

Verklig fiktion om virtuell verklighet

– *Litteraturundervisningens
utmaning*

Ylva Lindberg

PhD

Senior lecturer in Literature, University of
Jönköping, Sweden



PhD in Literature, French modern poetry, Apollinaire, Uppsala. Librarian at the National Library of France (BNF), National Institute of Patrimony (INP), Nordic Library (Bibliothèque Nordique), Paris. Teacher at the European Institute of Languages, Paris. Teacher and supervisor at the master program in Library Science at Uppsala University. ENCELL (HLK, Jönköping): Coordinator in collaborations with Frenchspeaking partners. Research: - CCC (Culture Creativity Copyright, Uppsala) Transformation and Transmission of Knowledge in Science Fiction. - Réseaux, Savoirs & Territoires (L'École Normale Supérieure, Paris) Literacy and Aesthetics in Second Life, book in print.

Abstract

Följande text utgår från frågorna varför och hur humaniora ska integrera ny teknik. I detta fall belyses mer specifikt hur svenskämnet och litteraturundervisningen kan anknyta till den teknologi som virtuella tredimensionella världar via internet uppvisar.

I den första delen av artikeln refereras till ett försök att använda den virtuella världen Second Life i en kurs i litteraturvetenskap. Sedan beskrivs de nära samband som finns mellan litteratur och teknik. Därefter följer en argumentation som vill visa på varför just virtuella världar är betydelsefulla för litteraturvetenskapen. Konklusionen är att digitala universum kan vara ett verktyg där teknik och litteratur kan mötas på lika villkor, utan att den ena eller den andra dominerar teoretiskt.

I den andra delen utforskas rent allmänt möjligheterna att förnya svenskämnet och litteraturundervisningen genom aktuell informations- och kommunikationsteknologi, IKT, och mer specifikt genom virtuella världar, som i sig rymmer en stor del av nämnda tekniker. Här fokuseras framför allt på grundskolan, men även på högre studier. Mot bakgrund av den senaste debatten kring litteraturkanon, grundskolans kursplaner, samt svenskämnets konception diskuteras vilken plats som finns i undervisningen för IKT och ett studium av virtuella världar. Den centrala frågan kretsar även här kring hur det litterära och humanistiska perspektivet kan möta det tekniskt naturvetenskapliga och vice versa.

I tredje delen ges en mycket kortfattad forskningsöversikt som syftar till att belysa hur man både i litteraturvetenskapliga och tekniska forskningssammanhang under de senaste åren diskuterat förhållandet mellan litteraturvetenskap och teknik, men även mellan teknik och andra konstformer, såsom bildkonsten.

I den sista och fjärde delen presenteras några romaner som utspelar sig i den virtuella världen Second Life eller i en digital miljö som är mycket lik denna. I denna del presenteras olika argument för att teknik på detta sätt kan integreras i ämnet genom litteraturläsning. Avsnittet gör en analys av romanerna *Notre seconde vie* (2008) av Alain Monnier och *ANIMA: A Novel about Second Life* (2007) av avataren Dalian Hansen, där exempel tas fram som kan knyta an till svenskämnets tre konceptioner – litteraturhistoria, språkliga färdigheter och erfarenhetspedagogik - samt till litteracitet och särskilt till digital litteracitet.

Second Life – Litteraturen möter en virtuell värld och tvärtom

Tanken till föreliggande artikel föddes under en termin mellan 2006 och 2009, då jag lät en grupp studenter i litteraturvetenskap på 11 personer, fem män och sex kvinnor, utforska den tredimensionella virtuella världen Second Life i samband med ett moment där vi behandlade existentiell skönlitteratur av nobelpristagaren Pär Lagerkvist. Uppgiften utgick ifrån att var och en skulle undersöka hur religion och existentiella problem togs upp, uttrycktes och debatterades i den specifika virtuella världen, genom att resa omkring, observera och interagera med den digitala omgivningen. Erfarenheterna presenterades sedan muntligt och jämfördes med de skönlitterära texterna. Syftet var att belysa huruvida den lästa skönlitteraturen kunde uppfattas som aktuell eller inte i vår digitaliserade värld och i så fall varför. Gruppen kom fram till att i Second Life finns många sammanslutningar eller *communities* som representerar olika religioner eller livsåskådningar. En ytterligare konklusion var att livsåskådningar och religioner även praktiserades i den syntetiska världen, då gruppen presenterade flera kultplatser och tempel av olika slag som användarna kunde besöka. I förhållande till denna rikedom på religion och debattforum för existentiella frågor i Second Life, framstod den lästa skönlitteraturen mindre angelägen. Trots de litterära kvaliteterna och de universella frågorna saknades man där andra perspektiv än de västerländskt kristna.

Den typ av litteraturvetenskap, där man i någon mening kopplar skönlitteraturen till det omgivande samhället – antingen det samhälle som existerade synkront vid utgivningen eller de samhällen som utvecklats diakront efter den första utgivningen – har i Sverige fått en egen underdisciplin benämnd litteratursociologi och är långt ifrån ett nytt grepp. Men i det beskrivna fallet handlar det därutöver om att koppla litteraturen, inte till samhället självt, utan till en digital variant av det, som fortfarande endast befolkas av en privilegierad särart av mänskligheten.

Syftet med detta experiment var således inte att göra undervisningen mer flexibel och lättillgänglig för studenten, vilket oftast är det huvudsakliga motivet för att införa teknologi i undervisningssammanhang där humaniora är ämnet. Tvärtom innebar det mer arbete för studenterna, som förutom den vanliga undervisningen, tvingades komma tidigare till lektionerna för att få introducerande kunskap till olika funktioner i Second Life. Förutom det huvudsakliga syftet att utforska en viss sorts texter ur detta litteratursociologiska perspektiv, fanns även delmålet att förmedla en upplevelse av den här förhöjda verkligheten, eller *augmented reality*, som surrealisterna försökt sätta ord på sedan början på 1900-talet och som nu blivit en verklig del av världen.

Litteratur ger upphov till teknik

Som jag pekar på i min avhandling uppträdde poeten och konstnären vid sekelskiftet som personer med rollen att realisera mänskliga drömmar och önskningar. Vetenskapen och vetenskapsmännen konkurrerade ut dem vad beträffar denna uppgift, då deras skapelser var konkretare, mer samhällsnyttiga och därmed bättre förverkligade (Lindberg 2002). Så såg också många uppfinningar dagens ljus under denna tidsperiod, exempelvis radion och glödlampan för att inte nämna flyget, som ju varit en litterär *locus communis* alltsedan myten om Ikaros.

Konst och skönlitterära verk framstår ofta på detta sätt som förebilder och inspirationskällor till ny teknik. För att nämna ett aktuellt exempel; år 2007 beordrade John Chambers, chef för det amerikanska företaget Cisco, sina ingenjörer att konstruera ett verktyg för videokonferenser som skulle likna det i *Star Trek* (Wikberg 2007). Chambers tänkte närmare bestämt på hologrammen, en slags tredimensionell rörlig bild, som har en grundläggande betydelse i nämnda Science Fiction-serie.

Den tredimensionella virtuella världen Second Life är inget undantag. En stor del av dess innehåll är olika försök till att bygga upp fiktiva världar som är inspirerade av skönlitteraturen. Berättelserna som agerat förebilder kan i många fall kategoriseras som Science Fiction, SF. Det är ju framför allt i denna genre som man har infört digitala universum i föreställningsvärlden. Philip K Dick var en föregångare på området redan på 60-talet, men det är William Gibson och Neal Stephenson som blivit de största namnen med deras cyberpunkromaner *Neuromancer* (1984) och *Snow Crash* (1992). Till denna cyberpunkvåg med virtuella världar i centrum får man inte glömma att nämna Walter Jon Williams *Hardwired* (1986) och *Voice of the Whirlwind* (1987) och möjligtvis Alexander Beshers debut, där han skildrar en virtuell konkurrerande stad till Tokyo: Satory City. Filmvärlden har sedermera bidragit till att popularisera idén om metauniversum, exempelvis i *The Matrix* (1999), *eXistenZ* (1999), *Total Recall* (1990) och *The Thirteenth floor* (1999).

Det existerar således en stark koppling mellan vissa former av skönlitteratur, annan konstnärlig fiktion och ny teknologi, vilket man tenderar att inte tillräckligt understryka i litteraturvetenskapliga sammanhang. Det kan delvis bero på den polarisering som skett inom forskningen mellan ett naturvetenskapligt synsätt och ett akademiskt litterärt och humanistiskt, särskilt efter C P Snows dualistiska uppdelning av de båda synsätten i två olika kulturer (Snow 1959). Som Snow tidigt påpekade, vore det fördelaktigt för samhället i stort om det fanns en tydligare dialog mellan dessa två vetenskapliga angreppssätt. Trots att litteraturvetenskapen kan förknippas med flera aspekter av den nya tekniken, vilket berörs i den litteraturöversikt jag presenterar längre fram, är teknik märkbart och märkligt frånvarande i litteraturundervisningen,

både på grundskolenivå och på högskolenivå. Ett av motiven till att införa Second Life som ett av många exempel på en virtuell värld i en litteraturkurs, var därför att hitta en produkt, eller ett verktyg, där både det tekniska och litterära perspektivet kunde mötas.

Teknikens oundviklighet och litteraturens roll

En ortodox litteraturvetare skulle kanske genmäla att disciplinränserna inom universitetsvärlden måste upprätthållas, liksom ämnesgränserna i grundskolan. Teknik har därmed ingen plats inom skönlitteraturen. Kan man då inte invända att den inte skulle överleva utan de tekniker som omger den? Redskapen har utvecklats betydligt under det senaste seklet och de senaste decennierna och denna dialektiska process mellan litteratur och teknik har gett upphov till nya sätt att skriva, läsa, producera och distribuera text. Bör inte "lärarens professionella objekt", som Carlgren och Marton kallar lärarens uppgift att lära ut olika färdigheter och förhållningssätt, förändras och anpassas till litteraturens förändrade premisser (Carlgren & Marton 2000: 23)?

Dagens vardag präglas av ny teknologi och nya medier som vi ännu inte vet hur vi ska förhålla oss till. Virtuella världar via internet visar upp en sådan tvetydig teknik, som inbjuder till en mängd olika attityder och sätt att förhålla sig. I litteraturen ges plats för att formulera visioner, kritik och tankar kring möjliga scenarion och utvecklingsriktningar vad gäller teknik vars användningsområden, roll och betydelse i samhället fortfarande är oklar. I denna mening har litteraturen makt att påverka och är inte bara en förströelse för stunden. Litteraturens subversiva kraft och potential att förändra tas upp ur ett historiskt perspektiv i antologin *Litteraturens makt* (2000) där Birthe Sjöberg står som redaktör, samt i Alberto Manguels välkända *A History of Reading* (1996). Här framstår viss litteratur som farlig, då den censurerats, bränts på bokbål och, som i fallet *Uncle Tom's Cabin* (1852) av Harriet Beecher Stowe, påståtts ha provocerat fram den amerikanska revolutionen. Såsom framkommer både av Sjöbergs och Manguels publikationer, har 1900-talslitteraturen tappat mycket av denna aura av farlighet, då tryckfrihet, yttrandefrihet och demokrati har blivit legio.

1900- och 2000-talslitteraturen kretsar ändå fortfarande kring ett litterärt centralt tema, som i vissa fall kan bli brännande, nämligen konstruktionen av imaginära världar, där utrymme finns för att kritiskt spegla verkligheten. Manguels uppslagsverk *A Dictionary of Imaginary Places* (1980) med 1200 fiktiva världar som blir fler och fler efter varje ny upplaga, är ett tecken på föreställningsvärldens betydelse. Som SF-läsare kan det ändå vara en besvikelse att se så många välkända fantastiska världar som förknippas med Science Fiction utelämnade, exempelvis Terry Pratchetts *Discworld*.

Liksom den modernistiska litteraturen ville skapa förståelse för nya tekniska företeelser genom en konstart, har SF-litteraturen fyllt rollen som föregripare av framtiden. Båda strömningarna har i sina fiktionsvärldar uttryckt förningar om den teknologiska utvecklingen. SF-genren har under i princip ett sekel haft patent på att mer eller mindre trovärdigt skildra ny teknik, men har sedan dess guldålder på 50-talet en låg status på det litterära fältet. Därför är det av intresse att påminna om dess likheter med de modernistiska och finlitterära strömningarna (Määttä 2006: 58. Lindberg 2009). Marcel Proust framträdde exempelvis med sitt livsverk, *À la recherche du temps perdu* (1913-1927), som en skildrare av den nya tidens teknologi, vilket Sara Danius framhåller i sin avhandling från 1998, *Senses of Modernism: Technology, Perception and Modernist Aesthetics*. Proust var inte ensam bland modernisterna att fascineras över exempelvis farten och snabbheten i början av seklet. En mängd författare och konstnärer tog intryck av de tekniska förändringarna under epoken och omskapade dem till text och bild, i syfte att skapa en uppfattning om och en känsla för den då aktuella tekniska utvecklingen (Bergman 1962).

Litteraturen har visat sig vara ett fruktbart verktyg för att integrera ny teknik i en mänsklig kontext, där sinnesintryck, perception och sociala premisser har en utpräglad roll, samt för att vänja den enskilde och kollektivet vid en ny samhällelig och teknisk företeelse. Den tidiga modernismen visar otvetydigt på detta, exempelvis då poeten Apollinaire tar fasta på radiovågorna och de nyligen upptäckta men osynliga rayons X, röntgenstrålarna, när han skriver sin diktsvit "Ondes" ("Vågor") (Lindberg 2002). Proust i sin tur tar fram telefonen i *À la recherche du temps perdu* som ett nytt kommunikationsverktyg där upplevelsen av den mänskliga rösten blir helt ny. I SF-litteraturen är detta karaktärsdrag mer uppenbart, varför exempel kan ses som överflödiga. Dock kan den relativt nya romanen av David Marusek, *Counting Heads* (2005) nämnas som en reflektion över nanoteknologins utveckling och användningsområden. I övrigt ger många forskningsverk en överblick över hur ny teknologi skildrats i litteraturen genom tiderna, exempelvis den nyligen utkomna *Carriages and Computers: Aesthetic Technologies in Literature from the 18th to the 21st Century* (2008) av Gunnar Foss och Yngve Sandhej Jacobsen eller *Literature, Technology, and Modernity, 1860-2000* (2004) av Nicholas Daly. Vissa forskare tittar även specifikt på hur teknologi konstrueras och representeras i enskilda författarskap, såsom Perla Sassón-Henry gör i utforskandet av det visionära draget i Borges författarskap, som förebådade de virtuella världarna (2007), eller som Lois H. Gresh och Robert Weinberg gör när de jämför tekniken som figurerar i Ian Flemings James Bond-produktion, företrädesvis i filmerna, med verklig teknik (2006).

Virtuella världar – ett möte mellan litteratur och teknologi

Idag möter litterära fiktiva universum på ett uppenbart sätt de parallella rum som teknologin förmår konstruera digitalt i verkligheten. I detta möte tvingas teknologin ta hänsyn till litteraturen, liksom litteraturen tvingas ta hänsyn till teknologin. Härmed förenas oundvikligen två enligt traditionen antagonistiska discipliner. Den här artikeln vill ta fram dessa beröringspunkter och menar att man i svenskundervisningen i grundskolan och i högre studier bör ta vara på detta nära samband och studera digital teknik ur ett litterärt perspektiv. Detta vore fruktbart för att ta fram förhållandena som existerar mellan dessa områden, istället för att befästa olikheterna.

Det finns dock ett uppenbart hinder för att konkret integrera ny teknik, särskilt syntetiska världar via internet, i den litteraturvetenskapliga disciplinen, då relativt få verksamma inom detta ämne är intresserade av den här aspekten. Det är exempelvis talande att när jag läsåret 2008/2009 tillfrågar de nya lärarstudenterna med inriktning mot svenska och litteratur huruvida de är bekanta med eller känner till några digitala virtuella världar, räcker inte en enda av ca 40 personer upp handen. Varför ska då lärarstudenten i svenska och litteratur intressera sig för en tredimensionell värld som Second Life? Till synes ligger denna uppgift inte bara långt ifrån litteraturundervisningens uppdrag, dessutom verkar kunskaper och färdigheter kring en virtuell tredimensionell värld på internet marginellt användbara.

Detta resonemang bortser ifrån det faktum att de virtuella världarna, i synnerhet Second Life, inte bara innehåller flera intressanta litterära spörsmål, men dessutom integrerar en stor del av befintliga medier och vardagliga tekniska funktioner. Denna hybrida omgivning är dessutom av intresse för litteraturvetenskapen då det är en plats där distribution, transponeringar och förvandlingar av litterära verk äger rum. Ett av många exempel är *A Midsummer Night's dream* av Shakespeare, som uppfördes "live" i Second Life av gruppen Act Up Theater Company i augusti 2008 (Lindberg 2009). Upplevelsen är här förändrad i den meningen att älvorna flyger på riktigt och trots att man kan få intrycket av att beskåda en tecknad film, så är det verkliga människor bakom digitala representationer som agerar gentemot varandra i realtid. Hur teater fungerar i en virtuell värld som Second Life diskuteras mer på bloggen *London Theater Blog* under rubriken "Theater in Second Life" (London Theater Blog [2009-09-17]). Dessutom utreds flera vinklingar på temat om konstens transponering i olika medier i antologin *Mediekulturer: Hybrider och förvandlingar* (2004), där C.-G. Holmberg och J. Svensson står som redaktörer. I övrigt fungerar även Second Life, liksom flera andra virtuella världar, som platser där skriftens transformationer sätts under lupp och där närheten mellan det verbala skriftspråket och den informationstekniska skriften medvetandegörs.

Det som gör Second Life till ett angeläget och spännande tekniskt verktyg är alltså möjligheterna det ger att erövra digital kompetens och litterära kunskaper samtidigt. Men om man ska tro Marc Prensky är digital kompetens inte förunnat alla. När han skriver om "Digital Natives and Digital Immigrants" är det en generationsfråga huruvida man kan erövra digitalt kunnande eller inte (Prensky 2001). De i inledningen nämnda erfarenheterna signalerade snarare att det är individen, personens fallenhet och intressen, som avgör om man når en viss nivå av digital kompetens. Visserligen var försöksgruppen i litteraturvetenskap för begränsad för att man ska kunna dra en definitiv slutsats, men försöket indikerar ändå att den enskilde inte är determinerad till att vara antingen en *digital native* eller en *digital immigrant*. Exempelvis var flera av kvinnorna i 20- och 30-årsåldern först avvaktande, men bestämde sig efter att ha deltagit passivt i några av introduktionsmötena att skapa sin virtuella figur och ge sig ut i cyberrymden. Deras ålder borde ha gjort dem till "digitala infödingar", men de betedde sig snarare som "digitala invandrare", utan grundläggande kunskap om koder och funktioner i den digitaliserade miljön. Vid en större och systematiskt genomförd undersökning torde det vara intressant att studera hur kriterier som kön, ålder, miljö och studiebakgrund påverkar erövrandet av den digitala kompetensen.

Även om man på detta sätt argumenterar för det tydliga förhållandet mellan litteratur och nya tekniska framsteg, såsom utvecklingen av digitala virtuella världar via internet visar, inställer sig frågan om det finns plats i kursplanerna på grundskolenivå för ett litteraturstudium som visar på ömsesidigheten mellan fiktion och teknologi.

Vilken litteraturundervisning?

Under de senaste åren har litteraturen och dess roll i skolans undervisning varit ett debattämne. I svenska Skolverkets rapport från 2005 skriver Sverker Lindblad, professor i pedagogik i Uppsala, att

"i dag ställs lärarna inför andra utmaningar som de utbildningspolitiska aktörerna knappast förutsett – exempelvis vad gäller rasism, etniska markörer eller informationsteknologin". (Lindblad 2005: 33)

Det är främst kulturella och nationella frågeställningar som hamnat i hetluften när det gäller svenskämnet och litteraturundervisningen i Sverige. Detta gäller även för andra skandinaviska länder, särskilt i Danmark, där startskottet kom 2004 med kulturminister Brian Mikkelsens försök att samla "hovedværker i den danske kulturarv" (Anderberg 2006; Knapas 2006). I Sverige har den nya högerregeringen gjort försök att reformera det svenska skolsystemet. Flera skolämnen har satts under lupp

och granskats på nära håll, däribland svenskämnet och litteraturundervisningen. Folkpartisten Cecilia Wikström hamnade i blåsväder 2006 när hon ville att den lästa litteraturen i skolan skulle innehålla fler svenska klassiker, för att skolelevorna skulle få en gemensam kulturell referensram (Kalmteg 2006). Folkpartiet med Lars Leijonborg i spetsen blev hårt kritiserat då det, förvisso välvilligt, även försökte inkludera svenska invandrarförfattare i den föreslagna kanon. Eftersom Teodor Kallifatides nämndes som huvudexempel – han är svensk sedan 50 år tillbaka – undrade berörda när man egentligen blir svensk författare och vad som menas med invandrarlitteratur (Jonsson 2006).

Debatten pekar på att svenskämnet är känsligt för frågor kring nationellt kulturarv, etnicitet och rasism, men utmanas inte tillnärmelsevis i samma utsträckning av frågor som berör informationsteknologin, som Lindblad också nämner hör till lärarnas framtida uppgift. När Elisabeth Elmeroth skriver om "Svenska som demokratiämne" i samma rapport från 2005, framkommer det att i

"kursplanerna i svenska betecknas uppdraget 'att skapa goda möjligheter för elevernas språkutveckling' som ett av skolans viktigaste".

(Elmeroth, 2005: 42)

Detta vida uppdrag skiljer sig såsom Elmeroth påpekar från andra ämnen, då eleverna redan har utvecklat en form av språk när de kommer till undervisningen. Utmaningen ligger här i att fånga upp och stimulera dagens språkligt heterogena grupper i en utvecklande riktning. Här kan man påminna sig Lindblads ord om 90-talets lärare och deras situation, som innebär att lärarna inte längre arbetar i en *meriterande* skola, där en examen är en avundsvärd prestation, men i en *normaliserande* skola, där huvuduppgiften är att alla elever ska lämna grundskolan med godkända kunskaper (Lindblad 2005: 35).

En normaliserande skola är i denna mening en skola som inte marginaliserar grupper och som utbildar till delaktighet i ett demokratiskt samhälle. Lindblad och Elmeroth fokuserar enbart på en etnisk och social mångfald, men jag anser att företeelser på internet bidrar till detta förhållandevis nya uppdrag ur flera aspekter, särskilt webbaserade virtuella universum, som synkroniserar och integrerar olika former av textvärldar via internet. Läsandet och skrivandet sker här via skärmen, vilket Günther Kress framhåller som en revolutionerande omställning (Kress, 2003), men som för framtiden kommer att vara en grundläggande färdighet. Dessutom förordar det svenska skolverket ett *vidgat textbegrepp* där man i undervisningen inte bara tar hänsyn till det skrivna ordet, men även till bilden, den fasta och rörliga, vilken allt oftare ackompanjerar texten, särskilt i digitala miljöer (Skolverket, 2009a). Dessa förhållandevis

nya verktyg och perspektiv på språkinläringen öppnar upp för nya sätt att arbeta i svenskämnet. Flera handböcker och vägledningar för att integrera datorn och olika webbresurser i språk- och litteraturinläring har skrivits på senare år. Här kan nämnas *Using WEB 2.0 tools in the K-12 classroom* (2009) av Beverley E. Crane eller Jason Ohlers *Digital Storytelling in the Classroom* (2008), som fokuserar på bildens betydelse i skriften och i berättelsen, vilket ytterligare understryker betydelsen av ett *vidgat textbegrepp*.

Men för att finna argument för att integrera ny teknologi i svenskämnet, måste ändå själva ämneskonceptionen granskas närmare. Elmeroth konstaterar att det existerar tre konkurrerande sätt att se på svenskämnet: Det första fokuserar på de skriftliga färdigheterna, som ska kunna tillämpas i olika sammanhang. Trots att Elmeroth inte nämner det, finns här potential att arbeta med texter skrivna och distribuerade på webben, men i olika kontexter, såsom i databaser, Googlebooks, på Wikipedia, i bloggform, chattforum eller på webbplatser. Dessa digitala ramar har sina skriftliga koder, precis som en vetenskaplig, journalistisk eller administrativ text. Med tanke på hur vanligt det är att texter når elever och studenter digitalt, tycks det inte mer än rimligt att integrera denna digitala och skriftliga kompetens i svenskämnet. Frågan som står i centrum är enligt Elmeroth inte vad för slags färdigheter som eleven ska tillskansa sig, utan snarare hur detta ska gå till, varför det är av intresse att fundera över i vilken utsträckning virtuella världar som Second Life, där många digitala medier är integrerade, kan bidra med exempel på språkliga uttryck och en fördjupad och breddad språkuppfattning (Elmeroth 2005: 43).

Den andra ämneskonceptionen som Elmeroth tar upp är den litteraturhistoriska, vilken är den som främst konfronterats i den offentliga debatten. Här visar Elmeroth på hur det nationella kulturarvet med dess klassiker har företrädare framför europeisk och utomeuropeisk litteratur, trots att strävansmålen tydligt uttrycker att eleven ska få

”möjlighet att förstå kulturell mångfald genom att möta skönlitteratur och författarskap från olika tider och i skilda former från Sverige, Norden och andra delar av världen”.
(Skolverket 2000: 97)

Här kan en virtuell värld som Second Life ses som ett komplement, med tanke på att här möts de mest vitt skilda kulturer och tidsepoker. Flera erkända författare, varav William Gibson torde vara den mest berömde, har anordnat intervjuer och litteraturdiskussioner i detta universum. Här distribueras också böcker och här finns bibliotek och bibliotekarier. Dessutom kan det digitala universumet ses som ett slags virtuellt rörligt museum, där man kan besöka renässansens England, antikens Grekland

eller en 1700-talsmiljö, för att få en uppfattning om den verkliga kontexten som omgav verket vid dess tillkomst (Elmeroth 2005: 44).

Den tredje ämneskonceptionen av svenskan betecknas enligt Elmeroth som erfarenhetspedagogisk och bygger på uppfattningen om ett dialogiskt rum, där elevens egen nivå samt de egna erfarenheterna ska få en röst och möta andra röster i undervisningen. Denna form ska ge utrymme för personlighetsutveckling och uppmuntra olika intressen och individens nyfikenhet. Syntetiska universum av olika slag är idag mycket vanliga inom spelvärlden, och attraherar en del av de unga. Här kan de experimentera med sin personlighet och ta del i grupper som kanske inte är representerade i deras verkliga närmiljö. (Vad gäller den virtuella världen Second Life är världen uppdelad i en matris för de myndiga och en matris för de omyndiga, kallad *the Teen Grid*. Avgränsningen har ansetts nödvändig för att skydda minderåriga från innehåll som har med pornografi och spel med pengar att göra.) Är det möjligt att inom erfarenhetskategorin ta fram denna kunskap hos den enskilde, bearbeta den i svenskämnet och därmed förmedla den till en större grupp? Bildning och kunskap om oss själva och om vårt kulturarv skulle i så fall innefatta vetande om imaginära världar, uttryckta i olika former av skrift, i bokform, på webben eller i form av olika programmeringsskriftspråk, som bygger upp de tredimensionella världarna (Elmeroth 2005: 45).

Att införa virtuella världar i svenskämnet, skulle leda till en situation som Landow, när han återger sina erfarenheter av hypertexter i en lärmiljö, beskriver som en fokusförändring, där eleven/studenten intar en mer aktiv roll och tillämpar ett *lärverktyg* istället för ett *undervisningsverktyg*. Det blir ur detta perspektiv möjligt att bedriva ett utforskande lärande genom flanerande i cybermiljö och att på detta sätt utveckla det egna omdömet och skapa ett bildningsideal som inte är linjärt, men som ger flera ingångar till ett ämne.

Många av de mål skolverket vill att eleven ska ha uppnått efter genomgången gymnasieutbildning med Svenska A och Svenska B signalerar att läraren är fri att integrera fler okonventionella faktorer, innehållsligt och metodiskt, i sin undervisning, utan att för den skull frångå kursplanen. Här ges några exempel ur målbeskrivningarna:

”Eleven skall

kunna formulera egna tankar och iakttagelser och göra egna bedömningar vid läsning av saklitteratur och litterära texter från olika tider och kulturer

känna till några vanliga myter och motiv i litteraturen, vilka speglar frågor som har sysselsatt människor under olika tider

kunna tillämpa grundläggande regler för språkets bruk och byggnad samt vara medveten om skillnader mellan talat och skrivet språk

ha fördjupat sina kunskaper inom något område av svenskämnet utifrån intressen, behov eller vald studieinriktning.

kunna jämföra och se samband mellan litterära texter från olika tider och kulturer samt mellan texter med anknytning till vald studieinriktning

ha tillägnat sig och ha kunskap om centrala svenska, nordiska och internationella verk och ha stiftat bekantskap med författarskap från olika tider och epoker”
(Skolverket 2009b; 2009c)

Ovanstående paragrafer erbjuder argument för att vidga valet av skönlitteratur i svenskämnet till att inte bara gälla klassiska nordiska, svenska och internationella författare, då punkterna uttrycker att det till stor del inte är litteraturen i sig som är den viktigaste lärdomen, utan snarare vilka iakttagelser, bedömningar och språkliga tolkningar eleven gör av materialet. Dessutom visar beskrivningarna att förmågan att se samband och gemensamma drag mellan olika texter från olika epoker och kulturer är väsentliga mål i undervisningen, det vill säga att kunna utröna hur litteraturen speglar olika former av verklighet och hur dessa berättartekniker återanvänds i olika sammanhang.

Ny litteratur för ett nytt svenskämne

Teknik är idag en aspekt av vardagen som den enskilde får allt svårare att bortse ifrån. Den inverkar i högsta grad på utformningen av olika utbildningar och förändrar i rask takt de humanistiska ämnena, som man gärna sett som frånkopplade naturvetenskap och teknologi. Här föreslås därför ett litteraturstudium där relationen mellan litteratur och teknologi blir belyst och där fokus läggs på den relativt nya litteraturen som formulerar sig kring virtuella världar. Det syftas här dels på den förebyggande cyberpunklitteratur som nämnts och som skrevs framför allt på 80- och 90-talet, dels på en romankonst som kan ses som 80- och 90-talets rollspelslitteraturs förlängda arm. Under nämnda period upplevde rollspelslitteraturen en guldålder, där mer eller mindre välkända författare bjöds in för att skriva berättelser vars intriger var förlagda i någon av rollspelsföretagens uppbyggda miljöer. I rollspelslitteraturen ligger fokus i de flesta fall enbart på själva intrigen. I litteraturen som här åsyftas ger författarna en kritisk och visionär bild av en ny teknisk företeelse som virtuella tredimensionella världar på internet utgör.

Denna förhållandevis nya litteraturform, som inte direkt affischeras som beställd av spelföretaget, vilket var fallet med rollspelslitteraturen, torde kunna användas i flera av ovanstående syften, samt visa på vad Per Olov Svedner kallar "påkoppling" istället för "avkoppling", med andra ord en litteratur som inte bara ger förströelse, men även kunskap (Persson 2000: 39. Svedner 1999: 41). Det är just denna aspekt av skönlitteratur som kunskapskälla, som enligt Svedner lett till att romanläsningen fått ett större utrymme i dagens svenska skola. Svedner svarar dock inte klart på vad för slags kunskap som litteraturen förmedlar eller bör förmedla.

I debatten om vilken litteratur som undervisningen ska bygga på avslöjas en tydlig skärningspunkt mellan ny och gammal litteratur, populärlitteratur och klassisk finlitteratur, mellan nordisk nationell litteratur och utomeuropeisk litteratur. I detta samlande centrum kan bildningsidealet och synen på kulturarvet förnyas. Nämnada litteratur som tar avstamp i virtuella universum skulle kunna komma ifråga i denna förnyelseprocess, trots att den klassas "populär" och inte "fin", "låg" och inte "hög", antonymer som Magnus Persson anser vara "ofruktbara polariseringar" som hindrar oss från att ta ett helhetsgrepp på kulturen och att på allvar granska den kritiskt (Persson 2000: 76).

Läs- och skrivfärdigheter, litteraturhistoria och förmedlandet av egna erfarenheter har här lagts fram som tre konkurrerande komponenterna i svenskämnet av idag. Vad gäller termen "färdigheter" har vi nu anammat den engelska termen *literacy*, som försvenskad blir *litteracitet*. Samma sak har skett i det franska språkområdet och där man tidigare talade om *alphabétisation*, använder man nu termen *littératie*. Som jag hävdar i essän *Second Life – l'apprentissage du virtuel* (2009) har det skett en glidning i betydelsen av ordet *literacy* genom att termen ofta kombineras i uttryck som *digital literacy*, *computer literacy* eller *information literacy*. Jag hävdar att litteracitetsbegreppet har utvecklats från att bara handla om färdigheter till att förena färdigheter och fördjupad, reflekterande kunskap, där den enskilde ser samband mellan olika företeelser inom det specifika litteracitetsområdet, samt har utarbetat ett genomtänkt förhållningssätt till de olika verktygen som det specifika litteracitetsområdet inbegriper.

Således skulle *litteracitet* innebära, inte bara en instrumentell användning av digitala resurser, men även en djupare kunskap om dessa. I förlängningen räcker det inte med endast läs- och skrivförmåga, samt kunskap om litteratur och litterära epoker. Istället är det så att informations- och kommunikationsteknologin (IKT), den nya synen på läs- och skrivinlärning, samt begreppet *litteracitet*, inbjuder svenskämnet att även ta hänsyn till det dialektiska förhållandet mellan ny teknik och skönlitteratur. Som Terry Locke och Richard Andrews påpekar i deras artikel "ICT and Literature" (2004) står våra litterata praktiker under påverkan av teknologiska förändringar. Men de understryker även att på

ett omvänt sätt, påverkas teknologianvändningen av de användningar vi själva utvecklar:

“While changes have a role to play in the transformation of literacy, so new literate practices can serve to transform technology use”.
(Andrews & Locke 2004: 126)

I den både aktiva och passiva läroprocessen för att förstå meningen i olika former av skönlitteratur och för att bli medveten om hur texter byggs upp, utvecklas praktiker i förhållande till teknologin. Detta kan ske mer eller mindre medvetet och med större eller mindre närvaro av ny teknik. Författarna Locke och Andrews beklagar svårigheterna de observerat vad gäller integrationen av IKT i just litteraturundervisningen. Av hävd är läsning av och kunskap om skönlitteratur ett delämne i svenskan som förmedlas via tryckta böcker. Datorn som hjälpmedel träder fortfarande i regel enbart i kraft för ordbehandling av elevernas eventuella recensioner och kommentarer.

Som vi ska se i nästa avsnitt finns det en mängd vetenskapliga texter som utforskar litteraturvetenskapens och skönlitteraturens kopplingar till dagens IKT. De är ofta inriktade på hur det skönlitterära området utnyttjar olika tekniska funktioner såsom verktyg i själva skapandet av litteratur, må det handla om hyperlänkar eller som i den senaste romanen *Level 26* (2009) av Anthony E. Zuiker, i vilken läsaren måste koppla upp sig på internet efter ungefär var tjugonde sida, för att uppleva följande avsnitt visuellt via ett videoklipp. Detta angreppssätt ringar in området kring litteratur och digitala färdigheter, det vill säga huruvida konstformen skönlitteratur har integrerat tekniskt kunnande. Denna artikels objekt definieras tvärtom av ömsesidigheten mellan den tekniska och den litterära sidan, vilket framhävs i tredimensionella virtuella världar på nätet, exempelvis i *Second Life*. I den litteratur som genereras ur visionen om virtuella världar eller helt enkelt låter sig inspireras av existerande digitala tredimensionella universum uppenbaras det dialektiska förhållandet mellan litteratur och teknik: Här är inte bara litteraturen beroende av tekniken för att utvecklas, men tekniken behöver även litteraturen för sina framsteg. I detta möte mellan teknik och litteratur blir det även möjligt att på ett nytt sätt ta hänsyn till de tre konkurrerande aspekterna i svenskämnet, så som de beskrivits ovan.

Forskning om teknik och skönlitteratur

Premisserna för skönlitteratur och fiktion som den tekniska utvecklingen bygger upp förändras ständigt. Inom litteraturforskningen finns en del försök att kartlägga och skapa förståelse för denna nya situation på det litterära fältet. I Sverige kom 2004 Anna Gunders avhandling *Hyperworks*:

On Digital Literature and Computer Games, som på ett lovvärt sätt försöker ge en bild av hur digital litteratur kan fungera, framför allt genom att studera nya former av narration som uppstår genom möjligheten att införa hypertexter. Hypertexterna fungerar som alternativa vägar genom romanbygget. Författaren observerar även hur läsaren engageras i själva läsningen genom de lek- och speltendenser som blir denna sorts litteraturs förutsättningar. Läsaren blir aktiv i själva det fiktiva skeendet, vilket inte är möjligt i den traditionella läsningen, där skeendet helt pågår inne i huvudet. Gunders studier får man se som en utveckling av en annan skandinavisk forskning, närmare bestämt Espen Aarseths bok *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), där idéer läggs fram om en ny mer dynamisk och genererande läsning, som kommer tillstånd i mötet med en text publicerad i olika former av digitala miljöer.

I sammanhanget bör även Petra Söderlunds forskning nämnas, särskilt *Läsarnas nätverk: om bokläsare och internet* (2004), där de olika fora som bokläsare använder sig av på internet och hur de fungerar står i centrum. Sedan 1990-talet har dessutom många av bidragen till tidskriften *Human IT* belyst skönlitteraturen i förhållande till ny teknologi.

Ovanstående forskning intresserar sig främst för de förnyelser av den traditionella narrationen man kan uppmärksamma i teknologiutvecklingens spår, framför allt i den elektroniska litteraturen, samt för nya sätt att läsa och för hur läsarna formerar sig och kommunicerar via internet. De här skandinaviska och specifikt svenska exemplen kan lätt utökas, då det finns en mängd verk skrivna om litteratur och teknologi i andra kultursfärer, exempelvis den franska. Låt oss därför stanna vid dessa exempel som utforskar hur litteraturen utvecklas genom teknologin, genom att slutligen nämna ett relativt nytt bidrag till forskningsområdet: I antologin *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media* (2007) fokuserar redaktörerna Peter Gendolla och Jörgen Schäfer på frågor kring en ny litteraritet i de skrivprojekt som internet uppvisar, samt på hur man ska tolka och bedöma dessa texter. Här återkommer även speltemat som är aktuellt i Gunders och Aarseths verk.

I anknytning till denna tydligt litterära inriktning existerar ett internationellt fält där teknologi och olika konstformer konfronteras. Janet H. Murray ligger nära litteraturvetenskapen, när hon i sin bok *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace* (1997) utforskar vilken roll dialektiken mellan virtuellt och reellt, fiktion och verklighet, spelar i människans liv och hur cyberrymdens utveckling påverkar förhållandet. Murray ser ett fruktbart möte mellan teknologi och humaniora, vilket är än tydligare i Katherine Hayles forskning. I sin senaste bok *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* (2008), skapar hon ett teoretiskt ramverk genom att ta hänsyn såväl till tekniken som till litteraturen. Enligt

Hayles är det betydelsefullt att begrunda det dynamiska förhållandet mellan dessa båda entiteter och inte låta den ena eller den andra få ta överhanden.

Andra värdefulla bidrag till området är Bolters och Gromalas presentation i *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency* (2005 [2003]) av nya genrer och möjligheter datorn med dess accessoarer kan erbjuda olika konstnärliga områden, inte bara skönlitteraturen. I detta hänseende är även Kirschenbaums nyligen utkomna studie kring skriften och skrivandet i en digital miljö, *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination* (2008) av litterär betydelse, då författaren visar fram olika nivåer och funktioner i dagens skriftteknik, vilka inte alltid är medvetandegjorda i en ren litterär miljö.

Digitala miljöer inspirerar till fiktiva berättelser

Katherine Hayles försök att låta teknik och litteratur mötas på en teoretisk likvärdig nivå är eftersträvansvärt, men stöter i viss mån på motstånd i de faktiska disciplinränder som grundskola och högre studier upprätthåller. Som nämnts, saknas långt ifrån forskning kring hur ny teknik representerats i skönlitteratur genom tiderna, särskilt från mitten av 1800-talet och industrialiseringen fram till våra dagar. Den industriella revolutionen kan som bekant i flera hänseenden jämföras med de aktuella digitala omvälvningarna, då båda skeendena förändrat människans vardag och livsföring. Sedan början av 2000-talet har den sociala kommunikationen och olika former av nätsamverkan exploderat (Creelman 2009). Denna närvaro på internet har fört med sig att tredimensionella virtuella världar, som kan laddas ned till användarens dator, växt fram på webben och fått alltmer naturtroga konturer. I SF-litteraturens historia har just skildringen av parallella världar varit författarens utmaning och dilemma, exempelvis för Philip K. Dick (Svedjedal 2001: 89). Men detta intrång av en sorts metaverklighet, eller metavers som SF-författaren Neal Stephenson benämner den virtuella verkligheten (Stephenson 1993: 440), är uppenbarligen inte bara en parallell värld, utan snarare en utvidgad verklighet som kan ses som fiktiv, men som griper in i den reella världen och oundvikligen förändrar vår syn på vad vi definierar som verklighet och därmed vår syn på vad fiktion är. I denna utveckling erbjuds flera möjligheter att observera hur vi bokstavligen skriver världen vi innefattas av, såväl ur ett tekniskt som ur ett litterärt perspektiv.

Ännu är skönlitteratur som tar avstamp i den digitaliserade verkligheten marginell, liksom de vetenskapliga texter som behandlar den. Framtiden får utvisa om denna utökade verklighet kommer att bli en ny inspirationskälla för litteraturen. Oavsett hur förhållandet mellan virtuella världar och litteratur kommer att utvecklas, möts här två motstridiga

kunskapsområden: teknik och litteratur. Denna skärningspunkt mellan humaniora och naturvetenskap borde utnyttjas i syfte att låta dessa discipliner närma sig varandra. I den renläriga litteraturundervisningen finns det möjlighet att ta hänsyn, om inte till själva tekniken i sig, så till litteratur som förlägger sin handling helt eller delvis i en digitaliserad miljö. Denna sorts litteratur erbjuder kunskap och reflektion kring fiktion och verklighet, identitet och egna erfarenheter, olika former av kommunikation ur ett muntligt och skriftligt perspektiv, olika sätt att representera teknik i skönlitteratur förr och nu, samt ingångar till att erövra digital kompetens. För att presentera exempel på denna typ av skönlitteratur som jag här kallar en förlikande litteratur, en slags mötesplats för litteratur och teknologi, liksom virtuella världar kan ses som en förlikande teknologi, presenteras två romaner som tar avstamp i den virtuella världen Second Life.

Litteratur genererad ur Second Life

Second Life är förmodligen den mest uppmärksammade av de digitaliserade tredimensionella världarna online. Världen har flera gemensamma nämnare med ett vanligt *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*, MMORPG. Trots att Second Life inte har ett väldefinierat tydligt mål, kan man ändå hävda att det fortfarande är ett spel. Det är ett spel i den meningen att man kan skapa gemensamt eller individuellt och på så sätt nå fram till ett eget utstakat mål. Detta sker i en experimentell miljö, som i princip är utan konsekvenser. Spel, lek och experiment står i centrum i Second Life (exempelvis finns det en uppsjö av spel inom spelet som deltagare utarbetat), men aktiviteter som mer och mer närmar sig verklighetens allvar finns också representerade. Det vilar en tvetydighet över användningen av Second Life som fortfarande tillåter en benämning som MMOSG eller MMOCG (Massively Multiplayer Online Social/Creative Game). Det är utan tvivel de stora möjligheter att skapa innehåll och att bygga sociala nätverk som gett Second Life dess framgångar. Fördelarna med den stora friheten att agera och inverka på världen blev uppenbara då medierna uppmärksammade Anshe Chung som hade tjänat den första miljonen i riktiga pengar inom världen.

Det var efter medieuppmärksamheten som Second Life blev föremål för ett antal fiktiva romanverk, framför allt i det anglosaxiska språkområdet. Exempelvis kan nämnas *Halting State* (2007) av Charles Stross, *ANIMA: A Novel about Second Life* (2007) av Dalian Hansen och *The Virtual Librarian: A Tale of Alternative Realities* (2008) av Dr. Theodore Rockwell och Bob Rockwell. Även en fransk roman på samma tema publicerades 2007 under titeln *Notre seconde vie* (Vårt andra liv) av författaren Alain Monnier.

Av dessa texter är det de av Dalian Hansen och Alain Monnier som tydligast anspelar på den virtuella världen Second Life. Nämnade författare, men även Stross, har alla deltagit i offentliga intervjuer och release-tillställningar

inne i Second Life, vilket pekar på att denna digitala värld varit väl känd för författarna och att de anammat den virtuella världen i verkligheten, där de utnyttjar den för att göra reklam för sina böcker. Second Life är således inte bara stoff till fiktiva berättelser, utan också en inomverklilig plats som författarna utforskat (Doctorow 2008, *SLdimension* [2009-08-13]).

För att genomlysna hur denna nya form av litteratur kan användas i litteraturundervisningen, följer förslag på exempel i de båda romanerna, vilka knyter an till svenskämnets konception och de strävansmål som kursplanerna lägger fram. Här görs inte anspråk på en regelrätt fördjupad litteraturanlys, utan förslagen vill snarare visa på hur de båda författarna konstruerar en bild av virtuella världar och av Second Life, samt på möjligheterna att använda denna typ av litteratur för att förankra svenskämnet i en teknologisk realitet. Inblicken i de båda romanerna syftar till att ge en uppfattning om beröringspunkterna mellan de traditionellt antagonistiska disciplinerna teknik och humaniora.

Litteraturhistoria och skriftliga färdigheter

Såsom nämnts är det betydelsefullt att beakta både den kanoniska litteraturen och populärlitteraturen för att få grepp om den gemensamma kulturen (Persson 2000: 76). Författarna Monnier och Hansen har tagit fasta på varsin nisch i populärlitteraturen: Hansen skriver något av en thriller med en gåta som ska lösas, Monnier inspireras av FLN-litteraturen (Flärd, lidelse och njutning) i de kärlekshistorier och intriger han målar upp. Dessutom kan båda romanerna kategoriseras inom SF-genren, då båda ger sig ut för att skildra händelser i den nära framtiden, eller nova, för att använda det teoretiska begreppet som Darko Suvin myntat för det typiskt nya och okända i SF-litteraturen (Määttä 2006: 42). Deras romaner är också spekulativa då författarna reflekterar över hur de tredimensionella världarna kommer att utvecklas och påverka oss. Dessa genrehybrider, som ofta är gränsöverskridande vad gäller kvalitetslitteratur och ren konsumtionslitteratur (Määttä 2006: 58), inbjuder till att reflektera över hur genrer växt fram i litteraturhistorien, samt över hur verkligheten, eller den valda delen av verkligheten, samverkar med fantasin och föreställningsvärlden.

I de böcker som här föreslås visar berättartekniken fram att trots gemensamma nämnare mellan *Real Life*, RL, och *Virtual Reality*, VR, så skiljer de båda miljöerna sig åt. Monnier byter exempelvis typografi när intrigen går från VR till RL eller tvärtom. Läsaren kan således inte missta sig på i vilken värld berättelsen pågår. Dalian å sin sida använder berättarrösten för att förklara att huvudpersonen Benjamin för tillfället befinner sig i Second Life. På så sätt blir Dalian ofta en påträngande författarröst som kräver läsarens uppmärksamhet. I detta avseende är Monnier mer diskret, vilket kan tyda på att han är en mer rutinerad författare, som i flera av sina tidigare romaner gett sig i kast med de

berättarproblem som dyker upp när man ämnar skriva om teman som föregriper den närmaste framtiden.

Båda författarna arbetar skickligt med förhållandena mellan verklig värld och virtuell värld och hur dessa vävs samman. Hos Dalian invaderar den virtuella världen bokstavligen den verkliga, i och med att avatarerna från framtiden kan kommunicera på ett telepatiskt vis i det verkliga rummet. Så är inte fallet i Monniers roman där de verkliga personerna snarast uppvisar en form av beroende av den virtuella och tydligt parallella världen, som förgyller deras ofta banala och miserabla liv.

Då ny teknik och virtuella världar främst har blivit introducerade via populärkulturen, tycks det lämpligt att introducera denna företeelse utifrån detta litterära område. Det är även möjligt att här komplettera med kanonisk modern litteratur, som även den förebådat den nya förhöjda verkligheten Monnier och Hansen försöker använda som scen för sina berättelser. Man kan även lägga till den berättartekniska dimensionen, som blir mer komplex med två verkligheter som inte är isolerade från varandra.

Rent stilistiskt bidrar båda verken till att fundera över skillnaden mellan skrift och tal, samt skillnaden mellan litterärt och vardagligt språk, berättande och dialog, då texterna uppvisar ett spektrum av olika kommunikationstyper. Romanerna uppmanar till att som läsare göra skillnad på olika former av chat-meddelanden, privat kommunikation, eller kommunikation med insyn från omgivningen, dialoger i RL eller i VR. Hos Monnier hör det exempelvis till vanligheten att huvudkaraktären, avataren Isidro, låter sin kommunikation vara tillgänglig för alla uppkopplade till den virtuella världen. Hansen å sin sida växlar mellan bloggtext, chatttext, berättarröst, *instant messages* och RSS-feeds av olika slag. Detta ger möjlighet att studera de olika textformernas stildrag som den virtuella världen integrerar i romanform och i verkligheten, samt att fundera över hur man skriver litteratur i den sociala nätverksåldern.

En annan sida som understryks i Monniers och Hansens romaner är mångfaldsbegreppet, som litteraturundervisningen har krav på sig att integrera i gängse kanon. *Notre seconde vie* och *ANIMA* kan man inte påstå fångar litteratur från olika språkområden, däremot den globaliserade kulturen, som sträcker sig över alla kontinenter. Det internationella perspektivet belyses i båda böckerna, men det är framför allt Monnier som visar upp hur olika nationaliteter möts i en enda nation som VR utgör. Här finns stor potential för att gemensamt diskutera vad globaliserad litteratur är i förhållande till mångfaldslitteratur. Här kan man även ställa frågor om huruvida den kan vara kvalitetslitteratur och i vilken utsträckning virtuella världar integrerar nationell litteratur och klassisk litteratur, samt på vilka sätt.

Digital kompetens och kritiskt tänkande

Som Svedner framhåller har synen på skönlitteratur som kunskapskälla lett till att läsning fått en större betydelse i skolorna. Det är intressant att betrakta Hansens och Monniers romaner ur ett kunskapsperspektiv och ställa sig frågorna: Vad är det för kunskap författarna förmedlar och hur?

Båda berättelserna innehåller budskap om virtuella världar generellt och särskilt om Second Life. Texterna ställer läsaren inför olika former av ingångar till hur en specifik virtuell värld kan fungera och hur användarna upplever och utnyttjar den för sina olika syften. Monnier beskriver exempelvis en skarp kontrast mellan huvudpersonerna i RL och samma karaktärer i VR. Virtuella världar blir för Isidore, som lider av sömnproblem och av en ledsjukdom (Monnier 2008: 15) och för Edwige, som blivit övergiven av två män och dessutom är kraftigt överviktig (Monnier 2008: 31), en språngbräda för att bygga upp en ny identitet, eller snarare, en miljö där de kan anta fördelaktigare skepnader och på så sätt spela ut sina verkliga personligheter. Om den virtuella världen hos Monnier främst är ett instrument för deltagarna att finna nya mänskliga sammanhang där de kan bli bekräftade, är motivet hos Hansens huvudperson Benjamin att tjäna pengar; kanske också att hämnas de som låg bakom att han förlorade sitt arbete (Hansen 2007: 43, 52).

Det är förmodligen nyheten med detta medium och en allmän okunskap om Second Life som leder till att båda författarna inte kan avstå från en didaktisk underton. Det finns hos författarna en tydlig vilja att inte bara berätta en fiktiv historia med en början en mitt och ett slut, för att tala med aristoteliska termer, utan även att beskriva och förklara de tekniska funktioner och mellanmänskliga implikationer som ett digitalt universum kan tänkas ge upphov till.

I Monniers fall intar författaren en skeptikers roll vad gäller virtuella världar, då det ur en aspekt är en dystopi som berättelsen beskriver. Enligt Monnier kommer den enskilde ha ytterligt svårt att skapa sig en plats i samhället då jorden är överbefolkad och produktionen sköts av tio procent av invånarna. De som hamnar utanför produktionscykeln kan skapa sig ett andra liv (*Second Life eller Seconde Vie*) i ett digitalt universum. Detta kan ses som en kritisk hållning visavi virtuella världar, men Monnier visar även upp hur människor som av olika anledningar upplever misslyckande, kan börja om och skapa sig ett rikt liv i en parallell verklighet. Författaren förmedlar på detta vis även en positiv bild av virtuella världar.

Hansen förmedlar inte till läsaren hur denne ska döma eller bedöma virtuella världar, utan skriver snarare in budskap om vad som utmärker ett digitalt universum som Second Life. Huvudpersonen Benjamin är exempelvis mycket nöjd med de kreativa funktionerna och den design den virtuella världen erbjuder (Hansen 2007: 41). Om Monnier förhåller sig

tekniskt mer fritt till universumet Second Life (*Notre seconde vie i romanen*) och är mer intresserad av de mänskliga band och sociala koder som knyts genom denna form av artificiell miljö, står det klart att Hansen är den av författarna som anammar en tydligt undervisande hållning genom att regelbundet lägga till tekniskt praktisk kunskap om Second Life till själva intrigen. Till skillnad från Monnier beskriver Hansen exempelvis teleportering, som är ett centralt begrepp i virtuella världar, där avataren förflyttar sig över stora distanser genom att trycka på teleporteringsknappen. Hos Hansen skildras fenomenet enligt följande:

“For the teleport sequence, Benjamin’s computer screen went black. A progress bar stretched across the darkness. And with the sound of a whoosh, his avatar arrived at its new destination”.
(Hansen 2007: 59)

Beskrivningen återger verklighetstroget processen då avataren förflyttar sig från en plats till en annan. Hansen låter i övrigt Benjamins avatar, Ben Tao, upptäcka att man kan fotografera i Second Life och skicka bilderna som vykort via e-mail, att man kan flyga som avatar, att man kan resa och spara de olika orienteringspunkterna som bokmärken i de fall man vill komma tillbaka till samma plats, att man kan söka på olika teman i en särskild sökmeny och att man kan orientera sig på en karta över Second Life. Funktionerna är många och Ben Tao lär sig att kontrollera dem från sidan 45 till och med sidan 85, då själva intrigen börjar dominera berättelsen.

Passagen ger vid handen den praktiska kompetens som krävs för att överleva på den mest basala nivån i en virtuell omgivning och informationen håller sig strikt till verklighetens Second Life. Båda författarna visar att de inte tar dessa kunskaper, de tekniska och de mellanmänskliga, som självklara underförstådda förutsättningar, såsom författare som skriver fiktion med utgångspunkt i det verkliga livet kan tillåta sig att göra. En av svårigheterna i denna typ av romanbygge ligger i att ramarna för den verklighet som författarna tar avstamp i är en existerande virtuell realitet som är ny, inte bara för läsaren, men även för författarna själva. Konsekvensen blir att berättelserna inte lyfter från ett plan där författaren och läsaren endast utforskar ett nytt universums möjligheter och begränsningar, för att också skapa en intrig och dynamiska karaktärer.

Både Monnier och Hansen inbjuder läsaren till att på olika sätt tänka kritiskt kring virtuella världar. Därutöver tar de upp betydelsen av färdigheter och av digital kompetens, då de visar upp avataren som har lång erfarenhet i universumet och kontrasterar dessa med nybörjare, eller, enligt vokabulären som Hansen återger, *newbies* eller *noobs*.

Hos Hansen är det Benjamin eller avataren Ben Tao som får erfara känslan av att inte begripa hur den virtuella världen fungerar och inte känna sig hemma i de nya sociala koderna. Här möter han Victor Newchurch, alter ego för en i Second Life verklig avatar vid namn Aimee Weber. Weber är en av de mest erkända kreatörerna av innehåll i Second Life (Weber [2009-08-17]). I efterordet till romanen anger Hansen de verkliga avatarer som tjänat som förebilder till historiens fiktiva, däribland Aimee Weber. Victor Newchurch blir Bens första ciceron och visar på det korrekta uppförandet i kontakten med andra avatarer, exempelvis betydelsen av att respektera varje persons individuella utrymme och att inte börja tala för nära inpå en annan avatar. Utöver denna grundläggande sociala kompetens, som ju innebär att användaren kontrollerar vissa tekniska funktioner kopplade till avatarens uppförande, uppger även Victor Newchurch om att det finns mycket information för nybörjare på Second Lifes webbplats, med andra ord *extra mundus* (Second Life [2009-08-17]), och avslutar samtalet genom att säga:

"It is a good start to get you going. Shame there are not more in-world resources. But most people here are happy to help and answer questions. We were all noobs once too."
(Hansen 2007: 82)

Citatet ger vid handen att en kompetent avatar även använder sig av webbresurser utanför det virtuella universumet, i syfte att få kunskap om tekniker och funktioner intra mundus. Passagen illustrerar även det långsamma erövrandet av den digitala kompetensen, där kunskap om olika ingångar till specifika färdigheter blir lika viktig som färdigheterna själva. Det är i övrigt intressant att betydelsen av lärandet genom sociala kontakter belyses. I Second Life blir alla invånare både lärande och lärare, beroende på i vilken situation de befinner sig.

Hos Monnier är det Edwige, eller Eva i det virtuella, som får representera nykomlingen i Second Life. I detta fall är det Eva själv som försöker få hjälp av en mer erfaren avatar. Istället för att bli välkomnad av en hjälpsam Victor Newchurch, möter hon den populära och arroganta Isidro, som behandlar henne nedlåtande och föraktfullt när hon söker efter en affär för att ekipera sig:

"Ce sera pas du luxe, dit-il en la regardant dédaigneusement [...] Isidro n'a pas l'habitude de guider les débutants, mais il se dit que de temps en temps, cela peut le rendre sympathique." Det skulle inte vara någon lyx, säger han och tittar föraktfullt på henne [...] Isidro har inte för vana att hjälpa nybörjare, men tänker att då och då kan det få honom att framstå i bättre dager

(min översättning).”
(Monnier 2008: 25)

Eva hos Monnier är en långt mer naiv avatar än Ben Tao hos Hansen, vilket hon avslöjar genom att fråga efter de regler som gäller och hur man ska bete sig för att leva i den virtuella världen. Isidro undrar vad det är för ett dumhuvud, sotte, som inte ens tar reda på den enklaste informationen om den digitala miljön de befinner sig i. Huvudpersonen Benjamin hos Hansen däremot, är tvärtom erfaren i cyberrymden och som avataren Ben Tao uppvisar han stor företagsamhet för att uppnå en hög kompetens, eller *litteracitet* i *Second Life*. Till skillnad från Eva har Ben Tao också ett tydligt mål med sin vistelse i den virtuella omgivningen, närmare bestämt att tjäna pengar (Hansen 2007: 43).

Exemplen visar trovärdigt hur en *newbie* kan bli bemött i den virtuella miljön, det vill säga både hjälpsamt och illvilligt. Verklighetens Linden Lab rekryterar ständigt nya frivilliga mentorer till sin syntetiska värld, för att underlätta ankomsten för nykomlingar (*Second Life Blogs* [2009-10-21]). Förutom mentorerna finns det naturligtvis andra erfarna avатарer man kan vända sig till, men då måste nybörjaren vara beredd på att man kan bli utnyttjad på olika sätt, såsom Eva blir i Monniers roman.

Romanerna informerar inte bara på detta vis om olika kompetenser i en virtuell värld som *Second Life*, men presenterar även material som kan användas för kritiska diskussioner om vad kunskap och färdigheter är och hur man erövrar dem, samt om i vilket syfte den här typen av verktyg kan användas.

Identitetsfrågor och erfarenhetspedagogik

Monnier och Hansens böcker väcker även frågor kring vilka vi är och kring den enskildes bakgrund. Karaktärerna läsaren möter är komplexa och kräver större omsorg än i en traditionell roman, då varje person har en virtuell karaktär, som inte alltid korresponderar mot de verkliga karaktärsdragen. Detta är särskilt fallet i Monniers roman, där den äldre sängliggande damen Suzan identifierar sig fullkomligt med sin avatar, som är en kopia av Marilyn Monroe. I Hansens roman använder sig framtidens humanoida varelser av mänskliga kroppar – deras avатарer – för att få erfarenhet och få uppleva specifika händelser.

Båda romanerna visar på friheten som kommer med att kunna skapa en ny identitet i den digitaliserade världen. Plötsligt, genom några klick, antar intrigens personer de skepnader de önskar. Det är intressant att här notera att avатарerna trots den i princip obegränsade friheten, gärna liknar människorna både till utseende och i uppförande. Hansen återger exempelvis Ben Taos observation av avатарernas konsumtion av mat och dryck, som ju absolut inte är en nödvändighet i cyberrymden. Även hos

Monnier är matintaget viktigt då Eva bjuder på inflyttningsfest och middag i sin nya lägenhet (Monnier 2008: 57). Såsom Ben Tao sammanfattar är det uppenbart att den virtuella världen skapats med den mänskliga som förebild:

”How Man had made the virtual world in His own image, down to the most familiar social habits.”

(Hansen 2007: 69)

I ett avseende skiljer avataren sig tydligt från människan, då den helt saknar genitalier, vilket läggs fram både hos Monnier och Hansen (Hansen 2007: 54. Monnier 2008: 27). Här är det bara Monnier som ger upplysningen att denna förmänskligande attiralj går att inhandla i den digitaliserade världen. Samma sak gäller för andra kroppsdelar och för gester. Den digitala imitationen av gemene mans vardag blir ett medel att förmänskliga datormaskinen och hjälper till att öppna upp för ett närmande mellan dessa båda kontrahenter. Båda romanerna erbjuder härmed material till att reflektera över vad som konstituerar en människa, vilket förhållande som finns mellan identiteten och utseendet, samt över skillnader och likheter mellan människor och avatarer.

För de som engagerar sig intensivt i ett universum som Second Life, kan en viss konkurrens mellan den mänskliga och den virtuella identiteten uppstå. Detta gäller exempelvis författaren Dalian Hansen, som inte är människa utan en avatar i Second Life och som i en intervju beskriver sin fysiska och verkliga gestalt, sin anima, i följande ordalag:

”His Anima connects to the virtual world from Manchuria, China. This meat version of Dalian’s digital persona is recognized as an internationally award winning Creative Director and photographer. He is also one of the first foreigners to host Chinese network news program in China.”

(Raven 2007)

Personen bakom Dalian Hansen är alltså fotograf och kreativt ansvarig i olika sammanhang. Det är intressant att observera hur dessa nya former av självrepresentation ger upphov till ett tilltal i tredje person där man skulle kunna förvänta sig första person och jagform. Greppet är bestickande likt Rimbauds försök att beskriva sin känsla av att vara poet och visionär, då han utbrister ”je est un autre” i *La Lettre du voyant*, adresserat till Paul Demenay 1871. Med denna grammatiska anomali ville Rimbaud uttrycka att som poet och konstnär har han inte kontrollen över vad som skapas i honom. Det är en annan person han ser och han skriver vidare att

”j’assiste à l’éclosion de ma pensée: je la regarde, je l’écoute.” Jag är närvarande då min tanke slår ut: jag ser den, jag lyssnar till den. (min översättning).

Detta är inte samma sak som att använda sig av en pseudonym, vilken definieras som ett falskt namn, som döljer en riktig identitet. Dalian Hansen är inget lånat eller falskt namn, utan motsvarar en virtuell identitet. Den virtuella identiteten sammanfaller i vissa fall med en verklig persons, men avviker också ifrån denne. Dalian Hansen bör snarare ses som en utveckling av en aspekt av en verklig person, liksom Rimbaud observerar en del av sin karaktär som håller på att skapa konst.

Dalian Hansens roman kan nu inte klassas som stor konst och jämföras med Rimbauds tidiga modernism. Det gemensamma draget ligger snarare i synen på sig själv. Här var Rimbaud onekligen före sin tid, för det är just detta observerande av sig själv, eller av en del av sig själv, som relationen mellan användare och avatar återspeglar. Sherry Turkle (1984, 1995) började tidigt utforska hur människans identitet påverkades i kontakten med datorn och med internet och hur ett ömsesidigt beroende kan utvecklas mellan en avatar och dess *anima*, som Dalian Hansen föredrar att kalla användaren. Med romanen *ANIMA*, problematiserar Dalian författarrollen genom att likt Rimbaud positionera sig med viss distans till sitt verk. Han både är och inte är den varelse som skrivit berättelsen. Presentationen av författaren i slutet av romanen belyser detta ytterligare. Här påpekas det att boken, som man ett antal månader efter publiceringen i Second Life kunde skaffa från internetbokhandeln Amazons webbplats, är skriven på anteckningskort i den virtuella världen, som sedan exporterats till avatarens *anima* i verkligheten för korrekturläsning. Man kan påstå att det skapas ett triangeldrama mellan avataren (den officiella författaren), *animan* (den anonyme författaren, eller spökskrivaren) och kommentatorn (biografen som tilltalar de föregående i tredje person). Alla dessa personer besitter delar av varandra men är inte exakt samma. Denna konstellation kan jämföras med litteraturvetenskapliga teorier om den självbiografiska pakten, där man hävdar att det i självbiografiska verk finns en författare, en berättare och en huvudperson som alla tre är ”jag” och ändå inte (Lejeune 1989).

Oavsett om det handlar om en självbiografisk fiktion eller en regelrätt självbiografi eller om historien utspelar sig virtuellt eller reellt, så handlar denna uppsplittring av identiteten om ett avståndstagande till självet och till författaren, ett grepp som skulle kunna representera en fikcionalisering av jaget. För Rimbaud handlade det om att öppna sig för nya aspekter och kreativa krafter inombords. Och kanske är det denna process vi bevittnar när vi i Second Life upptäcker att en *anima* kan ha tre, fyra och fem olika avatarer eller *alternates (alts)*, som alla leder tillbaka till samma person,

men som kan befinna sig på olika platser samtidigt och agera olika karaktärer i det virtuella landskapet.

I Hansens och Monniers romaner, figurerar inte denna form av multiplicering av den egna personen. Däremot är representationen i form av en enda avatar central. Hos Hansen tydliggörs detta när den första materialiseringen i den digitala dimensionen äger rum:

”Click, click, double click. He was now Ben Tao. His new virtual identity”.

(Hansen 2007: 46)

Monnier i sin tur visar i början av romanen en rollista, där de åtta viktigaste avatarerna presenteras bredvid sina reella personer. Två av de åtta karaktärerna är inte uppräknade med sina identiteter i den verkliga världen (Monnier 2008: 9).

Idag är det självklart att ha en digital identitet parallellt med den verkliga och i blogosfären kan man ta del av verklighetsupplevda händelser från virtuella världar, som olika internetanvändare berättar. Det är troligen detta nutidsfenomen, någonstans mellan verklighet och fiktion, som fått den relativt erkända författaren Alain Monnier att förlägga sin senaste roman till ett virtuellt universum och förtälja händelser som mycket väl skulle kunna pågå där. I Sverige är förmodligen bloggen *Tinas Universum* den mest kända platsen för berättelser ur *Second Life* (*Tinas Universum* [2009-08-17]).

I litteraturundervisningen i grundskolan är frågor kring identiteten och om vad som konstituerar personligheten i form av sociala mönster, klasstillhörighet och kulturtillhörighet centrala teman, som sätter elevernas erfarenheter i centrum. Identitetsskapandet i virtuella världar, såsom det läggs fram i nämnda skönlitteratur borde kunna fördjupa och berika denna aspekt av svenskämnet.

Rumtiden och berättartekniken

Skönlitteratur och IKT har det gemensamt att de ifrågasätter vår uppfattning om rummet och tiden. IKT kan överbrygga geografiska distanser och skapa en känsla av simultaneitet och skönlitteraturen laborerar med kronologi och att pressa samman tidspunkter, samtidigt som vissa ögonblick dras ut i tiden och i rummet.

Därför blir behandlingen av tiden och rummet i Monniers och Hansens litterära skapande desto intressantare. Här räcker det inte att ta hänsyn till den verkliga världen och dess händelser utan de måste kopplas till den virtuella världen. Den elektroniska tidskriften *Slate* publicerade 2006 ett samtal mellan de amerikanska författarna Gary Shteyngart och Walter Kirns, som bjöds in för att debattera kring frågan om fiktionens roll i

internetåldern. Kirns uttrycker här sin skeptiska inställning till den litterära skriftens möjligheter att åskådliggöra dessa nya sammanhang. Han anser att vanan att ta till sig en historia och att skriva en text linjärt är alltför stark. Kirn ser mest svårigheter i att försöka skildra en värld där flera saker pågår simultant och på ett upprepande vis. Kronologin blir dessutom svår att hantera då karaktärerna är inbegripna i två eller flera kontexter och konversationer samtidigt (Kirn 2006).

Monnier och Hansen har löst kronologifrågan på olika sätt. I Hansens text förenas tre olika tidpunkter i *Second Life*: 1) Irakkriget under 2003 och 2004, 2) september 2006 när Benjamin förlorar sitt arbete och bekantar sig med *Second Life*, 3) år 2166-2167 när det gifta paret OoNa och OoTo använder sig av Linden Labs nya påfund som de kallar *Oldlife system*. Under uppkopplingen dör OoTo. I berättelsen konvergerar dessa specifika händelser i år 2006. Kronologin blir på detta sätt uppbruten och refererar stundom till händelser från Irakkriget, stundom till händelser från 2006 och ibland från 2160-talet. Detta grepp är inte alltid genomtänkt och ibland blir tidssekvensernas växlingar störande och svåra att följa för läsaren.

Hos Monnier får läsaren följa en historia som utspelar sig mellan den 12 juli klockan 04.25 och den 2 oktober klockan 08.10. Vi vet inte vilket år det är, men med tanke på att författaren i förordet nämner att den syntetiska världen *Notre seconde vie (NSV)*, som har många gemensamma drag med *Second Life*, precis har registrerat inte mindre än sex miljarder invånare, en siffra som ligger mycket nära jordens aktuella befolkning (U. S. *Census Bureau. International Programs* [2009-10-19]), torde vi befinna oss i en relativt nära framtid. Befolkningsökningen signalerar således tidsaspekten, men understryker även att de intressanta händelserna som för berättelsen framåt, snarast äger rum i den virtuella världen och inte i den verkliga. I NSV möts inte olika tidsaspekter som i Hansens roman, utan olika platser: Frankrike, Canada, Spanien, Belgien, Australien, USA, Senegal, Singapore, Italien, Indien och Japan. Det är trots allt Parisförorten Vitry-sur-Seine i Frankrike som blir den centrala geografiska punkten.

Ett möte eller en händelse i NSV följs eller inleds konsekvent av ett slags avslöjande i den verkliga världen, där läsaren får möta personen bakom avataren och dess verkliga situation. Även om den linjärt uppbyggda texten inte medger att återge simultaneitet, så får läsaren successivt uppfattningen att de möten och händelser som skildras pågår samtidigt i den virtuella världen, fast på olika platser i den verkliga.

Dessa litterära ställningstaganden, inbjuder till reflektion över hur den enskilde uppfattar rummet och tiden och hur tekniken, den litterära och den teknologiska, utmanar våra invanda föreställningar kring dessa begrepp. Tiden och rummet blir så en ytterligare parameter i den virtuella

världen som kan utforskas litterärt och tekniskt och som på så sätt tillåter ett närmande mellan ny teknik och den litteraturvetenskapliga disciplinen.

*

Hansens och Monniers romaner representerar litteratur utanför den gängse kanon. Dessa former av texter kan i svenskämnets litteraturundervisning öppna upp för nya infallsvinklar på genrestudiet, författaren och berättarens roll, karaktärsteckning och rum- och tidsaspekten. Böckerna presenterar samtidigt olika sätt att konstnärligt konstruera den tekniska företeelse som den virtuella världen Second Life utgör. Dessa fiktiva konstruktioner säger något om verkligheten och skapar på så sätt ingångar till kunskap om IKT och om digitaliserade tredimensionella världar. Man kan se denna typ av skönlitteratur som ett medel att väcka nyfikenheten på den nya teknologin som står till buds och som ett kompletterande redskap för att nå digital *litteracitet*. Svenskämnets och litteraturundervisningens utmaning har hittills framför allt formulerats kring mångfalden i samhället och den etniska heterogeniteten. Det finns anledning att även beakta teknologin, särskilt den i virtuella världar, eftersom den tydligt belyser de gemensamma nämnarna mellan litteratur och teknik. Det är i detta möte som svenskämnet och litteraturundervisningen kan förnyas och samtidigt kopplas till ett omgivande samhälle. Skolverkets kursplaner och strävansmål för ämnet visar också att arbetet med denna typ av texter kan göra svenskämnet mer aktuellt. Utvecklingen av språkliga färdigheter inom ramen för ett vidgat *textbegrepp* hamnar i fokus, där studenten/eleven lär sig att handskas med de specifikt digitala språkliga koderna och med bildens, röstens och textens interagerande. Dessutom kan de tre svenskämneskonceptionerna: litteraturhistoria, språkliga färdigheter och erfarenhetspedagogik, aktualiseras och förnyas.

Ännu är tryckta berättelser som utspelar sig i digitaliserade världar mycket få, men förhoppningsvis kommer det att skrivas fler romaner i det virtuella och om det virtuella och på fler språk, vilket i framtiden kan ge ytterligare argument för att arbeta med syntetiska universum i det litteraturvetenskapliga rummet och att få uppleva "verklig fiktion".

Referenser

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press.
- Anderberg, T. (19/7 2006). Hur dansk är Kalle Anke? SvD. <http://www.dn.se/kultur-noje/hur-dansk-ar-kalle-anka-1.573628>. [2009-08-12].
- Andrews, R. & Locke, T. (2004). ICT and Literature: a Faustian Compact. I: Andrews, R. (ed.) *The Impact of ICT on Literacy Education*. RoutledgeFalmer.
- Bergman, P. (1962). « *Modernolatria* » et « *simultaneità* »: *recherches sur deux tendances dans l'avant-garde littéraire en Italie et en France à la veille de la première guerre mondiale*. Diss. Uppsala : Univ.
- Carlgren, I. & Marton, F. (2000). *Lärare av i morgon*. Studentlitteratur.
- Crane, B. E. (2009). *Using WEB 2.0 Tools in the K-12 Classroom*. Neal-Schuman Publishers.
- Creelman, A. (16/8 2009). Sociala medier här för att stanna. Bloggen *Flexspan. Nyheter och trender inom nätbaserad högre utbildning* (av Alastair Creelman, Högskolan i Kalmar). <http://flexspan.blogspot.com/search?q=sociala+medier+stanna>. [2009-08-17].
- Danius, S. (2000). *Senses of Modernism: Technology, Perception and Modernist Aesthetics*. Cornell University Press.
- Doctorow, C. (18/6 2008). Charlie Stross in Second Life this Saturday. Bloggen *Boingboing. A Directory of Wonderful Things*. <http://www.boingboing.net/2008/06/17/charlie-stross-in-se.html>. [2009-08-13].
- Elmeroth, E. (2005). Svenska som demokratiämne. I: *Grundskolans ämnen i ljuset av Nationella utvärderingen 2003. Nuläge och framåtblickar*. Skolverket.
- Foss, G. & Sandhei Jacobsen, Y. (eds). (2009). *Carriages and Computers: Aesthetic Technologies in Literature from the 18th to the 21st Century*. Tapir Academic Press.
- Gendolla, P. & Schäfer, J. (eds.) (2007). *The Aesthetics of Net Literature: Writing, Reading and Playing in Programmable Media*, Transcript.
- Gresh, L H & Weinberg, R. (2006). *The Science of James Bond : From Bullets to Bowler Hats to Boat Jumps, the Real Technology behind 007's Fabulous Films*. Wiley.
- Gunder, A. (2004). *Hyperworks: On Digital Literature and Computer Games*. Avd. för Litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala.

- Hansen, D. (2007). *ANIMA: A Novel about Second Life*. DigitalKu.com.
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature : New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame.
- Holmberg, C.-G. & Svensson, J. (red.) (2004). *Mediekulturer: hybrider och förvandlingar*. Carlsson.
- Jonsson, S. (31/7 2006). Litteratur som gränsvakt. *SvD*.
<http://www.dn.se/kultur-noje/debatt-essa/litteratur-som-gransvakt-1.623364>. [2009-08-12].
- Kalmteg, L. (26/7 2006). Litteraturkanon föreslås i Sverige. *SvD*.
http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/artikel_338774.svd. [2009-08-12].
- Kirn, W. (10/10 2006). The Odyssey in 2006. *Slate*.
<http://www.slate.com/id/2151004/entry/2151016/>. [2009-08-19].
- Knapas, R. (22/9 2006). Kanon. *Ny Tid*. <http://www.nytid.fi/arkiv/artikelnt-684-1968.html>. [2009-08-12].
- Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age*. Routledge.
- Lejeune, P. (1996). *Le Pacte autobiographique*. Nouvelle édition augmentée. Seuil.
- Lindberg, Y. (2002). "*L'écume serait mère encore*": "*Ondes*" de Guillaume Apollinaire. Diss. Uppsala : Univ.
- Lindberg, Y. (2009). *Second Life – L'apprentissage du virtuel*. EPU (Cyber). In Print.
- Lindblad, S. (2005). 1990-talet och lärarna. I: *Grundskolans ämnen i ljuset av Nationella utvärderingen 2003. Nuläge och framåtblickar*. Skolverket.
- Locus Online*. (2008). Charles Stross : Spung ! *Locus Online*, No 3 mars.
http://www.locusmag.com/2008/Issue03_Stross.html. [2009-08-13].
- London Theater Blog*. Theater in Second Life.
<http://www.londontheatreblog.co.uk/theatre-in-second-life/>. [2009-09-17].
- Manguel, A. (1996). *A History of Reading*. Harper Collins.
- Manguel, A. & Guadalupi, G. (2000). *The Dictionary of Imaginary Places*. Harcourt, Brace and Company.
- Monnier, A. (2007). *Notre seconde vie*. Flammarion.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in Cyberspace*. Free Press.
- Määttä, J. (2006). *Raketsommar: science fiction i Sverige 1950-1968*. Ellerströms.

- Ohler, J. (2008). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity*. Corwin Press.
- Persson, M. (red.) (2000). *Populärkulturen och skolan*. Studentlitteratur.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, Vol 9, No 5, October.
- Raven, P. (13/6 2007). An Interview with Dalian Hansen, Second Life's first In-World Novelist. Webbplatsen *Velcro City Tourist Board*. <http://www.velcro-city.co.uk/?s=dalian+hansen>. [2009-08-13].
- Rockwell, T. & R. (2008). *The Virtual Librarian: A Tale of Alternative Realities*. iUniverse.
- Sassón-Henry, P. (2007). *Borges 2.0: From Text to Virtual Worlds*. Peter Lang.
- Second Life* (Webbplats). <http://secondlife.com>. [2009-08-17].
- Second Life Blogs*.
<https://blogs.secondlife.com/community/community/volunteers/blog/2009/09/14/the-many-faces-of-volunteering>. [2009-10-21].
- Sjöberg, Birthe (red.) (2000). *Litteraturens makt*. Litteraturvetenskapliga institutionen i Lund, Univ.
- Sldimension*. Le roman de Second Life par Alain Monnier. Bloggen *Sldimension*. <http://www.sldimension.com/article.asp?id=48>. [2009-08-13].
- Skolverket. (2000). *Kursplaner och betygskriterier*. Skolverket.
- Skolverket. (2009a). Ett vidgat textbegrepp.
<http://www.skolverket.se/sb/d/561/a/1917>. [2009-08-12].
- Skolverket. (2009b). Svenska A.
<http://www.skolverket.se/sb/d/726/a/13845/func/kursplan/id/3205/titelid/SV1201%20-%20Svenska%20A>. [2009-08-12].
- Skolverket. (2009c). Svenska B.
<http://www.skolverket.se/sb/d/726/a/13845/func/kursplan/id/3206/titelid/SV1202%20-%20Svenska%20B>. [2009-08-12].
- Snow, C. P. (1959). *The Two Cultures and the Scientific Revolution*. Cambridge.
- Stephenson, N. (1992, 2nd ed. 1993). *Snow Crash*. Penguin Books.
- Stross, C. (2007) *Halting State*. Ace.
- Svedner, P.- O. (1999). *Svenskämnet och svenskundervisningen – närbilder och helhetsperspektiv. En didaktisk-metodisk handledning*. Kunskapsföretaget.
- Söderlund, P. (2004). *Läsarnas nätverk: om bokläsare och internet*. Avd. för litteratursociologi vid Litteraturvetenskapliga institutionen i Uppsala.

Tinas Universum (Bloggen). <http://tinasuniversum.blogspot.com/>. [2009-08-17].

Turkle, S. (1984). *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. Granada.

Turkle, S. (1995). *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*. Simon and Shuster.

U. S. Census Bureau. International Programs.

<http://www.census.gov/ipc/www/popclockworld.html>. [2009-10-19].

Weber, A. Webbplats Aimee Weber.

<http://www.aimeeweber.com/Folio/index.html>, [2009-08-18].

Wikberg, J. (18/10 2007). Hologram i konferensrummet inte längre science fiction. *CIO Sweden*. <http://cio.idg.se/2.1782/1.126458>. [2009-09-02].