilket är särskilt relevant för studien då TikTok som plattform är konstruerad för att vara lättillgänglig och enkel att engagera sig i.

Detta nya medielandskap har banat väg för ett nytt samhälle - uppmärksamhetssamhället. I detta samhälle kretsar stor del av vår vakna tid kring sociala medier och vår produktion av uppmärksamhet (Gillberg, 2014:10f). Diskussionen om uppmärksamhetssamhället är avgörande för att förstå förändringarna i medielandskapet. Den hjälper oss att förstå varför individer kan delta i riskfyllda lekar och utmaningar, såsom *Skull-Breaker challenge* och *Blackout challenge*, där de utsätter sig själva och andra för fara. Idag tar uppmärksamhet sig uttryck på nya sätt i takt med att nya medier gör entré. Jakten på uppmärksamhet i form av gilla-markeringar, kommentarer och delningar blir därmed intressant att undersöka i ett förändrat landskap; där innehåll når större spridning och uppmärksamhet blivit en viktig valuta och medel för ökad status och popularitet. Vi använder Gillbergs och Jenkins et al. teorier för att analysera hur traditionella maktlekar medieras och omvandlats i det digitala samhället, detta genom att utforska aspekter av spridning, gemenskap och uppmärksamhet.

Att utforska makten i maktlekar är givetvis relevant för detta arbete. Därmed kommer vi att utforska hur makten tar form med hjälp av boken *Makt* av Börjesson och Rehn (2009). Makt är ett mångtydigt begrepp och med hjälp av denna teori får vi insikter i hur komplex makt kan vara och likaså makten i maktlekar. Börjesson och Rehn (2009:10ff) börjar med att introducera hur makt finns överallt och i alla relationer. I det stora, det lilla och det osynliga. De diskuterar också implicit och explicit makt och olika former av makt, däribland belöning, makt genom våld, makt genom hot av våld, tvång med flera. Makten i maktlekarna är kanske vid en initial anblick tydlig, att det finns överordnade och underordnade, men faktum är att många gånger är makt diffust och skiftande (ibid). Att betrakta maktlekar och utmaningar genom ett maktperspektiv möjliggör en fördjupad förståelse av hierarkier och maktstrukturer, både inom sociala grupper och på mediala plattformar.

Maktlekar i digital dräkt

I Ulf Hannerz bok *Medier och kulturer* (1993) förklarar Peter Dahlgren TV:ns roll för att skapa gemenskap. I likhet med TV:n, som historiskt sett har bidragit till gemenskap och kulturella referensramar (Dahlgren, 1993:59), kan vi se internetforum som en nutida motsvarighet. Internetforum erbjuder dock en mer expansiv plattform och möjliggör tvåvägskommunikation, vilket skapar ett bredare utrymme för utbyte och interaktion inom gemenskapen. Flashbacks och Reddits diskussionsforum har skapat en digital gemenskap för användare att dela och ta del av erfarenheter och historier. Forumet kan också ses som en del av nationell gemenskap - en samlingsplats som engagerar användare från hela landet. Användarna kan tänkas få "imaginära gemenskaper"- gemenskap trots att människorna aldrig kommer att möta, känna eller höra talas om varandra, men ändå lever i en föreställning om samhörighet (Löfgren, 1993:87). Det kan även betraktas som "semi-imaginära gemenskaper", då användarna på ett sätt möts och interagerar online. I analysen nedan kommer vi att blicka in i diskussionstrådar på just Flashback samt Reddit där användare runt om i landet diskuterar såväl TikTok-trender som egna erfarenheter av maktlekar från förr. Det visar sig att användare från olika generationer (och geografiska platser) delar samma erfarenheter gällande lekar som barn, vilket bidrar till ett skapande av gemenskap.

I Flashback-tråden: “21-årig blev förlamad efter att ha utsatts för TikToks Skull-Breaker Challenge” diskuterar flertalet användare den händelse som lyftes i uppsatsens början, om 21-årige Najji som 2020 blev förlamad efter att ha lurats att delta i *Skull-breaker Challenge*. En användare skriver:

Jag är glad att jag är fel generation, men fruktar att mina barn ska bli utsatta för så här skit.

Inne på samma tankar är användaren som skriver:

Det är konstigt vad ungdomarna håller på med nu för tiden. Blir man dummare hela tiden eller ska det vara så här? Finns det inget roligare att hålla på med än att dansa och krossa skallen när nån filmar? Måste man förresten dansa när man skickar meddelanden på den där appen eller hur funkar det? Synd att man blir förlamad så där men det är ju också darwinism i farten.

Dessa kommentarer uppmärksammar att dessa TikTok-challenges är något som dagens ungdomar gör och deltar i. Således ses utmaningarna som ett nytt fenomen tillhörande appen TikTok. Är det verkligen ett så nytt fenomen? Vi får efter lite scrollande i tråden kanske svar på frågan av en användare som skriver såhär:

Sådana "tävlingar" existerade långt innan tiktok. Jag minns själv när jag var ung och lira fotboll att lagkamraterna på skämt gjorde liknande saker tex. någon lägger sig ner bakom en och en annan person ger dig en lätt knuff, landar man fel är man körd där också. Han hade maximal otur tyvärr.

Här väcks vårt intresse och bekräftar vår föreställning om att utmaningar av farlig karaktär kanske inte är ett så nytt fenomen som de första kommentarerna antyder. Strax efter föregående kommentar haglar berättelser från Flashback-användare om hur de roade sig när de var unga. En annan TikTok-utmaning som har diskuterats i olika forum och nyhetsartiklar är "*Blackout challenge*". Utmaningen som går ut på att få sig själv att svimma samtidigt som detta filmas och publiceras (Paul, 2022). Utmaningar likt *Blackout challenge* tycks kunna lokaliseras redan på 70-talet där en användaren skriver i tråden:

Skumt detta, på 70-talet skulle man hyperventilera och sen pressade man person neo [sic!] en vägg så dom svimmade nån minut. Undrar vad dom tidigare generationerna hade för svimrecept

Samma "svimningslek" tycks dyka upp på både på 80- och 90-talet:

När jag var 10-12 så gick det runt nått fenomen där man skulle strypa varandra så man svimmar, det var något coolt med det visst. Det var på 90talet.

[...] När jag växte upp under 80 och 90-talet gjorde vi en grej som liknar stryplekarna. Vi hyperventilerade och böjde oss fram och tillbaka fort tills man svimmade. Jag lyckades aldrig men många av mina kompisar gjorde det[...]

På 80-talet vittnar en användare om leken "hitta bögjäveln":

Fanns värre lekar på 80-talet, bara att de inte filmades, som "Hitta bögjäveln!" , Man gick ett gäng och hittade en svagare yngre kille och slog denna med ett brännbollsträ skithårt i bakhuvudet, om snubben svimmade betydde det att han var bögjävel.

Vidare på 90-talet berättar användarna om utmaningar som benämns som "suddgummi-challenge"/"bögtestet" och "böghög":

När jag gick på mellanstadiet på 90-talet så hade några andra elever nästan ha ihjäl en annan pöjk när de genomförde en så kallad "böghög" på honom. Vi fick efteråt reda på att han nästan kvävdes när han låg nederst i böghögen.

Är nog jämngammal med dig. Det värsta vi nånsin vågade oss på var "kronan" och "suddgummi-challenge" men uttrycket böghög körde vi ofta med även om den värsta högen brukade bestå av tre personer som kramades lite.

Vad gäller användarens kommentar om leken "hitta bögjäveln" är det svårt att fastställa sanningshalten, vilket egentligen gäller för alla kommentarer. Även om det kanske inte är helt korrekt ur ett faktabaserat perspektiv, har kommentaren ett värde eftersom den återspeglar

användarens minne av leken. Myten om “hitta bögväven” är betydelsefull i sig eftersom det är så den är ihågkommen. Vidare kan vi konstatera att alla dessa olika slags utmaningar och lekar benämns som maktlekar (Mohr, 2012) och som Flashback-kommentarerna diskuterar, är detta inget nytt under solen. Esbjörn Larsson (2011) presenterar att konceptet maktlekar fanns redan runt 1800-talet genom exemplet Karlberg. På denna akademi bodde unga pojkar, kadetter, av högre ekonomisk status som vittnar om maktleksliknande aktiviteter. Ett exempel på en lek av sådan karaktär är nummerlistförhören som gick ut på att nyantagna kadetter skulle memorera namn och nummer på äldre elever på skolan. Denna unge kadett kunde närsomhelst bli förhörd och misslyckades han, fick han en örfil som straff. I detta sammanhang blir det tydligt att lekandet varit vitalt i urminnes tider; centrala komponenter av leken “spänna kyrka” (se bilaga) kan spåras tillbaka till antikens Grekland (Larsson, 2011:21ff). Larsson poängterar att maktlekar ofta skiftar karaktär beroende på tid, grupp och därmed sammanhang. I mötet mellan människor kan lekandet också vara dubbeltydigt och gränsen mellan lek och allvar diffus, där folk rör sig oförutsägbart mellan gränserna (Ehn & Löfgren, 2001:39f). Den som är med i leken får leken tåla och i vissa fall innebär det inslag av mobbning, utfrysning och sadism, vilket kan påminna om maktlekar.

Fenomenet maktlekar är därmed inget nytt och detta gäller kanske även för de TikTok-utmaningar som har presenterats. För att fullt ut förstå dessa moderna utmaningars natur och deras roll i dagens uppmärksamhetssamhälle, har vi först tagit ett steg tillbaka och undersökt konceptet maktlekar i ett mer historiskt sammanhang. I denna analys kommer vi därför att börja med att diskutera de tidigare maktlekarna och TikToks utmaningar som en form av social ritual, interaktionsritualer. Därefter utforskar vi maktdynamiken inom dessa lekar/utmaningar och hur väl de kan ses som “maktlekar”. Vi undersöker också hur de speglar och påverkar sociala strukturer. Slutligen kommer vi att granska hur dessa maktlekar som ritualer har omformulerats i nya medierade former på sociala medier, som utmaningarna *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge* och analysera hur dessa utmaningar tar sig nya uttryck och når nya dimensioner i ett förändrat historiskt och socialt landskap.

Interaktionsritualer

I denna inledande del av vår analys utforskar vi först hur maktlekar fungerar som interaktionsritualer inom smågrupper, där de skapar en unik kulturell dynamik och sociala band. Därefter övergår vi till att undersöka hur dessa ritualer återspeglas i de moderna TikTok-utmaningarna, *Blackout* och *Skull-breaker challenge*. Vi analyserar hur dessa digitala utmaningar både omformulerar och utvidgar de traditionella maktlekarnas gränser och visar på hur de anpassar sig till det nutida digitala landskapet.

Smärta som samhörighet

Maktlekar representerar inte bara fysiska handlingar eller sociala sammankomster, de är också ett uttryck för gruppkulturen, en idiokultur som är unik för varje smågrupp. Smågrupper kan i vårt fall liknas vid kompisgäng och skolklasser. Gemensamt för dessa är att de skapar en gemensam kultur, något Fines benämner som idiokultur. Denna idiokultur består av delade referenser och ömsesidiga förväntningar som medlemmarna använder som utgångspunkt för fortsatt interaktion (Fines, 2012:34ff). I maktlekar som "bögtestet", där deltagarna samlas för att utföra en handling baserad på införstådda regler och symboler, blir det tydligt hur denna unika kultur formas och förmedlas.

Denna process av att forma och förmedla kultur genom gemensamma handlingar och symboler kan även betraktas som en ritualistisk aspekt av gruppdynamiken. Alla ritualer består av gemensamma grundläggande faktorer som utmynnar i att rikta sin uppmärksamhet mot samma sak, då skapas en känsla av enhet och samhörighet bland deltagarna (Collins, 2004:47ff). Maktlekar består oftast av en rad införstådda regler där en utlösande händelse kan ge någon annan rätt till att slå en annan (Mohr et al., 2012:12). "Invigningsleken" kan förstås som en typ av symbolisk ceremoni som utförs varje gång en person klippt sig. Där finns det utformade regler för tillvägagångssättet (Collins, 2004:49f) som definierar och förstärker gruppens kulturella identitet. Reglerna kan förstås som kommentaren nedan, där de tydliga symbolerna blir örfilen och det nyklippta håret. En användare på Flashback minns tillbaka på leken och skriver följande:

..."Invigningen" där den som var nyklippt fick en örfil i nacken av alla som hade lust för det, det var ok om man sa invigning...

Invigningsleken är ett annat exempel på hur gruppunik kultur byggs inom smågrupper. Leken utförs varje gång en person klippt sig och innehåller utformade regler för tillvägagångssättet. Genom att följa dessa regler och genomföra handlingen skapar gruppen en gemensam referenspunkt och en del av sin unika kultur. Denna handling blir en del av gruppens kulturella lexikon och påverkar hur medlemmarna tolkar och interagerar med varandra i olika situationer (Fines, 2012:26). Det kan förstås att deltagarna i leken är så engagerade att den blir en accepterad del av gruppens kultur. Detta kan leda till att de inte ens reflekterar över handlingen i sig. Örfilen i nacken blir därmed en reflexmässig handling, något man gör "om man har lust", som framgår av kommentaren.

Gemensamt för alla ritualer är: kroppslig närvaro, barriär till utomstående, ömsesidig uppmärksamhet och delad stämning. Dessa fyra punkter menar Collins är elementära för ritualer som fenomen (2004:48). "Bögtestet" kan förstås som en ritual som inkarnerar ingredienserna i de sociala ritualerna. För det första, genom själva utförandet samlas deltagarna fysiskt, skapas en gruppssamling där de är närvarande tillsammans på samma plats. Samtidigt etablerar ritualen en tydlig barriär för utomstående; de som inte deltar uppfattas som uteslutna från denna gemensamma handling och dess inneboende gemenskap. Det tredje elementet är ömsesidig uppmärksamhet, där deltagarna koncentrerar sig på den gemensamma handlingen av att sudda med ett suddgummi på ovansidan av handen. Detta skapar en ömsesidig medvetenhet om varandras fokus och närvaro. Slutligen genererar "bögtestet" en delad stämning eller känsla, ofta präglad av förväntan och spänning, men även ett visst nöje för eventuella vittnen. Ritualen bygger på en kollektiv erfarenhet av att utföra eller bevittna en handling som är förknippad med både fysisk och emotionell påverkan (Collins, 2004:48f). Det är märkligt och till och med paradoxalt att någons sexualitet ska testas genom handlingar som orsakar smärta; att sexualiteten skulle bestämmas av ett suddgummi på handryggen saknar helt substans. Det blir därmed tydligt att det inte finns någon rim och reson i dessa lekar och att de rentav är sociala konstruktioner som tagit sig plats och uttryck i sociala sammanhang.

"Bögtestet" är en levande illustration av hur gruppinteraktion kan generera det som Collins (2004:105ff) kallar för "emotionell energi" (EE). Denna process liknar den kollektiva upprymdhet och energi som människor upplever under gemensamma upplevelser som konserter, men skiljer sig genom att EE kan vara ett långvarigt känslotillstånd som består även efter att den gemensamma situationen är över. Genom att delta i "bögtestet" och följa

dess regler, bidrar varje individ till att skapa en stark känsla av gruppsammanhållning och identitet, något som kan jämföras med känslan efter att ha deltagit i en minnesvärd konsert. Deltagarna kan uppleva adrenalin och en känsla av att övervinna smärta, vilket inte bara stärker deras självförtroende och självkänsla, utan också deras emotionella energi. Denna EE genereras genom deras engagemang och reaktioner i leken och påverkar gruppens känsla och normer. Vidare kan vi också förstå att aktiviteten bidrar till att skapa gemensamma symboler som representerar smågruppen och idiokulturen. Samtidigt stärker de sin gruppsolidaritet genom att följa ritualens regler och undvika avbrott eller gråt. En användare på Flashback vittnar om minnena från leken "kronan":

Haha, denna klassiska "lek" kommer jag väl ihåg från mellan/högstadiet. Vi spelade ofta "Kronan" och knogarna fick sig några märken, men man var ju tvungen att visa sig vara tuff och spela.

Den ökade EE:n kan vara en gemensam upplevelse inom gruppen och bidra till ökad grupp-känsla, även långt efter utförandet. Etablerandet av moraliska normer inom gruppen kan vi förstå genom nedanstående Flashback-kommentar:

Jag minns att jag gick i fjärde eller femte klass, tror jag var 10 eller 11 år, och visste således förmodligen inte ens vad det innebar att vara bög. Kommer ihåg att en kille i min klass berättade om bögtestet, någon i parallellklassen hade förklarat det för honom (man skulle suddas som satan i två minuter mitt på handen och avbröt man eller började gråta när de två minuterna hade gått var man fikus) och vi skulle ju såklart genast genomföra det[...]

Att bryta moraliska normer, till exempel genom att avbryta eller börja gråta, blir en form av överträdelse av gruppens värderingar. Dessa normer förväntas gruppmedlemmarna följa och försvara (Collins, 2004:48f). På detta sätt bidrar "bögtestet" och liknande lekar inte bara till en omedelbar kollektiv upprymdhet, utan också till långvariga känslor och beteenden som påverkar individers relationer och ställning inom sin sociala grupp (Collins, 2004:105ff). Ibland verkar skadorna och smärtan i dessa lekar nästan vara målet, vilket påminner oss om uttrycket att "det som inte dödar härdar". Där lekarna fungerar som en rit för att känna sig starkare både som individ och i gruppen.

Kommentaren om att man var "tvungen" att delta genom att spela blir således intressant. Det tvingande deltagandet i lekar som "bögtestet" kan ge upphov till ett grupstryck. Här framträder statusritualer tydligt, där individers strävan efter att behålla eller förbättra sin status inom gruppen driver dem att anpassa sig till grupstrycket. Deltagande i dessa lekar blir ett sätt att visa tillhörighet och upprätthålla sin sociala status. En kommentar på Flashback skriver följande:

Bögtest är bara ett namn, vad jag kommer ihåg så satt folk och hetsa varandra till att göra de bara för att man kunde. Ville inte vara sämre än alla andra. 8 år sen och har fortfarande kvar mitt ärr på underarmen. Gruppsyck kan vara väldigt starkt.

Ibland kan ritualer vara implicit tvingande. Även fast dessa ritualer skapar en tillfällig känsla av samhörighet och stärker gruppidentifiering, kan de också medföra långvariga negativa emotionella konsekvenser för deltagarna. Detta kan vi bland annat se i forumet *Spela Krona - kommer någon ihåg?* på Flashback där trådskaparen frågar om det finns någon annan som spelat "kronan" när de var yngre. Där svarar en användare:

Jorå, den där överkorkade leken körde vi ibland. Helt sjukt när man tänker tillbaka på det. Jag klarade mig dock relativt bra, bara några små jack och skrämor. Vad fan försegick i skallen på deltagarna egentligen? Det är så att man skäms, mycket. Det måste ha varit gruppsyck.

Tvingande ritualer kan vara särskilt utmattande och dränerande för deltagarna. De kan känna sig tvingade att delta, inte bara på grund av explicita förväntningar på deltagande; utan också på grund av en underliggande social norm som dikterar beteendet i gruppen och skapar det omtalade gruppsycket. Detta leder till att individer kan delta i maktlekar mot sin vilja eller bättre omdöme, drivna av rädslan för sociala konsekvenser som att bli utstött eller ansedd som svag. Detta bekräftar Mohr et al. (2012) i boken *Maktlekar: det dolda gruppvåldet* där en ung kille förklarar att de psykiska straffen, som att vara utfrysad i en vecka, är jobbigast. Utfrysningen kan ske om man väljer att inte anta en utmaning eller visar sig feg (Mohr et al. 2012:76). Straffet att inte delta är alltså värre än att motvilligt delta. Det blir en vågskål där det sociala ställs mot det smärtsamma.

Vi kan därmed förstå att emotionell energi kan göra sig tydlig i maktlekar i form av en statuscykel. När en individ deltar i en sådan lek, påverkas deras status inom gruppen av deras prestation. En framgångsrik deltagelse, som ger positiv emotionell energi, kan höja deras status, medan ett misslyckande kan leda till en statusminskning (Collins, 2004:115ff). Denna förändring i status kan därmed tänkas kvarstå till nästa interaktion, där den återigen utvärderas baserat på det nya utfallet. Varje maktlek blir således en arena för att antingen stärka, bibehålla eller försämra sin ställning i den sociala hierarkin. Denna kontinuerliga statuscykel påverkar inte bara individens makt inom gruppen, utan även deras sociala erkännande och tillhörighet.

Som Fine (2012:50ff) påpekar, blir små gruppers aktiviteter metaforer för större samhällsstrukturer och normer, där individuella och kollektiva handlingar bidrar till att skapa och upprätthålla sociala hierarkier och normsystem. "Bögtestet" representerar en särskilt

intressant dynamik inom gruppulturen, där fysisk närvaro och ömsesidig uppmärksamhet ger upphov till starka känslor av gemenskap och tillhörighet. Denna aktivitet fungerar som ett slags kulturellt prövningsmoment, där deltagarnas förmåga att hantera både fysisk smärta och socialt tryck testas. Maktlekar kan förstås som kritiska verktyg för att forma gruppidentiteter, värderingar och sociala strukturer på mikronivå genom de små grupperna (Fine, 2012:35). Lekarna blir därav viktiga att förstå som en typ av, ofta ganska framgångsrika, interaktionsritualer. Att de ritual-liknande lekarna är "framgångsrika" kan vi förstå genom att barn och unga kontinuerligt deltagit i lekar av denna karaktär, oavsett om det är på 1800-tal, 1970-tal eller 1990-tal. Resultatet av dessa lekar kan alltså generera den positiva emotionella energi som lyfts under avsnittets gång och blir en viktig faktor i att förstå varför unga deltar i sådana, till synes, meningslösa aktiviteter.

Medierade ritualer

Vi kan se liknande tendenser i de äldre lekarna som i de moderna utmaningarna, samtidigt som nya riktningar och mönster uppstår i dagens utmaningar. Utmaningar på den digitala plattformen TikTok kan förklaras som interaktionsritualer med hjälp av de fyra grundpelarna-barriären till utomstående, ömsesidig uppmärksamhet, delad stämning och kroppslig närvaro. Första punkten, barriären till utomstående kan ses som gränsen till dem som antingen inte har deltagit i utmaningen eller saknar tillgång till appen. Detta skapar en tydlig avgränsning och en känsla av exklusivitet bland dem som är aktiva användare på plattformen. Ömsesidig närvaro refererar till deltagarnas utförande av utmaningen samt de som konsumerar innehållet på plattformen. Delad stämning uppstår mellan användare som deltagit i samma utmaning. Gemensamma erfarenheter och uttryck bidrar till en känsla av samhörighet och gemenskap bland deltagarna. Det kan uppstå en delad stämning för dem som konsumerar innehållet på TikTok. Det kan tänkas finnas nöje och spänning i att se någon annan utföra en riskfylld aktivitet. Sista aspekten som rör kroppslig närvaro indikerar det nödvändiga fysiska deltagandet för ritualen (Collins, 2004:49f). Med den pågående digitala utvecklingen kan argument framföras för att denna punkt har utvidgats. Sociala medier har gjort det möjligt för ritualer att vara oberoende av fysisk närvaro. Det finns, likt Collins interaktionsritualer, ofta olika regler för utmaningens form, oavsett om dessa sker i fysisk eller medierad form. Utmaningarna på TikTok kan använda sig av gemensamma symboler och estetik för att skapa en känsla av gemenskap och mening. Detta kan resultera i helt medierade ritualer vilket innebär att ritualen utspelar sig på plattformen och interaktionen sker digitalt mellan

användare. Två eller fler personer på olika geografiska platser kan därmed utföra samma typ av utmaning, exempelvis *Blackout challenge*, filma sig själva och lägga upp på TikTok, men ändå delta i samma typ av interaktionsritual då de fyra punkterna bockas av.

Det kan däremot finnas hybrider, där det finns både en medierad såväl som en fysisk ritual. Till exempel, i utmaningar som *Skull-breaker challenge*, sker det en initial fysisk aktivitet mellan individer som filmas och därefter delas på plattformen. Denna process kombinerar den fysiska ritualens element – som närvaro, handling och respons med den digitala ritualens aspekter, där videon blir en gemensam symbol och utgör grunden för kollektiv interaktion och respons. Genom att dela och reagera på dessa videor, deltar användarna i en digital fortsättning av den ursprungliga fysiska handlingen, vilket förstärker känslan av gemenskap och delat engagemang. Därmed försvinner inga viktiga aspekter i interaktionsritualen, trots att den sker i digital form. Det är givetvis inte alla former av ritualer som är möjliga att göra digitalt. Vissa ritualer kan vara särskilt förankrade i en specifik plats eller omgivning, exempelvis den tidigare presenterade leken “böghög” som kräver fysisk närvaro för att genomföras. Andra ritualer, typ “bögtestet” som presenterats, kan dock tänkas vara möjliga att anpassas till den digitala miljön och trots det bibehålla sin rituella struktur.

Liknande mönster som beskrivs i studien *Mediated Interaction Rituals* (van Haperen et al., 2020), där Instagrams betydelse för att skapa engagemang och gemensamma känslomässiga energier, kan observeras på TikTok. Plattformen kan agera som en levande plats för ungdomar då den engagerar unga att delta i utmaningar som korsar de fysiska gränserna. I vissa fall sker det därmed, som förstått, både en fysisk ritual och en medierad sådan. Det visar på en komplexitet då utmaningar som *Skull-breaker challenge* och *Blackout challenge* engagerar unga såväl fysiskt i utmaningen som digitalt. Emotionell energi och känslan av gemenskap kan inte bara skapas från genomförandet av aktiviteten, utan också från den digitala respons som framkallas, vilket diskuteras vidare under uppsatsens gång.

Maktens många ansikten

I följande del av analysen kommer lekarna och utmaningarna analyseras utifrån frågan om makt. Vi kommer undersöka olika aspekter, inklusive hur gruppdynamiken och gruppträck kan påverka deltagarnas agerande, hur plattformen TikTok ses som en aktör i maktspel, och hur deltagarna interagerar med utmaningen.

Maktens spelregler

I en intervju i Mohr med kollegors studie *Maktlekar* förklarar en 14-årig tjej att maktlekar avgör vem som har makten i gruppen och därmed vem som får leda gänget. Den som är tuffast och klarar mest brukar få leda ett tag framöver (Mohr et al. 2012:80). Detta kan ge upphov till den status som diskuterats tidigare. Statusen som ackumuleras kan framkalla både makt och hierarki i gruppen. Makt och status är två dimensioner som samverkar och påverkar varandra i interaktionsritualerna, således kan vi förstå att statusen kan ge upphov till viss form av makt. Mer status kan visa sig i popularitet och mindre status i impopularitet. I överensstämmelse med Mohrs definition av maktlekar observerar vi att de lekar vi har analyserat passar in i den beskrivna ramen. Dessa lekar involverar vanligtvis element av hierarki och maktdynamik (Mohr et al. 2012:10f). I vissa lekar finns tydliga maktrroller och i andra är maktdimensionen mer gömd. Makt genom stratifiering (processen att dela upp i skikt/lager) manifesteras i olika interaktionsritualer där den uppstådda stratifieringen i ritualen speglar maktdynamiken inom gruppen. Leken "spänna kyrka" kan ses som en interaktionsritual med tydliga maktrroller då leken sammanför ojämlika personer där någon eller några har mandat att ge order till andra som tar emot order (Collins, 2004:112). I regel är det de äldre som är överordnade med makt och inflytande över de yngre pojkarna. Maktritualens fokus är inriktat på dynamiken att ge och ta emot order. Makthavaren, den äldre ledaren med befogenhet att styra leken, innehar en betydande position. Denna position möjliggör makthavaren att diktera både tidpunkten och vilka som ska delta i handlingen att bli slagna. Offret som ligger i knät med baken upp i vädret, en av de yngre kadetterna, blir tydligt underordnad i situationen. Denna person måste ge samtycke vilket kan antas ske då offret inte vågar ge vika och således accepterar sin situation med huvudet i knät. Att motsätta sig makthavaren i situationen innebär en risk för att placeras i en perifer position eller till och med att bli utesluten från gruppen (Collins, 2004:113f).

Maktritualer kan också appliceras på leken "bögtestet" som presenterats tidigare. I denna lek finns det inte på samma sätt en tydlig överordnad eller specifik makthavare som dominerar och ger order. Maktutövningen kan istället ses som regelverket och att samtliga i gruppen är införstådda med lekens regler och konsekvenser. Genom att deltagarna följer regelverket, upprätthåller och förstärker de gruppens maktstruktur. I "bögtestet" kan vem som helst i gruppen bli offer för ritualen och sudda sig med suddgummi på huden för att bevisa sin tuffhet. Både den med redan hög status som kan göra testet för att upprätthålla sin roll samt den med låg status som gör testet för att öka sin status i gruppen. Det är alltså inte alltid givet vem som har makten, vilket pekar på maktens mångsidighet (Börjesson & Rehn, 2009:20).

Dessa maktlekar behöver däremot inte vara förankrade i ett spel eller en ritual där deltagarna kämpar efter status och makt. Diskussionen Collins främst bedriver handlar om att passiva deltagare hamnar i marginalen eller blir uteslutna från gruppen. Denna diskussion är nödvändig, då sådana tendenser finns, men är en förenkling. Lekarna kan som diskuterats vara gruppstärkande, skapa en samhörighet och positiva emotionella energier där status och makt inte är explicit närvarande. Vi kan med hjälp av Flashback och Mohr et al. (2012) förstå maktlekar som något många unga och barn har roligt åt. En del användare på Flashback minns tillbaka på tiden med nöje och ro. En användare skriver bland annat så här i forumet *Maktlekar - lista*:

Haha. det var ju faktiskt ganska roligt att göra illa sin polare och se han stå och hoppa på ett ben och ojja sig? [...]

I Mohr och kollegors studie är det en tjej på 11 år som förklarar att lekarna förvisso är dumma men att syftet är att man ska ha roligt (Mohr et al. 2012:80). Maktlekar som något nöjsamt är därmed viktigt att ha med sig vid diskussionen om dessa ritliknande lekar. Men med ovan Flashback-kommentar, blir det å andra sidan viktigt att förstå makten som utspelas i denna kompisrelation. Att användaren tycker det är roligt och ser en belöning i att göra illa sin kompis (Börjesson & Rehn, 2009:14) uttrycker en annan typ av makt. Begreppet maktlek kan därmed förstås som aningen missvisande och framförallt mångtydig. Lekarna kanske inte alltid är ett tydligt maktuttryck och behöver nödvändigtvis inte vara ekvivalent till mobbning eller pennalism. Däremot understryker vi vikten av att se makt som ständigt närvarande i alla typer av sociala relationer, oavsett om det är den tydliga makten, den subtila eller makten i kompisrelationen. Likt Foucault menar vi att makten genomsyrar hela samhället (Foucault, 1980:180). Detta kan förklaras med hjälp av leken "gul bil", som kan tolkas olika beroende

på perspektiv. Å ena sidan kan aktiviteten ses som en familjelek och ett tidsfördriv i bilen; att leken är mer av en social ritual med syfte att skapa gemenskap och delade erfarenheter, snarare än att upprätthålla maktstrukturer. Straffslaget när någon uppmärksammat en gul bil blir då mer en symbolisk gest snarare än att konkurrera om status och makt. Å andra sidan kan leken ses som en maktsituation med tanke på att straffet innefattar våld. Användningen av våld utgör ett klart tecken på maktutövande och att den som utsätts för våld befinner sig i en underordnad position (Börjesson & Rehn, 2009:14).

Den digitala makten

Genom att förankra frågan om makt i TikTok kan vi förstå att maktaspekten ändrats och nu är mer diffus. Svimmningsleken (Se bilaga) som utförts sedan lång tid tillbaka finns i en mer modern upplaga på appen TikTok där den benämns som *Blackout challenge*. Precis som övriga lekar och utmaningar bör även *Blackout challenge* utforskas genom perspektivet av makt. I utmaningen finns inga förutbestämda makttroller, då alla kan falla offer för att svimma, men frågan om makt är ständigt närvarande och påtaglig i situationer som denna (Börjesson & Rehn, 2009:8). Utmaningen kan genomföras på olika sätt; antingen styr personen som ska svimma trycket på halsen själv eller så utförs det av en annan deltagare - därmed skiftar vem som håller "maktpinnen". I fall där annan deltagare utför processen blir det tydligt att den personen bär makten. Dels eftersom personen genomför ett stryptag samt att sedan ge den avsvimmade en örfil för att vakna till liv igen. Om däremot personen själv utför aktiviteten, filmar och publicerar, vilket förekommer i TikTok-utmaningen *Blackout challenge*, kan det motiveras att personen själv äger makten då personen i fråga styr aktiviteten. Denna virala utmaning har orsakat dödsfall, vilket har rapporterats i The Guardian (Paul, 2022). Föräldrarna vars barn omkommit i utmaningen och vill stämma TikTok ser tydligt TikTok som en typ av makthavare i situationen då de menar att plattformen möjliggör publicering och delning. Likaså kan TikToks användare ses inneha makt då det är de som på ett vis avgör vilket innehåll som blir populärt. Vem är det som håller maktpinnen i en sådan situation? Är det individen, TikTok, upphovsmakarna till utmaningen eller publiken? Återigen blir vi påmind om makt som något komplext, föränderligt men ständigt närvarande.

I Flashback-forumet om *Skull-breaker challenge*, som vi presenterat tidigare, skriver en användare:

Skillnaden i detta fallet som gör det hela så mycket vidrigare nu är väl att offret inte ens själv är med på utmaningarna frivilligt ens längre. Eller så är de med på att jargongen i vängruppen är just utmanande och att man prankar varandra [...]

Makten blir uppenbar när vi utan att reflektera väljer att delta och accepterar utan eftertanke. Det är troligtvis det som hände i fallet Najj, den unge mannen som blev rullstolsburen efter att blivit lurad till att delta i *Skull-breaker challenge*. Han trodde först att de skulle dansa och sedan att det var en tävling om vem som kunde hoppa högst (Vaccari, 2023). Men likt Flashback-kommentaren säger, var det inte ett frivilligt deltagande. Makt gör sig uttryck i denna sekvens på flera sätt. Det explicita sättet som makt uttrycker sig är våldshandlingen, att hans kompisar sparkade undan hans ben och det ofrivilliga deltagandet. Maktens närvaro framträder när Najj agerar utan eftertanke, vilket illustrerar en implicit form av makt enligt Börjesson och Rehn (2009:11ff). Dessutom återspeglas makt i det faktum att alla deltagare i utmaningen verkar skratta. Detta är inte unikt för Najjis fall, utan är förekommande i flertalet videor av denna utmaningstyp. Skrattet visar att deltagarna tycker att det är roligt att se någon annan förnedras eller ha ont (Klefbom, 2011:11), vilket också kan förstås som en typ av makt. Detta känner vi igen från de "gamla" maktlekarna och Flashback-användaren som skrev att hen fann ett nöje i att se sin kompis skada sig. Skrattet och nöjet blir en slags belöning som fungerar likt en kompensation för det negativa (Börjesson och Rehn, 2009:14), i detta fall en kompensation för att man varit del av någon annans skada. Makten blir även tydlig när det andra alternativet, att bli utesluten, inte är tänkbar och att man därför "blir tvungen" att delta för att inte få negativa konsekvenser som exempelvis utfrysning.

I *Skull-breaker challenge* blir det intressant att väga in den emotionella energin; makthavarnas emotionella energi blir högre samtidigt som den maktlöses emotionella energi blir lägre och känslan av status och grupptillhörighet minskar. Har det skett omväxling bland maktrollerna för deltagarna, bör den emotionella energin likaså ha förändrats. Vidare blir resultatet av den senaste interaktionsritualen ingång för nästa interaktion (Collins, 2004:118). Den som avslutar som makthavare bär alltså sin status fram tills nästa lek eller utmaning ska ske.

Flashback-kommentaren ger oss även ett annat spår. Kanske är det bara något som tillhör jargongen i vängruppen? Detta är såklart inte otänkbart och även om det kanske inte är så i Najjis fall, kan en sådan kultur växa fram i små grupper. För precis som innan diskuterat, växer det ofta fram en typ av idiokultur i små grupper där deltagarna delar specifika normer,

värderingar och beteenden. Denna idiokultur är unik för varje grupp och kan innefatta ett beteende där utmaningar och “pranks” ses som en normal och till och med önskvärd del av gruppdynamiken. I dessa grupper kan pressen att konformera och delta i riskfyllda eller potentiellt farliga aktiviteter vara stark. Då särskilt när dessa handlingar blir en del av gruppens identitet och sätt att interagera med varandra (Fine 2012:36ff), vilket också förstås som en form av det tidigare diskuterade gruppsycket. I detta sammanhang agerar makt som en tyst regel som styr gruppens dynamik. Gruppsycket växer friskt, särskilt när sådana handlingar blir en del av gruppidentiteten. Gruppen blir, genom sitt normativa beteende, en aktör som utövar makt över sina medlemmar och formar deras handlingar och interaktioner.

Med detta som utgångspunkt vill vi poängtera vissa liknande makt-element mellan *Skull-breaker* och *Blackout challenge* och de tidigare presenterade maktlekarna. Vi kan se gemensamma faktorer som förnedring, explicit och implicit makt, gruppsyck och riskfyllda beteenden som ofta innefattar våld. Således definierar vi utmaningarna som en typ av maktlek, men understryker att det kanske inte enbart är en fråga om makt.

Ny arena för gamla lekar

Hittills i vår analys har vi undersökt och försökt förstå dynamiken i de traditionella maktlekarna och hur de nya utmaningarna på TikTok passar in i samma ramverk när det gäller aspekter av interaktionsritualer och makt. Således konstaterar vi att det finns liknande element i både de traditionella maktlekarna och de moderna utmaningarna, *Skull-breaker* och *Blackout challenge* på TikTok. I denna del fokuserar vi främst på de sistnämnda TikTok-utmaningarna och hur de, jämfört med de traditionella maktlekarna, når nya dimensioner i takt med medieringen. Det blir således såhär vi förstår hur de traditionella maktlekarna kan ha utvecklats till dagens digitala form genom aspekterna spridning, uppmärksamhet och gemenskap.

Spridning

Dessa äldre maktlekar och utmaningar har uppenbarligen spridits i Sverige då användare på internetforum runt om i landet har liknande upplevelser. En Flashback-kommentar som lyfts tidigare presenterar att hen hörde om bögleken från en klasskompis kompis:

[...] Kommer ihåg att en kille i min klass berättade om bögtestet, någon i parallellklassen hade förklarat det för honom [...]

En användare resonerar att de kan ha fått nys om det från en äldre generation:

[...] Och de stryplingslekar som mina kompisar höll på med på 80-talet de måste de ju lärt sig nånstans och tagit upp ofta från en äldre generation [...]

Maktlekarnas tidigare spridning kan delvis förstås som en typ av vandringsägen som vandrat från barn till barn både över geografiska gränser såväl generationsgränser. Samtidigt har traditionell media och nyhetsrapporteringen bidragit till en annan typ av spridning genom att publicera och uppmärksamma maktlekarna. Detta kan vi bland annat se att SVT gjort i artikeln *Lekar som lätt spårar ur* (Liebermann, 2011). Det är däremot inte bara de stora medieföretagen som bestämmer vad vi ser och hör nu för tiden (Jenkins et al. 2014:20). I samma tråd om 21-åringen som blev förlamad resonerar användarna vidare om att smärtsamma utmaningar funnits i alla tider, men att skillnaden nu är spridningaspekten:

Skillnaden är bara att då kunde inte sådan idioti sprida sig så snabbt och brett, så det kanske fanns en del saker men de fick inte så stor och så snabb spridning.

Allmänheten kan idag aktivt forma, dela, omforma olika typer av medieinnehåll. Detta sker huvudsakligen inom större gemenskaper och nätverk, vilket leder till att spridningen blir bred och kan ske långt utanför dess ursprungliga geografiska område (Jenkins et al. 2014:20). Allmänheten bestämmer därmed vad som blir populärt och detta endast genom att interagera i form av gilla-markeringar, kommentarer och delningar (Jenkins et al. 2014:234). Vidare leder spridningen till att innehåll som *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge* korsar nationella gränser, vilket är i linje med Jenkins teorier om mediaspridning. Det går givetvis att spekulera i varför sådant innehåll blir så pass viralt och sprids. Mobiltelefonen har idag blivit en viktig faktor för spridning, eftersom den är frigjord både från tid och rum (Gillberg, 2014:32f), vilket gör att TikTok-användarna kan komma i kontakt med utmaningarna när och var de vill. Plattformens "Duet"-funktion, där användare kan skapa innehåll som svarar på eller interagerar med befintliga videor visar på att TikToks innehåll kan återanvändas på olika sätt. Utmaningar utgår oftast från en typ av mall, som skulle kunna liknas med ritualer, med lösa riktlinjer som användarna kan hämta inspiration från för att själva återskapa innehållet. TikToks algoritmer, som analyserar användarnas tidigare beteenden och preferenser för att skraddarsy "För Dig"-sidan presenterar innehåll som kan vara intressant. Detta inkluderar automatiskt utmaningar som *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge*, vilket resulterar i att dessa utmaningar når en bredare och mer diversifierad publik än vad traditionella sökmeter skulle tillåta. Detta går bortom Jenkins beskrivning, då algoritmerna tillåter användare att komma i kontakt med innehåll på ett mer personligt och riktat sätt. Algoritmer bidrar därmed till att vem som helst kan få stor spridning och bli viral. I tråden skriver en användare:

Idag kan ju bara en enda idiot komma på något sådant här, lägga upp på TikTok, och redan dagen efter är det miljontals andra idioter världen över som har sett skiten och skall göra precis likadant. Miljoner ökar sen till tiotals miljoner och hundratals miljoner inom loppet av dagar, veckor [...]

Likt användaren förklarar bidrar plattformens tekniska strukturer till viral spridning. När en användare interagerar med en video genom att gilla, kommentera eller dela den, ökar detta videons synlighet för andra användare, vilket kan skapa en snöbollseffekt som demonstreras med kommentaren ovan. Detta sociala bekräftelseelement, där innehåll blir mer populärt ju mer det delas och integreras med, är central för spridningen av trender och utmaningar på TikTok. Därmed kan och vill vi konstatera att TikTok når nya dimensioner av spridning mot vad traditionell media och andra sociala medier gör. I forumet *Maktlekar - lista* från 2010, diskuterar en användare publicering av maktlekar i en tidning:

Känns som att dagens (högstadi)eungdomar genast fick ett par till "maktlekar" att testa i skolan.

För precis som användaren ovan säger, kunde dåtidens ungdomar komma i kontakt med dessa utmaningar genom medias rapportering, få inspiration och vilja testa "bögleken" eller "svimningsleken". Likaså kan dagens ungdomar komma i kontakt med *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge* på TikTok och vilja testa dem, tack vare de nya spridningsfunktionerna. Dessa funktioner har bidragit till att göra utmaningarna på TikTok virala, något som framgår i alla de nyhetsartiklar vi analyserat. Viraliteten av dessa utmaningar tyder på att de ofta dyker upp i TikTok-användares flöden. Med tanke på att utmaningarna generellt uppmuntrar till deltagande, enligt TikTok själva (2022), är det rimligt att anta att många mottagare känner sig lockade att själva prova på dem. Hashtaggen #challenge har i skrivande stund¹ hela 406 miljarder visningar vilket indikerar på hur vanligt förekommande det är med att delta i utmaningar på TikTok, inklusive utmaningar av riskfylld karaktär (TikTok, 2023). Denna accelererade spridning innebär att lekar som tidigare kanske bara nådde en begränsad grupp, nu kan nå miljontals användare på kort tid. En användare resonerar liknande i tråden om *Skull-breaker challenge*:

[...] Skillnaden då mot nu är nog att i princip alla dumma ideer når ut till alla både snabbare och effektivare. Förr, i alla fall där jag växte upp, hade vi turen att inte komma på precis alla dumma saker man kan göra och det har nog räddat både en och annan av i alla fall mitt umgänge från seriösare skador

Även om barn och unga gjorde dumma saker förr gjordes det ofta i en ansikte-mot-ansikte interaktion och inte framför en kamera. Nu, när nästan alla idéer kan nå ut till en global publik genom digitala medier, ökar tillgängligheten och därmed en risk för att farliga trender och beteenden sprids snabbare och mer effektivt än någonsin tidigare.

Uppmärksamhet

I denna del av analysen lyfter vi blicken bort från en del av Flashback-kommentarerna och iakttar fenomenet TikTok-utmaningar, som *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge* i stort. Detta är av värde då barn och unga är de största deltagarna på plattformen och alltmer börjar umgås på TikTok (Svenskarna och internet, 2023). Då vår empiri inte utgörs av barns utsagor och deras motivation till att delta, blir detta stycke således mer resonerande. Bildpublicering på nätet är en stor och viktig aktivitet för unga och likaså att ge och få uppmärksamhet på dessa bilder. Att publicera riskfyllt innehåll och dessa utmaningar på TikTok blir därmed ett sätt att validera sin egen identitet och är en del av att testa nya uttryck

¹ 12/12 2023

för att visa att man finns och syns (Dunkels, 2022:54). Sökandet efter synlighet och uppmärksamhet kan därför tänkas bli en stor drivkraft bakom deltagande i farliga trender. Sherman et al. (2016) påvisar med deras studie att ungdomar tenderar att gilla redan populära inlägg på sociala medier, även när dessa inlägg innefattar riskfyllt beteende. Detta antyder att ungas engagemang i TikTok-utmaningar som *Blackout* och *Skull-breaker challenge* kan vara influerade av ett sökande efter socialt godkännande och uppmärksamhet från jämnåriga. Inne på samma spår är en användare på Flashback, som i tråden om 21-åringen som blev förlamad resonerar såhär:

Det är intressant att se hur oempatiska många människor blivit i den nya ”sociala medier tid” vi lever i. Og kan utsätta vänner, släktingar o bekanta för dylikt bara för att själva få uppmärksamhet og likes på plattformen.

Användarens diskussion om att människan deltar i sådant för att få uppmärksamhet och gilla-markeringar på plattformen blir således intressant då det uppenbarligen finns en idé om att människan, i detta fall barn och unga, utför dessa utmaningar i syfte att bli uppmärksammade. Ett sådant resonemang är inte otänkbart, då utmaningarna kan ses som nya sätt att vinna uppmärksamhet i det mediala samhället, då det tycks krävas mer iögonfallande innehåll för att tränga igenom mediebruset (Gillberg, 2014:17). Detta kan ha skapat incitament att töja på gränserna för att få “likes” och uppmärksamhet, likt Flashback-användaren menar. Inne på samma spår är Dunkels (2022:54), som menar att barn och unga kan förbise de varningar och risker som offentliggjorts i strävan att bli sedda.

En Flashback-användare förklarar hur dessa challenges på TikTok ofta uppstår och fungerar:

[...]T.ex att du lägger upp ett klipp där du äter 1 år gammal mat. Det går viralt. Nu kommer 100 andra personer att göra ett likadant klipp för att rida på vågen och få views, när det ligger 100 klipp av samma sak så kommer folk att försöka återskapa klippet men gå lite längre, 2 år gammal mat. Sedan grövre och grövre. [...]

Vilket exemplifierar medielogiken och medialiseringen på plattformen (Gillberg, 2014:43ff). Medielogik handlar om mediers sätt att fånga och behålla publikens uppmärksamhet, vilket speglas i att göra normbrytande aktiviteter för att tränga igenom bruset. Folk följer trenden och går till extremer (äta ännu äldre mat) för att sticka ut, vilket visar på medialiseringen – anpassningen till medieplattformens trender och jakten på synlighet. På samma sätt fångar *Skull-breaker* och *Blackout challenge* publikens uppmärksamhet på TikTok. Dessa farliga utmaningar lockar unga användare att delta för synlighet och uppmärksamhet, vilket är kärnan i en del medialiseringsteorier – anpassningen till och påverkan av mediernas logik och trender.

Varför är då uppmärksamhet något åtråvärt? I dagens uppmärksamhetssamhälle som Gillberg presenterar (Gillberg, 2014:21) tror vi att värde och legitimitet är kopplade till uppmärksamhet och synlighet, särskilt i den mediala världen. Detta kan förstås som Gillbergs offentlighetsprincip² och “värdeskapande utgår från offentliggörande”, alltså att saker, personer och upplevelser först får ett värde när de offentliggörs. I utmaningarna som presenterats, *Blackout* och *Skull-breaker challenge*, kan man förstå det som att värdet av handlingar realiserar inte förrän de har dokumenterats och når en bredare publik (Gillberg, 2014:27). Blir en riskfylld handling verklig och erkänd om den inte delas och ses av kompisgruppen eller till och med en större publik?

Precis som i tidigare diskuterade maktlekar, där deltagandet kan leda till ökad eller minskad status inom gruppen, blir utmaningar som *Skull-breaker challenge* och *Blackout challenge* sätt för dagens ungdomar att navigera i sociala hierarkier och stärka sin plats genom en digital gemenskap. Status och popularitet kan därmed tänkas ackumuleras genom uppmärksamhet, bekräftelse och gilla-markeringar på TikTok. Det räcker inte längre att bara delta i dessa lekar och utmaningar, det ska också filmas, publiceras och förhoppningsvis gå viralt. Denna strävan efter synlighet och uppmärksamhet kan ses som en modern manifestation av de traditionella maktlekarnas drivkraft. Barn och unga som söker status och erkännande väljer nu att delta i dessa digitala utmaningar, ofta utan hänsyn till potentiella risker, vilket kan leda till att de gör “content”³ av något farligt och riskfyllt. Den emotionella energin ökar inte enbart genom utmaningar, utan också kan också öka genom den uppmärksamhet som videon genererar. När en utmaning blir framgångsrik och videon får spridning, kan detta leda till ökad självkänsla och förstärkt grupptillhörighet, tack vare värdet som skapas genom offentlighetsprincipen. Den digitala eran förändrar dynamiken kring EE; det är inte längre bara fysisk närvaro i sociala grupper som genererar emotionell energi, utan även digitala interaktioner. Plattformer som TikTok förstärker denna dynamik med sin snabba och omfattande respons, vilket kan leda till en komplex verklighet där unga måste balansera sin sociala status i både fysiska och digitala miljöer. Därmed kan digital framgång och synlighet ha en direkt påverkan på deras relationer och ställning såväl inför offentligheten (sociala medier) som i verkliga kompisgrupper.

² OBS, inte grundlagen

³ Digitalt innehåll som skapas och delas på sociala medieplattformer, ofta med syftet att underhålla, informera, eller engagera en publik.

Uppmärksamheten och spridningen fungerar därmed likt en belöning och blir även den en kompensation för den negativa handlingen. Vilket kan spegla sig i utmaningen *Blackout challenge*, där status och uppmärksamheten på videoklippen verkar som en kompensation för den farliga och riskfyllda handlingen. Därmed kan man säga att det finns en form av makt i att erhålla omfattande uppmärksamhet, vilket leder till en ökad status och popularitet. Detta grundar sig i tanken att det som är synligt och uppmärksammat anses ha ett större värde, liknande dynamiken i traditionella maktlekar. Högre synlighet och viral framgång på plattformen blir en ny form av makt, både online och i den verkliga världen. Unga som lyckas skapa populärt innehåll samlar på sig en sorts social valuta, vilket stärker deras inflytande och position i sina sociala nätverk.

En användare på Flashback förhåller sig kritisk till ungas trånande efter gilla-markeringar:

[...]Hur i helvete kan en generation bli så förstörd att deras bekräftelsebehov gör att de gör sina kamrater till invalider för "likes"?!

Upprördheten grundas i oförståelsen att kunna skada sina vänner för uppmärksamhet och gilla-markeringar. Målet är nödvändigtvis inte att göra någon illa, men viljan att bli uppmärksam kan tänkas vara så pass stark att man bortser från riskerna med att göra utmaningen. Detta kan också förstås med hjälp av Gillbergs uttryck "magiskt kapital" och Bourdieus begrepp celebrering och cirkulering (Gillberg, 2014:21f). Magiskt kapital innebär ett värdeskapande genom offentliggörande, där interaktionerna med klippet är nödvändiga för att upprätthålla värdet. Bourdieus celebrering karaktäriseras av att den till stor del består av cirkulering. Hur det skrivs och talas om företeelserna är underordnat att det talas och skrivs om det (Gillberg, 2014:23). Att sådana videoklipp blir virala och uppmärskammade är viktigare än vad klippet faktiskt innehåller och, i de farliga utmaningarnas fall, konsekvenserna de kan medföra.

Gemenskap

I denna avslutande del av analysen reflekterar vi över vår egen analytiska process och hur vi har närmat oss konceptet av gemenskap inom maktlekar. Vi utforskar inte bara gemenskapens roll som en biprodukt av dessa lekar, utan också dess betydelse som en central kraft som formar upplevelsen och dynamiken inom dem. Genom att granska både traditionella och digitala maktlekar, inklusive TikTok-utmaningar som *Blackout* och *Skull-breaker challenge*,

undersöker vi på ett övergripande sätt hur gemenskap kan påverka och forma individens agerande och upplevelser.

Gemenskapen i de gamla fysiska, maktlekarna framträder genom deltagandet i interaktionsritualer inom smågrupper, likt tidigare diskuterat. Dessa grupper, präglade av gemensamma erfarenheter och minnen, skapar starka sociala band och en djup känsla av samhörighet. Samhörigheten kan också ses och förstås över de fysiska gränserna. Som tidigare diskuterats i analysen, skapas en känsla av samhörighet genom att dela erfarenheter av maktlekar på forum som Flashback och Reddit. Denna samhörighet kan även ses på TikTok, där deltagare i utmaningar som *Blackout challenge* delar gemensamma erfarenheter. Även om de inte känner varandra personligen, uppstår en känsla av gemenskap genom deras deltagande i samma utmaning. Således skapar TikTok en optimal miljö för att dessa gemensamma digitala upplevelser kan utvecklas till en stark form av gemenskap. På denna plattform sträcker sig gemenskapen utöver den fysiska världen och in i den digitala sfären, vilket öppnar upp för nya sätt att skapa och uppleva samhörighet. Genom att engagera sig i dessa aktiviteter, delar gruppmedlemmarna inte bara upplevelser, utan också skapar de gemensamma kulturella referenspunkter vilket stärker deras relationer.

Att ritualernas produktion av gemenskap förflyttas och når nya dimensioner, kan vi även se i dessa utmaningar. Gemenskapen online speglar sig i den form av deltagarkultur som uppstår på TikTok och i synnerhet i deltagandet av *Blackout challenge* och *Skull-breaker challenge*. Deltagarkulturen ser vi präglad plattformen TikTok, där användare inte bara konsumerar innehåll utan också aktivt deltar i att skapa och omforma innehåll (Jenkins et al, 2014:20). Deltagandet ger som förstått upphov till värden i form av uppmärksamhet, men även sociala och kulturella värden kan ge en fingervisning till deltagandet. Internet och sociala medier har uppenbarligen blivit en plats för unga att umgås och roa sig (Dunkels, 2022:47). TikTok kan därmed likställas med en digital fritidsgård och blir en central mötesplats för unga att samverka med. Jenkins et al. (2014:189f) betonar att dagens medielandskap har en låg tröskel för deltagande, vilket avspeglas i dessa trender och utmaningar. För att bli en del av onlinegemenskapen krävs inte mycket, båda TikTok-utmaningarna är oberoende av rekvisita eller en specifik plats. Deltagarna av dessa utmaningar skapar en gemenskap och en typ av idiokultur som i sin tur kan liknas vid en större subkultur. Denna digitala idiokultur speglar likheterna med smågruppers unika kulturer, men sträcker sig över digitala gränser och

påverkar ungas sociala dynamik på en bredare skala än i den lilla kompisgruppen.

Genom att utföra utmaningar som *Skull-breaker* och *Blackout challenge* fysiskt tillsammans med vänner eller i en grupp, filma dessa och sedan dela på TikTok, skapas en unik hybrid av gemenskap. Dels kan deltagarna uppleva en gemenskap i det fysiska och gemensamma ögonblicket, men även en känsla av tillhörighet genom att delta i en utmaning som många andra tidigare har deltagit i. Den så kallade semi-imaginära gemenskapen gör sig påmind igen, där deltagarna av de olika utmaningarna kan känna samhörighet trots att de aldrig träffats. Denna dynamik förenar den direkta upplevelsen av samvaro med den digitala gemenskapens kontinuitet och räckvidd.

Värdet som genereras genom gemenskapen kan vara sådant som uppskattning, status, och tillfredsställelse, men också för att stärka sociala band, något som förstås som särskilt viktigt i ungas identitetsskapande (Dunkels, 2022:52ff). Deltagande behöver inte vara att aktivt utföra utmaningen, menar Jenkins et al. (2014:234). Det räcker att uppmärksamma utmaningarna genom att interagera med dessa, exempelvis ge en gilla-markering. Deltagande i dessa utmaningar och trender, drivs av individuella intressen som påverkas av de beslut som andra inom deras sociala nätverk tar (Jenkins et al. 2014:81ff). Detta samspel av individuella och sociala drivkrafter gör att dessa trender och utmaningar snabbt blir en integrerad del av TikToks kultur, vilket endast kan begripas om man på något vis tagit del av detta innehåll. Innehållet verkar därmed i likhet med ett slags internskämt, som endast TikTok-användare kan förstå. På så vis kan användning av TikTok främjas och en vilja att vara del av gemenskapen, då särskilt för unga. Deltagandet behöver inte bara vara ett individuellt val, utan också ett svar på kollektiva förväntningar och gruppsyck. Gruppsycket inom dessa digitala gemenskaper kan ses som subtilt men kraftfullt och kan påverka ungas beslut att delta i dessa utmaningar. Gemenskapen är därför inte bara ett resultat, utan också ett mål och kan vara en faktor till att vilja delta i utmaningar av just farligare karaktär.

En viktig invändning mot gemenskap blir det Schoug (2017:45) presenterar om selfiens karaktär. Enligt Schoug markerar selfiekulturen en trend mot ökad individualisering, ett mönster som kan återspeglas i digitala fenomen såsom TikToks utmaningar. Dessa plattformar, även om de är platser för gemenskap och delning, tenderar att gynna individens strävan efter personlig uppmärksamhet och erkännande. Användarna blir skapare av eget innehåll, drivna av att skilja sig från mängden och fånga uppmärksamhet. Detta fokus på

självframställning kan överskugga det kollektiva syftet med en trend eller utmaning, vilket tyder på ett fokusskifte på plattformar som TikTok. Här premieras till viss del individualism och personlig framgång, vilket potentiellt kan undergräva värderingar om kollektiv enhet och gemensamma erfarenheter.

Trots tendenser av en ökad individualism i dagens uppmärksamhetssamhälle, kan vi som sagt se gemenskap som en central och genomgående komponent i samtliga delar. Gemenskapen hos de som deltar i utmaningarna och lekarna, på TikTok, samt i de forum som analyserats. Flashback blir ett ställe för att såväl blicka tillbaka på gamla barndomsminnen som att diskutera dåtidens maktlekar och se likheter på dagens digitala plattformar. Den semi-imaginära gemenskapen sträcker sig bortom en enkel samhörighet över delade erfarenheter och inkluderar även de känslor som delas genom förfasande över det som observerats. Särskilt upprördheten över ungdomars deltagande i farliga utmaningar på TikTok. Det blir tydligt att gemenskap likt makt genomsyrar relationer och situationer samt att forum som Flashback möjliggör olika former av gemenskap.

Gamla lekar i en ny tid

Både traditionella maktlekar och de digitala utmaningarna som *Skull-breaker* och *Blackout challenge* delar centrala element såsom våld och maktutövning. De fungerar som en sorts interaktionsritual där deltagarna samlas kring en “meningslös” men uppmärksamhetskrävande aktivitet. Dessa aktiviteter fungerar inte bara som ett sätt att umgås, utan även som en kraft som kan förstärka relationer inom gruppen samt skapa emotionell energi. Dessutom finns det ofta etablerade strukturer och regler kring dessa aktiviteter, där deltagarna kan uppnå status genom deras genomförande.

Testar man fortfarande sexualiteten genom att sudda med ett suddgummi på rasterna i skolan idag? Vi kan tyvärr inte säga något om hur det ser ut på skolgårdarna idag; men vi kan förstå att maktlekarna har omformulerats i nya medierade former på sociala medier, i synnerhet på TikTok genom utmaningar (challenges). Vi kan förstå de gamla maktlekarna som en form av interaktionsritual, men vi kan även förstå TikTok-utmaningar som en ny medierad interaktionsritual. Ritualen innehåller samma element i de båda formerna, men utvidgas till den digitala arenan med möjlighet att engagera sig på distans. Fysisk närvaro är i alla fall inte ett måste och i vissa fall sker ritualen i en form av hybrid där fysisk och digital närvaro möts. Detta visar på en evolution av interaktionsritualer, där digitala medier utvidgar räckvidden och formen av dessa maktlekar, vilket gör dem mer tillgängliga men också komplexa i sin natur.

I uppsatsen presenteras även att emotionell energi kan genereras som ett resultat av maktlekarna, men nu med interaktionsritualernas utveckling kan vi också se att den emotionella energin både kan utvecklas och bevaras på ett digitalt sätt. EE kan genereras genom interaktioner på TikTok som delning, gillande och kommentering. Dessa digitala aktiviteter skapar en känsla av samhörighet och gemenskap, liknande traditionella interaktionsritualer fast i en digital miljö. Medieringen bidrar även till att återuppleva deltagandet i utmaningarna. Videorna på TikTok blir därmed inte bara en påminnelse om det förflutna, utan också ett verktyg för att förlänga och stärka den emotionella energin. Genom att om och om igen återvända till dessa minnen, stärks de sociala banden och gemenskapen som skapades under utmaningen, även om den ursprungliga händelsen är långt tillbaka i tiden.

Vi utforskar även makten i maktlekarna och kan förstå att i dagens TikTok-utmaningar finns det samma tendenser. Vi kan konstatera att makt är komplext och alltid närvarande. Även om det kanske inte är en uttalad maktkamp kan det ske undermedvetet. Makten är i viss mån likadan och genomsyrar såväl de gamla lekarna som TikTok-utmaningarna. Däremot når den nu nya uttryck i och med att det kanske är mer tvetydigt i vem som håller i makten och vem som bär ansvar. Dessutom kan vi också förstå att det nu finns en ny form av makt i uppmärksamhet.

Statusen som tidigare uppnåddes genom traditionella maktlekar kan nu även ackumuleras genom deltagande i de nya, både fysiska och digitala, utmaningarna. Nu kan status också finnas i form av uppmärksamhet och gilla-markeringar, där status avgörs hur väl din video mottages av plattformens användare. Gilla-markeringar och interaktioner på TikTok-inlägg blir ett mätbart uttryck för socialt inflytande och popularitet, vilket kan ge upphov till mer status både online såväl som i kompisgruppen. Strävan efter uppmärksamhet kan också innebära att man tänjer på gränser för att bli mer uppmärksammad. Detta innebär att uppmärksamhet och synlighet blir viktigt i dagens samhälle, där spridningsfunktionerna TikTok tillhandahåller blir nyckeln till detta.

Likaså kan vi förstå att de sociala band som stärks genom interaktionsritualer kan återfinnas genom TikTok-utmaningarna. Gemenskapen existerar i flera dimensioner och blir därmed en central komponent i uppsatsen. Känslan av gruppstillhörighet blir mer extrem i den digitala plattformen och skapar en vilja att delta i utmaningar, liksom de gamla lekarna. Numera kan de sociala band skapas och stärkas över geografiska gränser genom utmaningarna, som kan beskrivas som den semi-imaginära gemenskapen. TikTok som plattform utvidgar räckvidden för dessa gemenskapsskapande aktiviteter och erbjuder nya sätt för användare att engagera sig och känna sig delaktiga. Samtidigt understryker vi tendenser av ökad individualism i takt med att synlighet och uppmärksamhet premieras.

Är maktlekar ett sånt nytt fenomen då? Vi kan med denna uppsats konstatera, i enighet med många Flashback-användare, att det inte är ett nytt fenomen och att dagens barn kanske inte skiljer sig markant från tidigare. Det finns däremot en skillnad mot förr, idag finns ökad tillgänglighet för mobiltelefoner som tillhandahåller en plattform för alla, där sådant här innehåll lätt sprids. Detta kan tänkas leda till ett större och snabbare deltagande med hjälp av

de uppmuntrande utmaningarna och den lockande uppmärksamheten. Lekarna sträcker sig bakåt till åtminstone 1800-talet och enligt Esbjörn Larsson har de funnits ännu tidigare. Oavsett om det är nummerlistförhören på 1800-talet, "bögtestet" på sent 1900- och 2000-tal eller om det är nutidens *Skull-breaker challenge* är alla dessa lekar och utmaningar av liknande karaktär och ritual. Således kan vi konstatera att ritualen är bestående men samtidigt dynamisk. Bestående i den mening att samma grunder och element återfinns i alla de nämnda lekarna. Dynamisk i den mening att de har utvecklats i ett förändrat landskap där TikTok agerar protagonist och möjliggör en sådan utveckling. Kanske är dessa lekar och aktiviteter i grund och botten bara olika metoder för social interaktion, där TikTok utgör en central del i det moderna sättet att umgås. I det nuvarande medielandskapet har grupppryck tagit en ny form, där anpassning till rådande trender på plattformar som TikTok skapar en förändrad social norm. Detta fenomen speglar hur digitala medier som TikTok kan forma barn och ungas sociala interaktioner och beteenden. Dansuppträdandet på skolavslutningen blir ett utförande av en populär TikTok-dans, familjesemestern blir små vloggar och kvällarna med vänner förvandlas till kreativa sessioner där man skapar och delar videor baserade på de senaste TikTok-trenderna. Plattformen har blivit en integrerad del av vardagliga sociala aktiviteter och därmed är det kanske inte så konstigt att de gamla maktlekarna får nya former.

Referenslista

Abel, S., Machin, T. & Brownlow, C. (2020). "Social media, rituals, and long-distance family relationship maintenance: A mixed-methods systematic review." *New Media & Society*, 23(3).

Bonifazi, G., Cecchini, S., Corradini, E., Giuliani, L., Ursino, D. and Virgili, L. (2022). "Investigating community evolutions in TikTok dangerous and non-dangerous challenges". *Journal of Information Science*.

Bryman, A. (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2 uppl. Stockholm: Liber.

Burgess J., Mitchell P., Munch F. (2018). "Social media rituals: The uses of celebrity death in digital culture." I Papacharissi Z. (Ed.), *A networked self: Birth, life, death* (pp. 223–239). Routledge.

Börjesson, M. & Rehn, A. (2009). *Makt*. Stockholm: Liber.

Collins, R. (2004). *Interaction Ritual Chains*. Princeton University Press.

Dahlgren, P. (1993). *TV och våra våra kulturella referensramar I: Medier och Kulturer*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.

Dunkels, E. (2022). *Vad gör unga på nätet?* 4 uppl. Malmö: Gleerups AB.

Ehn, B. & Löfgren, O. (2001). *Kulturanalyser*. Malmö: Gleerup.

Falgoust, G., Winterlind, E., Moon, P., Parker, A., Zinzow, H. & Madathil, K.C. (2022). "Applying the uses and gratifications theory to identify motivational factors behind young adult's participation in viral social media challenges on TikTok". *Human Factors in Healthcare*.

Fine, G. (2012). *Tiny Publics : a Theory of Group Action and Culture*. New York: Russell Sage Foundation.

Flyvbjerg, B. (2001). *Making social science matter : why social inquiry fails and how it can succeed again*. Oxford, Uk ; New York: Cambridge University Press.

Foucault, M. (1980). *Power/knowledge: selected interviews and other writings, 1972-1977*. New York: Pantheon Books.

Gillberg, N. (2014). *Uppmärksamhetssamhället*. Lund: Studentlitteratur.

Hannerz, U. & Dahlgren, P. (1993). *Medier och kulturer*. Stockholm: Carlsson.

Jenkins, H., Ford, S. & Green, J. (2014). *Spridbar media : att skapa värde och mening i en nätverkad kultur*. Göteborg: Daidalos.

Klefbom, J. (2011). *Angeläget om maktlekar*. Stockholm: ALMAEuropa.

Larsson, E. (2011). Maktlekar ur ett historiskt perspektiv I: *Angeläget om maktlekar*. Stockholm: AlmaEuropa.

Liebermann, A. (2011a). Lekar som lätt spårar ur. *SVT Nyheter*. [online] 6 Oct. Tillgänglig på: <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/lekar-som-latt-sparar-ur> [Hämtad 6 Dec. 2023].

Lin, A., Chow, N., O'Connor, M., Mehta, S., Behnam, R., Pham, D., Hatef, C., Rosenthal, H.E. & Milanaik, R. (2022). Dry Scooping and Other Dangerous Pre-workout Consumption Methods: A Quantitative Analysis. *Pediatrics*, [online] 149(1 Meeting Abstracts February 2022), pp.204–204. Tillgänglig på: <https://publications.aap.org/pediatrics/article/149/1%20Meeting%20Abstracts%20February%202022/204/185966/Dry-Scooping-and-Other-Dangerous-Pre-workout?autologincheck=redirected> [Hämtad 9 Nov. 2023].

Livingstone, S. & Smith, P.K. (2014). “Annual Research Review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: the nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age”. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 55(6), pp.635–654.

Lundgren, A. (2000). *Tre år i g - Perspektiv på kropp och kön i skolan*. Eslöv: Brutus Östlings Bokförlag Symposion

Löfdahl, A. & Hägglund, S. (2006). “Power and Participation: Social Representations among Children in Pre-school”. *Social Psychology of Education*, 9(2), pp.179–194.

Löfgren, O. (1993). *Medier i nationsbygget I: Medier och Kulturer*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.

Mohr, S., Koch, S. & Wedberg, S. (2010). *Maktlekar*. Stockholm: Bilda Förlag.

Montag, C., Yang, H. & Elhai, J.D. (2021). On the Psychology of TikTok Use: A First Glimpse From Empirical Findings. *Frontiers in Public Health*, [online] 9(1).

Morris, S. (2021). *21 Dangerous TikTok trends every parent should be aware of*. [online] Newsweek. Tillgänglig på: <https://www.newsweek.com/21-dangerous-tiktok-trends-that-have-gone-viral-1573734> [Hämtad 13 Dec. 2023].

Richards, D., Caldwell, P.H. & Go, H. (2015). “Impact of social media on the health of children and young people”. *Journal of Paediatrics and Child Health*, [online] 51(12), pp.1152–1157.

Sarkar, A. (2022). *TikTok's 'blackout' challenge linked to deaths of 20 children in 18 months – report*. [online] The Independent. Tillgänglig på: <https://www.independent.co.uk/tech/tiktok-blackout-challenge-deaths-b2236669.html> .

Schoug, F. (2017). Selfiekulturen i sociala medier. I: Olsson, T (red). *Sociala medier - vetenskapliga perspektiv*. Malmö: Gleerups Utbildning.

Sherman, L.E., Payton, A.A., Hernandez, L.M., Greenfield, P.M. & Dapretto, M. (2016). The Power of the Like in Adolescence: Effects of Peer Influence on Neural and Behavioral Responses to Social Media. *Psychological Science*, [online] 27(7), pp.1027–1035.

Skolverket. (2013). *Redovisning av uppdrag om s.k. maktlekar*. [online] Tillgänglig på: <https://www.skolverket.se/publikationsserier/regeringsuppdrag/2013/redovisning-av-uppdrag-om-s.k.-maktlekar> [Hämtad 13 Dec. 2023].

Svenskarna och internet. (2023). *Sociala medier 2023*. [online] Tillgänglig på: <https://svenskarnaochinternet.se/rapporter/svenskarna-och-internet-2023/sociala-medier/>

Tesar, M. (2016). Children's Power Relations, Resistance, and Subject Positions. *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory*, pp.1–6.

TikTok. (2022). *Onlineutmaningar*. [online] Tillgänglig på: <https://www.tiktok.com/safety/sv-se/online-challenges/> [Hämtad 2 Nov. 2023].

TikTok. (2023). *#challenges*. [online] Tillgänglig på: <https://www.tiktok.com/tag/challenge> [Hämtad 12 Dec. 2023].

Trillò, T., Hallinan, B. & Shifman, L. (2022). "A Typology of Social Media Rituals". *Journal of Computer-Mediated Communication*, 27(4).

van Haperen, S., Uitermark, J. & van der Zeeuw, A. (2020). "Mediated Interaction Rituals: a Geography of Everyday Life and Contention in Black Lives Matter". *Mobilization: An International Quarterly*, [online] 25(3), pp.295–313.

Vaterlaus, J.M. & Winter, M. (2021). "TikTok: an exploratory study of young adults' uses and gratifications". *The Social Science Journal*, [online] pp.1–20.

Empiriskt material

flashback.org. (2023). *21 årig blev förlamad efter att ha utsatts för TikToks Skull Breaker Challenge*. [online] Tillgänglig på: <https://www.flashback.org/t3515985> [Hämtad 6 Nov. 2023].

flashback.org. (2012). *Bögtest med suddgummi*. [online] Tillgänglig på: <https://www.flashback.org/t1917709> [Hämtad 6 Nov. 2023].

flashback.org. (2010). *Maktlekar - lista*. [online] Tillgänglig på: <https://www.flashback.org/t1259572> [Hämtad 6 Nov. 2023].

flashback.org. (2008). *Spela Krona - kommer någon ihåg?* [online] Tillgänglig på: <https://www.flashback.org/t690180p8> [Hämtad 7 Nov. 2023].

Hedlund, V. (2020). *Tiktok raderar videoklipp efter livsfarliga trenden*. [online] www.expressen.se. Tillgänglig på: <https://expressen.se/nyheter/tiktok-raderar-videoklipp-efter-livsfarliga-trenden/> [Hämtad 12 Dec. 2023].

Liebermann, A. (2011b). Olika typer av maktlekar. *SVT Nyheter*. [online] 4 Oct. Tillgänglig på: <https://www.svt.se/nyheter/inrikes/olika-typer-av-maktlekar> [Hämtad 15 Nov. 2023].

Paul, K. (2022). *Families sue TikTok after girls died while trying 'blackout challenge'*. [online] the Guardian. Tillgänglig på: <https://www.theguardian.com/technology/2022/jul/05/tiktok-girls-dead-blackout-challenge>.

Reddit.com. (2023). *Hur kan ens 'vänner' göra något så här idiotiskt?* [online] Tillgänglig på: https://www.reddit.com/r/sweden/comments/1lgz1px/hur_kan_ens_v%C3%A4nner_g%C3%B6ra_n%C3%A5got_s%C3%A5_h%C3%A4r_idiotiskt/ [Hämtad 6 Nov. 2023].

Reddit.com. (2023). *Äldre och personer med funktionshinder görs till åtlöje på TikTok*. [online] Tillgänglig på: https://www.reddit.com/r/sweden/comments/134eysx/%C3%A4ldre_och_personer_med_funktionshinder_g%C3%B6rs_till/ [Hämtad 7 Nov. 2023].

Vaccari, C. (2023). *Naji lurades i TikTok-utmaning: "Det här är konsekvenserna"*. [online] www.aftonbladet.se. Tillgänglig på: <https://www.aftonbladet.se/nyheter/a/wA9xPA/tiktok-lurades-i-utmaning-nu-sitter-naji-i-rullstol> [Hämtad 6 Nov. 2023].

Bilaga: Lekarna

Beskrivning av lekarna är hämtade från Mohr et al. (2010: 130-133) och från Liebermann (SVT, 2011).

Lek/utmaning	Förklaring
Svimmingsleken	En aktivitet med syfte att få en deltagare att svimma. Leken har funnits i olika varianter genom tiderna. Från 70-talet fram till dagens "blackout-challenge". I Mohrs beskrivning böjer sig deltagaren framåt 10 gånger. Sedan lyfter någon upp personen bakifrån medan deltagaren håller andan och trycker/någon trycker på strupen. Efter att deltagaren svimmat av placeras hen på marken och får en örfil för att vakna igen.
Nummerlistförhör	En lek från 1800-talet och Karlberg akademi. Nyantagna kadetter vid skolan skulle memorera de äldre elevernas namn och nummer. De yngre kadetterna kunde vid vilken tidpunkt som helst bli förhörd och misslyckades han straffades han med en örfil.
Bögtest/suddgummi challenge	Ett test som går ut på att sudda sig själv med suddgummi på huden (oftast handryggen) tills det går hål och börjar blöda. Avbryter man eller börjar man gråta är man "bög".
Invigningsleken	Om du klippt håret eller ändrat frisyr ska du invigas. Detta sker genom att du ska böja dig framåt och låta de som deltar slå dig i nacken. Denna lek äger rum främst i korridorerna på skolan. Rätten att inviga en nyklippt gäller i en vecka men endast en gång, även om en del gör det fler gånger.
Kronan	Spelet går ut på att deltagarna sitter runt ett bord och skickar ett mynt mellan varandra. Den sista personen som rör myntet innan det stannar, eller den som får det att sluta röra sig, förlorar. Därefter får förloraren lägga knogen mot bordet och låta någon annan skjuta myntet mot knogen.
Spänna kyrka	Spänna kyrka lektes på 1800 talet av kadetter. Den yngre kadetten blev beordrad att lägga sitt huvud i en äldre kadetts knä och med baken upp i vädret. Vidare turades de äldre om att slå den yngre på baken. Pojken med huvudet i knät skulle försöka gissa vem det var som slog honom. Gissade han rätt fick han byta. Med tanke på att han inte kunde se vem som slog var det förstås svårt att gissa rätt person. Detta gjorde att det i princip var ledaren som bestämde när det var dags för byte.
Gul bil	Leken "gul bil" går ut på att snabbt slå till en annan spelare på axeln/kroppen och samtidigt säga "gul bil" så fort man ser en gul bil. Den som gör det snabbast vinner omgången, och sedan börjar nästa omgång där samma regel upprepas.