

flera med erkänd och internationellt prisad förmåga till konstnärlig gestaltning. Att förhålla sig analytiskt till dessa kräver en särskilt stark integritet. Men förmågan att, vid skrivbordet, släppa något av sitt lyssnande för att få ögonkontakt med andra forskare och med läsaren gör det kanske möjligt att uppmärksamma mer. En medveten diskussion om de minnespolitiska aspekterna av sammanförandet mellan ”förintelsen” och ”9.11” tillhör de problematiserande och självreflexiva resonemang jag saknar i avhandlingen. Exakt vad det skulle ha landat i är inte självsagt. Det beklagliga är att det alls inte förs.

I *Liv genom tingen* tycks det dölja sig flera olika skrivprojekt; jag anar minst tre möjliga genrer som ömsom samspekar och ömsom konkurrerar innanför pärnarna. Ser jag detta som *en existentiell hållen essä* är det lätt att vara entusiastisk. Detta är en tänkvärd text som inte lämnar någon oberörd och det huvudsakliga resonemanget är övertygande. Jag är glad över att ha fått läsa den. Som också Eva Silvén påpekat i en recension är det lockande att tänka sig en kommande utställning, som kunde dra nytta av det föremålscentrerade och känslolastiska materialet. (Utställningsetetiskt forum [ueforum.se, 2010] Eva Silvén, ”Tinget, livet och döden” 2010.) Också som stommen till *en utförlig katalog*, som lyfter fram nya aspekter av föremål ur Nobelmuseums samlingar, skulle texten hitta uppskattande läsare. Det kan erkännas att jag är ambivalent över att framträda i rollen som kritikern av ett så engagerat, konsekvent och på många sätt sympatiskt skrivprojekt. Men som *avhandling i etnologi* och prov på vetenskapligt hantverk tycker jag den brottas med flera brister.

I kontrast till den teoriutveckling i ämnet som allt mer betonar kultur som ett växelspel mellan socialt och materiellt genomför Wettstein ett kraftfullt försök att återupprätta subjektets auktoritet. Tingens centrala roll i studien är alltså på sätt och vis något av en chimär. Det förnimbara och närvarande jämföras med andra minnen. Objekten förpassas åter till det kognitiva rummet, därtill bevakade av tabun kring den sörjande individens okränkbara känsla och berättelse, föreställda som något som egentligen varken får förstås, jämföras eller avbrytas med frågor. Det hela är genomfört med välformulerad energi och beslutsamhet. Samtidigt är det lätt, åtminstone som forskare med intresse för det materiellas kulturella och sociala agens, att sakna vad som välts åt sidan och omöjliggjorts i framfarten.

I förhållande till ämnestraditionen utgör Margrit Wettsteins avhandling något av en motvalsdans. På vissa punkter har den fört henne till ett slags återvändsgränd

– inte som engagerad essäist och inspirerad museiman – men som etnologisk utforskare av tingens kulturella betydelser. Avhandlingen – med dess tydliga styrka och tydliga haveri – är en påminnelse om behovet att sätta sig över den förenklade dikotomin mellan känsla och tänkande som präglad, inte minst de vetenskapliga, idealen sedan upplysningen. Med inspiration av en av dess teoretiska pelare, psykoanalytikern Winnicott, kan man drömma om ett tredje alternativ för den humanistiska forskningen. Nog kan den resa sig ur krisernas elddop genom att vara det frirum där vi accepterar paradoxen att det inte bara behövs – utan också går att kombinera vad som kan tyckas som motsägelser – reflekterande analytisk distans och medmänskligt inkännande.

Lotten Gustafsson Reinius, Stockholm

Peder Stenberg: *Den allvarsamma leken. Om World of Warcraft och läckaget*. Etnologiska skrifter 55. Institutionen för kultur- och medievetenskaper, Umeå universitet 2011. 185 s. English summary. ISBN 978-91-7459-178-1. Även som e-bok.

”När jag skriver detta är det 18 dagar sedan jag avslutade min World of Warcraft-prenumeration.” Så inleder etnologen Peder Stenberg sin doktorsavhandling *Den allvarsamma leken. Om World of Warcraft och läckaget*. Efter ungefär 250 dygn av effektiv speltid, vilket motsvarar över åtta månaders spelande, dygnet runt, har han beslutat sig för att sluta och låta frysa sitt konto. Det är ett stort steg: han lämnar en miljö som han investerat mängder av tid, energi och känslor i. Kvar finns människor som blivit hans vänner och som han delat såväl förtroenden som mot- och medgångar med. När Stenberg fryser kontot slutar han inte bara att spela ett spel; han lämnar en värld.

Redan på första sidan av avhandlingen, som består av sju kapitel samt en engelsk sammanfattning och en ordlista över speltermen och -begrepp, framgår det alltså att Stenberg inte bara forskar om spel, han är också själv – eller har varit – en hängiven spelare. Med sig själv och sina kunskaper och upplevelser som utgångspunkt är det spelandets praktik han undersöker utifrån frågor som hur spelarna bygger upp en gemensam verklighet, hur relationen mellan spelare och speltillverkare ser ut och hur detta påverkar möjligheten att gå bortom det som speldesignen formellt erbjuder. I fokus för undersökningen står spelarnas handlingar – vad de gör och inte gör.

Syftet är att ”studera på vilka sätt spelarna gör sina egna virtuella liv meningsfulla tillsammans och vilken roll de virtuella världarnas kontextuella betingelser spelar” (s. 3). I dessa virtuella världar inkluderar han också praktiker och aktiviteter som är relaterade till dem, men som inte rent faktiskt äger rum där. Det gäller bl.a. spelforum online, guider, machinima (dvs. filmer gjorda av spelare som utspelar sig i spelvärlden) och spelarskapade modifikationer (moddar och addons).

Som metod har Stenberg valt deltagande observation. Detta bottenar i en övertygelse om att skälet till att så många ägnar så mycket tid åt onlinerollspel handlar om vardag och vänskap i spelet snarare än om narrativ, spelmekanism, grafik eller teknik. För att komma underfund med vardagen, för att kunna tyda koderna, tolka normerna och förstå hur online och offline hänger samman och hur gränserna mellan dem är konstituerade, krävs ett inifrånperspektiv. Forskaren måste själv bli som informanterna och uppleva världen så som de upplever den. Han måste ”go native”.

Det forskningssammanhang studien ingår i utgörs i första hand av den klassiska etnografen. Liksom Margaret Mead, Mary Douglas och Bronislaw Malinowski hade som mål att förstå en grupps praktik, handlingar och ceremonier genom att leva tillsammans med dem under lång tid, har detta varit Stenbergs mål. Av etnografiska studier som utförts i virtuella världar är det främst T. L. Taylors studie av *EverQuest* (2006) och Tom Boellstorff av *Second Life* (2008) som inspirerat.

Det andra kapitlet har titeln ”Om onlinerollspelens formella beskaffenhet” och handlar om de strukturella betingelser som formar praktiken. Dessa virtuella världar är först och främst platser. Grafiken liksom rörligheten, som uppstår genom att spelaren har möjlighet att navigera med förändring som följd, bidrar till upplevelsen av plats. Det skapar rumslighet och närvarokänsla. Estetiken är också viktig i detta sammanhang men det räcker inte att den är tilltalande. Ett spel må vara hur vackert som helst, men fungerar inte om det inte är spelbart. Estetiken måste alltså vara funktionell, den måste vara levbar och fyllas med mening.

När spelaren går helt upp i spelet, när hon upplever att gränserna mellan världen på skärmen och världen utanför den upplöses så att hon uppslukas och är *där*, talar man inom spelforskningen om begreppet immersion. Så länge tekniken fungerar märks den inte och som spelare rör man sig mellan olika positioner både inne i spelet och utanför det utan problem. Men när tekniken krånglar blir gränserna tydliga och skapar irritation och

frustration. Exempel på detta är lagg, dvs. när det uppstår en fördröjning mellan det spelaren gör på sin dator och serverns registrering av detta.

Skillnaden mellan lek och spel är långt ifrån klar. Kallar man ett onlinespel för spel hamnar det i samma kategori som poker och monopol. Det innebär att det finns regler och vinnare. Man måste följa reglerna, annars fungerar inte spelet som det spel det är tänkt att vara. Kallar man det lek hamnar det i en annan kategori. Leken är inte bunden av regler på samma sätt, den är oförutsägbar och irreguljär. Ett onlinerollspel som World of Warcraft vilar i skarven mellan lek och spel, det är ett ”synnerligen lekfullt spel, eller en lek med regler” (s. 33). Det är mer lek än schack men mer spel än många av barnets lekar.

Resterande del av kapitlet ägnas åt avataren, som beskrivs som ett fordon som gör det möjligt för spelaren att röra sig i den virtuella världen. Avataren är förutsättningen för att kunna spela och den skapas av spelaren, som måste välja klass, ras, namn och kön. Det finns bara två kön – man och kvinna – att välja mellan. Det är stor skillnad i utseende mellan avatare av samma ras med olika kön, men ingen skillnad i förmågor. Designen av kvinnliga avatare i olika spel har diskuterats och kritiserats flitigt i många sammanhang och det är viktigt att komma ihåg att speldesignen inte är neutral utan ingår i en kulturell och historisk kontext.

Det tredje kapitlet, ”Att spela spelet”, är en detaljerad och noggrann redogörelse för en lång spelsession. Med början klockan 10 på morgonen en tisdag 2005 får läsaren följa Stenberg då han spelar i princip 18 timmar i sträck innan han slutar klockan 04.12 onsdag morgon. Berättelsen bygger på den utvidgade dagbok som han förde under denna dag. Medan han spelade tog han skärmdumpar och gjorde anteckningar som han sedan renskrev och utvidgade. Förklaringar och associationer till händelser och situationer inom och utom spelet lade han till efteråt, liksom referenser till annan forskning och erfarenheter han gjort vid senare tillfällen.

Stenberg menar att de immersiva kvaliteterna hos World of Warcraft, alltså det som gör att man som spelare blir uppslukad av spelet, utgörs av det vardagliga och repetitiva, det rutinmässiga och cykliska och ibland tråkiga. Även om spektakulära händelser och upplevelser spelar roll är det vardagen som är det betydelsefulla och den man bör studera för att förstå den situerade virtuella praktiken.

Det fjärde kapitlet, ”Genus, kropp och det virtuella blivandet”, handlar om förkroppsligande online. Cen-

trala teman här är huruvida gränserna mellan offline och online är täta eller om de är läckande och perforerade, och hur spelare förhåller sig till och använder den anonymitet som erbjuds när det gäller kön.

Kapitlet inleds med exempel på hur ett antal teoretiker resonerat kring hur vi lämnar kroppen bakom oss när vi beger oss in i de virtuella världarna, vilket skulle göra oss fria att bli vilka vi vill. Detta kopplas samman med eskapism och drömmen om ett annorlunda, bättre liv – något som alltså förutsätter att vi är missnöjda med de liv som vi lever i den verkliga världen. Att så många tillbringar så mycket tid i onlinerollspel kan förvisso tolkas som en kommentar till den verkliga världen och missnöje med den. Men så behöver det inte vara. Begär, önskningar och belöningar inne i dessa världar kan skapa behov och mening som inte måste vara en reaktion på en brist i den verkliga världen. Meningen som produceras i en sådan värld kan vara nog i sig själv (s. 82).

För att det ska vara möjligt att tänka sig en tillvaro bortom kroppen i en virtuell värld måste det göras en distinktion mellan kropp och själ. Själens är en grundpelare i människors självuppfattning över hela världen. Kroppen å sin sida har koloniserats av naturvetenskapen och setts som naturlig, biologisk, förkulturell. Men istället för att ifrågasätta var gränsen mellan natur och kultur går är det dikotomin i sig som bör ifrågasättas. För att förstå hur känslor och erfarenheter av förkroppsligande följer med in i de virtuella världarna måste man tänka på ett annat sätt menar Stenberg. Ett hybridiskt kroppsbegrepp rymmer såväl kropp som förkroppsligande och kultur. Ny teknik leder till nya möjligheter att se på kroppen och dess gränser. I onlinerollspelen uppstår en relationskedja som innebär att den egna fysiska kroppen via teknik interagerar med den virtuella kroppen som interagerar med andra virtuella kroppar.

Resterande del av kapitlet handlar om hur genus gestaltas via avatarerna och diskuteras utifrån sju exempel. Spelarnas olika föreställningar om genus, om manligt och kvinnligt, om relationen mellan vem man är och vill vara såväl offline som online, leder till olika förhållningssätt och tolkningar. Dessa exempel visar att det är lättare att utmana naturaliserade genuspositioner i virtuella världar än i verkliga. Men det virtuella förkroppsligandet är inte frikopplat från det fysiska. Manliga och kvinnliga kroppar stannar inte bakom skärmen utan följer med in. Det läcker mellan online och offline.

Detta utvecklas i det femte kapitlet, som heter ”Läckage – om de flytande gränserna”. De virtuella världarnas meningsfullhet kommer ur de spelarskapade kulturella

praktikerna och det är där som kärnan i onlinerollspel finns. Det handlar om dynamik, normer och förhandling: alltså om kultur. Med spelarkultur avses både traditionella föreställningar om en kultur som bärare av normer och värderingar, och som ”ett subjekt med kraft att utmana speldesign, spelmekanik och speltillverkare” (s. 89). Speltillverkaren tillhandahåller spelet men det är spelarna som ger det liv: ”Om spel är kod är spelarna kultur” (s. 104). I kapitlet diskuteras med hjälp av begreppet läckage gränserna mellan spelarkultur och spelet och tillverkarna, men också gränsen mellan online och offline, och hur transaktionerna mellan dem kan förstås.

Speltillverkarna tillhandahåller de formella strukturerna inom vilka spelarna tillåts vara agenter. Vad de får göra och vad som är möjligt styrs av de regler tillverkarna satt upp. Tolkningen av vad som är tillåtet är emellertid inte självklar; det kan vara alla handlingar som är *möjliga* att utföra men som inte är planerade. Vissa spelare utmanar och tänjer därför ständigt på reglerna. Detta är tillverkarna inte bara medvetna om utan också beroende av; det är genom produktiva och kreativa spelare som speldesignen förhandlas, förändras och förbättras. Det innebär att relationen mellan spelarkultur och spelföretag inte självklart kan översättas till den mellan konsument och producent.

Kapitlet avslutas med en del som heter ”Online, offline och det levda livet” som handlar om relationen mellan det reella och det virtuella samt läckaget mellan dessa världar. Den inleds med en diskussion av hur den virtuella ekonomin i onlinespel hänger ihop och smälter samman med den verkliga ekonomin offline. Virtuella varor har ett reellt värde och eftersom det finns en efterfrågan finns det också en marknad. Det går alltså att tjäna riktiga pengar på något som inte ”finns”. Ett exempel på detta är s.k. goldfarmers – kinesiska lågavlönade arbetare som under dåliga arbetsförhållanden samlar spelvaluta som sedan säljs till andra spelare för riktiga pengar.

Den stereotypa nidsbild av datorspelaren som ensam och socialt handikappad är seglivad men stämmer inte. Det finns en ständigt närvarande vilja att hjälpa och den främsta gåvan är tid. Samtidigt som det är viktigt att inte romantisera detta alltför mycket, visar det hur de annorlunda kontextuella betingelserna i onlinerollspel kan leda till andra beteenden och relationer än de som finns i den reella världen. Den virtuella världen är ingen avbild.

Att lära sig spela ett spel som World of Warcraft är inte tekniskt svårt. Speldesignen är utformad så att nya spelare introduceras på ett smidigt sätt och det finns

manualer att tillgå. Att lära sig outtalade regler och normer som formats av spelarna själva är däremot svårare. I det sjätte kapitlet, ”Oskrivna regler, sociala normer och onlinerollspel”, är det de spelarskapade reglerna som står i fokus.

Den som bryter mot dessa oskrivna regler och normer utsätts för sanktioner. Det är detsamma som i andra samhällen. Detta diskuterar Stenberg utifrån tre exempel. Det första handlar om ninjor, ett begrepp som i onlinerollspelssammanhang betecknar personer som stjälar bytet, ”looten”, från andra. Ninja kan vara både ett substantiv och ett verb, man kan vara en ninja och man kan ägna sig åt att ninja. Att ninja är ett tabu, men just därför förekommer det i princip i alla onlinerollspel. Där det finns tabu finns alltid en potentiell överträdelse. När någon ninjar blir de sociala normerna och kampen för att upprätthålla dem särskilt tydliga.

Det andra exemplet handlar om en uppmärksam händelse kring en begravning. En spelare avled och hennes vänner i spelet bestämde sig för att genomföra en begravning i World of Warcraft för att hedra hennes minne. Ritualen saboterades av annat guild som också filmade det. Här blir gränsen mellan offline och online tydlig. Ett liknande beteende i verkliga världen är det få som hade godtagit. Samtidigt visar de olika reaktionerna på händelsen hur gränserna mellan online och offline är otydliga och hur det läcker mellan världarna. Det finns de som fördömer händelsen och de som applåderar den, de som poängterar att det är riktiga människor bakom avataren och de som tycker att ”det är ändå bara ett spel”.

Det tredje exemplet rör s.k. griefers, spelare som medvetet går in för att på olika sätt sabotera för andra spelare. Där fuskare töjer på vad de formella reglerna tillåter, dvs. koden, töjer griefern på de informella reglerna, dvs. normerna. Förutsättningen för att någon ska kunna ”griefa” är förstås att andra följer normerna.

Inga av de handlingar som diskuteras i detta kapitel är förbjudna i spelet. Däremot är de normbrott och förbjudna enligt de regler spelarna själva satt. Ett normbrott i den virtuella världen blir verkligt inte för att det är en avbild av en överträdelse offline utan för att de underförstådda värderingarna som styr praktiken handlar om en situerad överenskommelse. Det är först när någon utmanar eller bryter mot de sociala normerna som de blir synliga.

I det sjunde och sista kapitlet, ”Avslutande diskussion”, knyter Stenberg samman de teman han diskuterat i avhandlingen och analyserar de empiriska erfaren-

heter han gjort för att besvara frågan ”vad för slags värld World of Warcraft egentligen är” (s. 163). Detta gör han med utgångspunkt i en tredelad uppdelning av lekens kännetecken hämtad från antropologen Thomas Malaby (2007).

Det första av lekens kännetecken är att den är separerad från det vanliga livet, i synnerhet arbetet, och att den existerar inom en magisk cirkel. Detta begrepp, som ursprungligen skapades av Johan Huizinga på 1930-talet, används ofta i analyser av spel och virtuella världar men utsätts också för mycket kritik. World of Warcraft kan inte ses som en avskild arena, en plats isolerad från den övriga ”riktiga” världen. Den är en del av denna värld också. Samtidigt finns det dock en gräns och World of Warcraft är något annat och annorlunda. Gränserna blir tydliga när de överträds, och de utmanas och diskuteras ständigt.

För att fånga denna dubbelhet använder sig Stenberg av begreppet läckage. Läckagebegreppet gör det möjligt att förstå den invecklade praktik som innebär att man som spelare förväntas röra sig i olika positioner både i och utanför spelet och hur dessa gränser ständigt förhandlas.

Det andra kännetecknet är att leken är fri från konsekvenser och är ickeproduktiv, något som inte heller stämmer för World of Warcraft. Denna värld är ett kollektivt skapat rum där speldesignen levandegörs av spelarkulturen – utan spelare inget spel. Detta leder till komplexa frågor om inte bara vad spelet är utan också vem det tillhör. Diskussionen om intellektuella rättigheter rör inte bara köp och försäljning av virtuella ting utan även utvecklingen av addons som spelare gör utan ersättning och som implementeras i speldesignen. Detta innebär alltså att såväl föreställningen om onlinerollspel som traditionell lek och förståelsen av lek som improduktiv utmanas och ifrågasätts.

Det tredje kännetecknet, slutligen, är att leken är njutbar och rolig. Den är något annat än arbete. Detta stämmer inte särskilt väl in på World of Warcraft eftersom många av de moment som spelarna måste utföra både är tråkiga och i stor utsträckning liknar monotont arbete. Men dikotomin mellan lek och arbete kan ifrågasättas. Gränserna är flytande och kanske, menar Stenberg, är det så att spelarna fortsätter att leka, inte trots att det liknar arbete utan för att det gör det; när det känns som arbete känns det inte längre som slöseri med tid.

Arbete måste också förstås i den speciella kontext där det utförs och därmed ges mening. Den alienerade arbetare Marx beskriver är en människa som förfrämli-

gats från produkten av sitt arbete och inte ges möjlighet att skapa sammanhang. Det enformiga och repetitiva arbetet i World of Warcraft däremot har en konkret relation till de mål som spelarna gjort meningsfulla och också nåbara. Det viktiga är inte vad målet är utan att det upplevs som meningsfullt.

Den virtuella praktik Stenberg funnit då han spelat, levt och forskat i World of Warcraft stämmer dåligt med lekens traditionella kännetecken som fri, magisk och improduktiv utan konsekvenser. Istället tydliggörs, skriver han, ”en värld med verkliga effekter, verkliga sociala normer, verkliga begär, verkliga människor, verklig produktion och verklig mening; World of Warcraft är en allvarsam lek” (s. 173).

Etnologer studerar människan som kulturvarelse. De vill förstå och förklara normer, koder och beteenden, undersöka hur erfarenheter och värderingar bidrar till att forma olika förhållningssätt och föreställningsvärldar, analysera kulturmönster och meningsskapande. Etnologer vill veta varför människor gör som de gör. Detta är också Peder Stenbergs mål i denna studie. Det som skiljer den från flertalet andra etnologiska studier är att den handlar om kulturbygge och meningsskapande i en virtuell värld – onlinerollspelet World of Warcraft med över 12 miljoner användare.

Det är en värld som förvisso är mycket annorlunda än den vanliga världen och som erbjuder många möjligheter att leka med identiteter och pröva att vara någon annan än den man vanligen är. Det är dock inte främst det uppenbart annorlunda och exceptionella som intresserar Stenberg utan hur spelarna skapar mening i spelet, genom spelet; varför så många människor spenderar så mycket tid i denna värld. För att förstå det de gör, varför de gör det och vilken mening de tillskriver det, är det nödvändigt att uppleva och erfara världen på samma sätt som spelarna. Man måste bli en av dem. Sett ur ett utifrånsperspektiv kan det som sker och den vikt det tillskrivs te sig både märkligt och löjligt. Med ett inifrånsperspektiv blir det begripligt och rationellt. För att kunna tolka och förklara räcker det inte att vara turist, menar Stenberg; man måste *leva* World of Warcraft.

Avhandlingen är välskriven och har en berättande och lättillgänglig stil. Syftet presenteras tidigt i avhandlingen, som sig bör. Det är att ”genom deltagande observation studera på vilka sätt spelarna gör sina egna virtuella liv meningsfulla tillsammans och vilken roll de virtuella världarnas kontextuella betingelser spelar” (s. 3). Syfte, problemställning och avgränsning efterlevs också i de kommande sex kapitlen.

Den djupa kunskap om spelet och spelandet som Stenberg förvärvat genom att själv bli en del av spelarkulturen är en styrka. Det är en svår balans att gå upp i något och bli en del av det, och att samtidigt behålla den analytiska distansen. Det innebär att vara i ständig rörelse mellan innanför och utanför och att ha förmågan att ta ett steg bakåt eller framåt för att betrakta det man ser ur ett annat perspektiv. Detta behärskar Stenberg.

Men samtidigt som det är avhandlingens styrka är det också dess svaghet. Jag ställer mig mycket tveksam till att han inte gjort intervjuer eller på annat sätt tagit del av andra spelares upplevelser, erfarenheter och åsikter utan använder sig själv som enda informant. Detta får konsekvenser för såväl hans tolkningar som för vilka teman och situationer han väljer att fokusera. World of Warcraft är ett spel som kan spelas och upplevas på olika sätt, något som i stor utsträckning styrs av spelarens inställning och agerande. Stenberg klargör att det är raiding och PvP (player versus player) som han inriktat sig på och inte rollspel, liksom att hans resultat i det s.k. ”Bartle Test of Gamer Psychology” visar att han hellre ägnar sig åt att delta i strider än att utforska miljöer och möjligheter (s. 43). En spelare som får det omvända resultatet, eller som ägnar avsevärd tid åt rollspel, spelar därmed förvisso samma spel men upplever det inte på samma sätt. Detta är Stenberg medveten om men problematiserar det inte i den utsträckning jag hade önskat. Det lakoniska konstaterandet att ”kanske hade jag haft andra erfarenheter” om han rört sig i kontexter där rollspelande praktiseras (s. 119) hade behövt utvecklas. Likaså hade påståendet att han ”emellertid ständigt haft en medvetenhet om mina preferenser som spelare och således också förhållit mig till dem under min analys” (s. 43) behövt konkretiseras med exempel på hur och i vilka situationer denna medvetenhet kommit till uttryck.

Jag saknar också en positionering i förhållande till dels tidigare etnologisk forskning om spel och lek, t.ex. avhandlingar som Barbro Johanssons *Kom och åt! Jag ska bara dö först* (2000) och Lotten Gustafssons *Den förtrollade zonen* (2002), dels den under senare år snabbt växande nätetnografien. Allt fler etnologer bedriver fältarbete på nätet och använder bloggar, onlinespel och diskussionsfora som källor eller, som Stenberg gör, låter dem utgöra själva forskningsfältet.

Vidare hade det varit angeläget med en tydligare diskussion om hur avhandlingen förhåller sig till spel-forskning och Game Studies. Om Game Studies kanske mest associeras med studier av kategorisering, struktur och typologisering är termen ”spelforskning” öppnare

och rymmer fler perspektiv och utgångspunkter. Men även om Stenberg gör en etnografisk studie med syfte att ”studera på vilka sätt spelarna gör sina egna virtuella liv meningsfulla tillsammans och vilken roll de virtuella världarnas kontextuella betingelser spelar” strävar han också efter att kategorisera. Han ställer frågan ”Spelar man eller leker man?” (s. 31–33) och analyserar ”vad för slags värld World of Warcraft egentligen är” (s. 148). När han resonerar kring den magiska cirkeln och World of Warcrafts likhet med arbete ger han sig på att definiera vad spel är. Om detta finns mycket skrivet inom såväl Game Studies som inom det bredare fältet spelforskning. Det hade därför varit önskvärt att han tydligare förhållit sig till dessa fält utifrån sin position som etnolog.

*Den allvarsamma leken. Om World of Warcraft och läckaget* är på flera sätt något helt nytt inom etnologin. Det är mig veterligen den första etnologiska doktorsavhandlingen om onlinerollspel. När allt fler människor tillbringar allt mer tid i virtuella världar, som t.ex. World of Warcraft, kan inte etnologer ställa sig utanför dessa. Liksom vi studerar och förhåller oss till olika grupper, miljöer och kulturer offline så måste vi också studera och förhålla oss till detta online. Som Stenberg också visar så tydligt finns det inga fasta gränser mellan världarna. De påverkar och relaterar till varandra, eller med Stenbergs terminologi: det läcker mellan världarna. Det går inte att förstå den ena utan att förstå den andra. Detta gör hans studie till ett värdefullt bidrag till den etnologiska forskningen.

Spelforskning är ett tvärvetenskapligt fält där såväl perspektiv som metoder skiftar. Men allt fler spelforskare har börjat intressera sig för *spelarna* och just de frågor Peder Stenberg ställer: vad är det de gör, varför och vad betyder det? Här har etnologer med sin tradition av att arbeta etnografiskt och att studera kulturbygge och fokusera på det vardagliga och till synes triviala mycket att tillföra. Etnografi har kommit att bli ett modeord och det är många som idag säger att de arbetar med etnografi. Dessa etnografiska studier visar sig dock vid närmare betraktande många gånger vara bristfälliga och mycket ytliga. Stenberg däremot har genomfört ett grundligt etnografiskt fältarbete och därmed skaffat sig en förståelse för spelarkulturen, spelet och förhållandet mellan den verkliga och den virtuella världen som bara någon som själv blivit en del av det han studerar kan uppnå. Hans studie är därmed också ett viktigt bidrag till spelforskningen.

Charlotte Hagström, Lund

Magnus Linnarsson: *Postgång på växlande villkor. Det svenska postväsendets organisation under stormaktstiden*. Nordic Academic Press, Lund 2010. 281 s., ill. English summary. ISBN 978-91-85509-42-3.

Den statliga förvaltningens och kommunikationernas betydelse för stormaktstidens Sverige har sedan länge understrukits i flera historiska undersökningar. Magnus Linnarssons avhandling *Postgång på växlande villkor. Det svenska postväsendets organisation under stormaktstiden* är ett bidrag till denna forskning och omfattar det svenska postväsendets första hundra år fram till 1720. Geografiskt sträcker den sig över det som idag kallas Sverige och Finland.

Syftet är ”att med postväsendet som exempel förklara varför den svenska staten vid olika tidpunkter övervägde olika alternativ och slutligen valde en organisationsform till förmån för en annan” (s. 22). Linnarsson är alltså intresserad av hur den svenska staten organiserade sin förvaltning i allmänhet men också hur kommunikationer löstes under stormaktstiden. Fokus ligger på organisationen av Postens högsta ledning. Redan tidigt gör Linnarsson klart att han är intresserad av att utmana den gängse uppfattningen om Posten som en arketyp för ett statligt centralt verk. De teoretiska ingångarna hämtas från nutida företagsekonomisk organisationsforskning. Han skiljer därvid på hierarkisk drift, där staten driver verksamheten själv, och entreprenad, där verksamheten arrenderas ut till eller köps av privat aktör.

Källorna till undersökningen omfattar både sådana som är tillkomna av postorganisationen för att direkt reglera eller på annat sätt påverka verksamheten och sådana som på annat sätt berör eller belyser Posten. Till de senare hör Riksrådets protokoll och riksdagsmaterial. Linnarsson noterar att den här sortens normativa källor äger en svaghet i att de ur ett källkritiskt perspektiv säger något om avsikter men inte nödvändigtvis om genomförande och praktiker. Konsekvenserna av denna källkritiska fundering blir i avhandlingen dock inte mycket mer än en fundering. Med viss självklarhet anser han att källorna från statsförvaltningen är en ”tillgång”, men på vilket sätt de skulle vara ”trovärdiga” lämnas i ovisshet (s. 46). Litet förvånande är det att en historiker lämnar den källkritiska diskussionen efter ett så rudimentärt resonemang. Historikers disciplinära självbild omfattar ju gärna en uppfattning om en avancerad källkritisk apparat som här alltså inte riktigt framträder eller kommer till uttrycklig användning. Frågan om vilken potential