



# **Är dunderhonung dopning?**

**- En undersökning av de budskap som  
förmedlas i samband med idrott i serietidningen  
*Bamse***

Erik Cunelius

GYMNASTIK- OCH IDROTTSHÖGSKOLAN

Examensarbete 13:2007

Läroutbildning 2003-2007

Seminariehandledare: Suzanne Lundvall

Examinator: Pia Lundquist Wanneberg

# Sammanfattning

## Syfte och frågeställningar

Syftet med uppsatsen var att studera och analysera de budskap som förmedlas i samband med idrott i serietidningen *Bamse*. Frågeställningarna i arbetet var på vilket sätt förmedlingen sker respektive vilka budskap det är som förmedlas.

## Metod

Datainsamlingen skedde genom textundersökning och bildanalys. Antalet årgångar av tidningen som studerades var sju (mellan år 2001 och 2007). Utöver detta studerades två nummer av *Bamse-extra*. Samtliga episoder i de angivna utgåvorna lästes igenom, men endast de delar analyserades där något idrottsinslag på ett eller annat sätt var bärande av budskap. En analysmodell användes för att lättare kunna uttolka seriernas fulla innebörder. Modellen har reviderats något men är ursprungligen utformad av Lars Peterson.

## Resultat

Förmedlingen av budskap sker ibland genom att de tydligt uttalas i episodernas slutscheden. Den kan också ske genom att det görs en klar tudelning mellan goda karaktärer som handlar gott och onda dito som handlar skurkaktigt. På så vis förmedlas vad som är ett handlingsmönster att eftersträva och vad som inte är det. Ett ytterligare sätt som förmedlingen sker på är genom att låta läsaren förstå huruvida olika sätt att handla får önskvärda eller icke önskvärda konsekvenser.

De budskap som förmedlas är att det goda övervinner det onda, att alla ska få vara med, att det (i normalfall) är fel att fuska, att en handling måste alltid ses i ljuset av omständigheterna och de bakomliggande motiven, att tankeförmåga och teknik bringar idrottslig framgång, att personer av kvinnligt kön mycket väl kan vara dugliga idrottare (liksom män kan), att man skall ställa upp för varandra, vara hjälpsam och generös, att den som försöker utsätta någon annan för något elakt eller obehagligt ofta faller offer för gärningen själv, att man skall våga stå för vad man har gjort, att allt inte bör handla om att vinna, att man skall våga delta och inte ge upp, att det oväntade kan vinna samt att man inte skall döma någon på förhand.

## Slutsats

Budskapen följer en tydlig linje om att man skall handla gott. För att kunna göra det bör man vara öppensinnad, rättrogen, ödmjuk, fördomsfri, eftertänksam, solidarisk, hjälpsam, vänlig, generös, ärlig, trägen och framåt samt ha en känsla för alla individers lika värde. Ett gott handlande leder enligt *Bamse* till en mer trivsamt tillvaro för samtliga. Idrottslig framgång bringas av tankeförmåga och teknik.

# Innehållsförteckning

<b>1. INLEDNING .....</b>	<b>4</b>
1.1 INTRODUKTION .....	4
1.2 BAKGRUND .....	5
<i>Bamses moral</i> .....	6
1.3 FORSKNINGSLÄGE .....	7
1.3.1 <i>Forskning om Bamse</i> .....	8
1.3.2 <i>Forskning om serieinnehåll i övrigt</i> .....	9
1.3.3 <i>Sammanfattning av forskningsläget</i> .....	11
1.4 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNINGAR .....	11
1.5 TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER .....	11
1.5.1 <i>Kommunikation</i> .....	12
1.5.1.1 <i>Masskommunikation</i> .....	12
1.5.1.2 <i>Kommunikationsmodell för serietidningar</i> .....	13
1.5.1.7 <i>Modell för serieanalys</i> .....	15
1.5.1.8 <i>Analysmodellens användning i föreliggande studie</i> .....	17
1.5.1.9 <i>Seriekod</i> .....	17
1.6 METOD .....	18
1.6.1 <i>Datainsamlingsmetoder</i> .....	18
1.6.2 <i>Urval</i> .....	18
1.6.3 <i>Procedur</i> .....	19
1.6.4 <i>Tillförlitlighet</i> .....	19
1.6.5 <i>Definition av begreppet idrott</i> .....	19
<b>2. RESULTAT .....</b>	<b>21</b>
2.1 PÅ VILKET SÄTT SKER FÖRMEDLINGEN.....	21
2.2 VILKA BUDSKAP ÄR DET SOM FÖRMEDLAS? .....	22
2.2.1 <i>Det goda övervinner det onda</i> .....	22
2.2.2 <i>Det är fel att fuska</i> .....	24
2.2.3 <i>Det är fel att fuska...men det kan vara godtagbart ibland, under speciella omständigheter</i> .....	26
2.2.4 <i>Tankeförmåga och teknik bringar idrottslig framgång</i> .....	27
2.2.5 <i>Kvinnor kan!</i> .....	28
2.2.6 <i>Man skall ställa upp för varandra</i> .....	30
2.2.7 <i>Man skall vara hjälpsam mot alla (även de som stunden innan har betett sig orätt)</i> .....	30
2.2.8 <i>Den som gräver en grop åt andra, faller ofta själv däri</i> .....	32
2.2.9 <i>Hjälpsamhet och goda gärningar smittar av sig</i> .....	32
2.2.10 <i>Man skall vara generös</i> .....	33
2.2.11 <i>Att vinna är inte allt (men visst kan det vara både viktigt och roligt)</i> .....	33
2.2.12 <i>Man skall inte ge upp</i> .....	34
2.2.13 <i>Det oväntade kan vinna</i> .....	35
2.3 SAMMANFATTNING AV RESULTATEN.....	35
<b>3. SAMMANFATTANDE DISKUSSION .....</b>	<b>37</b>
3.1 <i>Metoddiskussion</i> .....	37
3.2 <i>Resultatet i förhållande till existerande forskning</i> .....	37
3.3 <i>Vilken bild förmedlar budskapen tillsammans?</i> .....	38
3.4 <i>Slutsats</i> .....	38
3.5 <i>Fortsatt forskning</i> .....	38
<b>KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING.....</b>	<b>40</b>
<i>Otryckta källor</i> .....	40
<i>Tryckta källor</i> .....	40
<i>Elektroniska källor</i> .....	43
<b>BILAGA 1, KÄLL- OCH LITTERATURSÖKNING .....</b>	<b>44</b>

# 1. Inledning

## 1.1 Introduktion

Massmedier är helt klart kapabla att påverka människor. Om det är medieforskare överens. Det skriver medie- och kommunikationsprofessor Olle Findahl.<sup>1</sup> När sedan massmedieforskaren Lennart Weibull klargör att tecknade serietidningar räknas som ett massmedium<sup>2</sup>, är en logisk slutsats att människor kan påverkas genom serietidningar. Det senare poängteras också av författaren och populärkulturanalytikern Lars Peterson, som vidare hävdar att barn är mer mottagliga för påverkan än vuxna. Skälet till detta är att barn befinner sig i en fas i livet som i högre grad präglas av formandet av en identitet. Dessutom, menar han, har de ett normsystem som ännu är förhållandevis outvecklat.<sup>3</sup> Peterson är övertygad om att tecknade serier, genom sin genomslagskraft, sin attraktivitet och stora spridning, utgör en viktig del i källflödet till människors socialisationsprocess. Därför anser han också att det finns stor anledning att fundera över vad de serier som barn tar del av bidrar med innehållsmässigt.<sup>4</sup>

Ett annat samhällsligt fenomen som utgör del i socialisationsprocessen är idrott. Det menar idrottspedagogen Lars-Magnus Engström.<sup>5</sup> Inom det forskningsområde där han är verksam kan man, enligt honom själv, ställa sig frågor som exempelvis hur förhållningssätt och värderingar (kort sagt: olika budskap) produceras, förmedlas och lärs in i samband med idrott, och i vilka sammanhang sådana kommunikations- och påverkansprocesser äger rum.<sup>6</sup> Att just idrott skulle vara ett bra forum för förmedlande av detta hävdas av den amerikanske filosofiprofessorn Robert L. Simon. Han skriver att idrott ofta ses som ett område där olika värden både kan och borde läras ut och överförs till nästa generation,<sup>7</sup> samt att idrott kan spela en viktig roll för moralen i samhället.<sup>8</sup> Idrottens viktiga roll för människors moral och

---

<sup>1</sup> Olle Findahl, "Go Cognitive and Go On-Line: New Directions in Media Research", in *Beyond Media Uses and Effects*, ed. Ulla Carlsson (Göteborg: Nordicom, 1997), p. 61f.

<sup>2</sup> Lennart Weibull, "massmedier" och "massmediekonsumtion", *Nationalencyklopedin: Ett uppslagsverk på vetenskaplig grund utarbetat på initiativ av Statens kulturråd*, XIII, 1994, s. 134.

<sup>3</sup> Lars Peterson, *Seriealbum på myternas marknad* (Stockholm: Liber Förlag, 1984), s. 46.

<sup>4</sup> *Ibid.*, s. 14.

<sup>5</sup> Lars-Magnus Engström, "Idrottspedagogik", i *Pedagogiska perspektiv på idrott*, red. Lars-Magnus Engström och Karin Redelius (Stockholm: HLS Förlag, 2002), s. 20.

<sup>6</sup> *Ibid.*, s. 22.

<sup>7</sup> Robert L. Simon, *Fair Play: The Ethics of Sport* (Boulder, Colorado: Westview Press, 2004) p. 204.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 208.

etik påpekas också av såväl den amerikanske idrottsforskaren William J. Morgan<sup>9</sup> som den brittiske filosofiprofessorn Graham McFee. Den sistnämnda skriver att idrott är ett sammanhang där etiska frågeställningar gärna uppstår.<sup>10</sup>

Ett av svaren på Engströms retoriska fråga om i vilka sammanhang olika budskap produceras, förmedlas och lärs in i samband med idrott, är de gånger när idrott bereds plats i någon tecknad serietidning. När det gäller förmedling av budskap är serien nämligen ett medium som lämpar sig särskilt väl, skriver Leif Packalén och Frank Odoi, seriekännare från Finland respektive Ghana.<sup>11</sup> De angivna skälen är, förutom de som ovan redan framhållits av Peterson, bl.a. att det är lättillgängligt och mångsidigt. Bildlärarna Henrik Göransson och Jens Prenke ser, även de, stora möjligheter med seriemediet och prisar dess ”unika styrka” i att fullständigt fritt manipulera med ”tid, rum, karaktärer och handling.”<sup>12</sup>

En tecknad serietidning som läses av många är *Bamse* (för mer exakta uppgifter, se senare under rubriken ”Urval”). Bland yngre barn (upp till c:a sju år) är det den mest populära i Sverige.<sup>13</sup> Detta arbete genomförs för att få ökad kunskap om de budskap som förmedlas i *Bamse* i samband med idrott.

## 1.2 Bakgrund

För att ge en bakgrund till den serietidning som kommer att behandlas i detta arbete citeras följande, som är hämtat från encyklopedin Wikipedia:

Bamse är en svensk tecknad barnserie skapad av Rune Andréasson, som debuterade 1966. År 1973 fick den sin egen serietidning. Utöver serien finns Bamse även som bland annat filmer och bilderböcker.

---

<sup>9</sup> William J. Morgan, ”Patriotic Sports and the Moral Making of Nations”, in *Ethics in Sport*, eds. William J. Morgan, Klaus V. Meier och Angela J. Schneider (Champaign: Human Kinetics, 2001) p. 386.

<sup>10</sup> Graham McFee, ”Ethics and sport: Some reflections”, in *Ethics, Sport and Leisure: Crises and Critiques*, eds. Alan Tomlinson och Scott Fleming (Oxford: Meyer & Meyer Sport, 1997), p. 18.

<sup>11</sup> Leif Packalén och Frank Odoi, *Comics with an Attitude...: A Guide to the Use of Comics in Development*, (Helsingfors: Ministry for Foreign Affairs of Finland, Department for International Development Cooperation, 1999), p. 7.

<sup>12</sup> Henrik Göransson och Jens Prenke, ”Serien – det oäkta barnet”, i *Rum Relation Retorik – Ett projekt om bildteori och bildanalys i det postmoderna samhället*, red. Gert Z Nordström (Stockholm: Carlssons, 1996), s. 125.

<sup>13</sup> Telefonintervju 2007-10-23 med Jessica Mikkela, annonsavdelningen på förlaget Egmont Kärnan AB, egna anteckningar, *I författarens ägo*.

Figuren Bamse är en [...] brunbjörn som blir "världens starkaste björn" när han äter Farmors dunderhonung. Övriga centralgestalter i serien är den lättskrämde kaninen Lille Skutt och den kloke sköldpaddan Skalman. [---]

Serien, i grunden en komisk äventyrsserie, blev med tiden känd för att ta upp viktiga rättvisefrågor för barn, inklusive sociala frågor såsom mobbning, rasism, barnmisshandel, funktionshinder, droger [---] jämställdhet, alkoholism, demokrati, solidaritet, vapenhandel, främlingsfientlighet, socialt ansvar, djur- och miljövård samt vikten av att skaffa sig kunskap.[---]

### Bamses moral

Det mest säregna med Bamse som barnserie är att den, under den tid Rune Andréasson själv skrev serien, följde en tydligt uttalad, genomtänkt moral, som ofta citerades i serierna:

"Ingen blir snäll av stryk."

"Många små svaga tillsammans kan besegra den starke."

"Den som är mycket stark måste också vara mycket snäll."

"Man ska vara snäll mot dem som är stygga, för de behöver det mest, och då blir de kanske snällare." [---]

### Kritik

Serien har ibland kritiserats för att uttrycka en politisk vänsterinriktning.<sup>14</sup>

Delar av det senast anförda, att *Bamse* skulle uttrycka politisk vänsterinriktning, kan spåras till en studentuppsats på kandidatnivå av Joakim Nilsson från 1998, med titeln *Bamse – en uppsats om världens starkaste björn och hans politiska värderingar*. Uppsatsen använder en kvalitativ metod och studerar samtliga utgåvor av serietidningen mellan nr. 1, 1973 och nr. 13, 1997. Nilsson skriver att Bamses värderingar framträder klart och att de ”grundas på ett tydligt ideologiskt fundament där [...] en socialistisk samhällssyn görs gällande”. Med bl.a.

---

<sup>14</sup> Wikipedia: Den fria encyklopedin, ”Bamse”, 2007-11-09 < <http://sv.wikipedia.org/wiki/Bamse#Historik>> (2007-11-15).

detta som bakgrund finner Nilsson det lämpligt att på den politiska skalan inplacera Bamse till vänster.<sup>15</sup>

En annan studentuppsats på kandidatnivå som behandlar *Bamse* är *Bamse, Kalle Anka och ideologikritiken – en studie i brott*, skriven av Magnus Göthlund och Lars Persson 1998. Avsikten var att, med fokus på brottslighet, analysera de i titeln angivna serietidningarna ideologikritiskt. På så sätt hoppades författarna kunna blottlägga respektive tidnings idévärld. Rörande *Bamse* studerades samtliga nummer mellan januari 1997 och juni 1998. Slutsatsen var att det s.k. Bamsesamhället i huvudsak består av två diametralt motsatta ideologiska diskurser, där det inte råder någon ”[...] tvekan om vilken ideologi som är att betrakta som den föredragna”<sup>16</sup>:

Den ena manifesteras genom Bamses hjältedåd och den andra genom Krösus illdåd. Bamse och dennes åsikter och värderingar står för en traditionell svensk lagomkapitalism, kryddat med socialdemokratiska ideal om rättvisa, jämlikhet och solidaritet. Krösus däremot representerar kapitalet och de fria och ohämmade marknadskrafterna vilka profiterar på de sämst ställda.<sup>17</sup>

Enligt Göthlund och Persson är brottslighet ett tema i *Bamse* som är centralt. Kriminella handlingar rubbar den rådande samhällsordningen ur balans. Varje gång så sker återställs dock ordningen igen genom den kraft, eller den ideologi, i vilken Bamse själv utgör kärna.<sup>18</sup>

### ***1.3 Forskningsläge***

Om idrott har det forskats oerhört mycket. Om tecknade serier har det däremot forskats mindre. Den första svenska doktorsavhandlingen om tecknade serier, *Berättande bilder: Svenska tecknade serier för barn*, är skriven av litteraturvetaren Helena Magnusson och färdigställdes 2005. I denna skriver hon att tecknade serier som forskningsobjekt ännu inte har

---

<sup>15</sup> Joakim Nilsson <joakim.nilsson@svet.lu.se> Bamse – en uppsats om världens starkaste björn och hans politiska värderingar, 1998  
<[http://www.svet.lu.se/Staff/Personal\\_pages/Joakim\\_Nilsson/Bamseuppsats%20Joakim.pdf](http://www.svet.lu.se/Staff/Personal_pages/Joakim_Nilsson/Bamseuppsats%20Joakim.pdf)> Resultat och slutkommentar (2008-12-13).

<sup>16</sup> Magnus Göthlund & Lars Persson, *Bamse, Kalle Anka och ideologikritiken – en studie i brott*, C-uppsats vid Institutionen för Journalistik, Medier och Kommunikation, Stockholms Universitet, V98P, Stockholms universitetsbibliotek JMK, s. 35.

<sup>17</sup> Ibid., s. 36.

<sup>18</sup> Ibid., s. 35.

hittat sin akademiska plats och att "[...] forskningen kring serier över huvud taget inte är så stor".<sup>19</sup> Samma ståndpunkt uttrycks av serievetaren Fredrik Strömberg. "Serios forskning om serier är ett oerhört eftersatt område i Sverige. Jämfört med den akademiska uppmärksamhet som har riktats mot andra, mer etablerade konstarter är forskningen om tecknade serier i det närmaste obefintlig", skriver han.<sup>20</sup>

Med tanke på den ringa forskningen om tecknade serier är det lätt att förstå att forskningen om idrott i tecknade serier inte heller den är särskilt stor. Den amerikanske idrottssociologen Eldon E. Snyder uttrycker det så här: "In contemporary sociology, and the sociology of sport in particular, little attention is given to the narrative and graphic aspects of comic strips."<sup>21</sup> I avsaknad av studier gjorda om idrott i tecknade serier kan vi dock nedan istället vända oss mot forskning om *Bamse* samt mot forskning om serieinnehåll av annat slag.

### 1.3.1 Forskning om Bamse

Somlig forskning om *Bamse*, men på lägre nivå, finns redan genomgången under rubriken "Bakgrund". David Örbring har dock, i *Bamse och naturen – en studie i ekokritik*, avhandlat *Bamse* på magisternivå. Syftet var att lyfta fram hur naturen framställs i tidningen samt att analysera detta utifrån ekokritiska teorier. Metoden var att studera alla tidningens Bamseserier under de första tio utgivningsåren (1973-1983) och därefter även göra detsamma med somliga avsnitt som utgivits senare (hur de sistnämnda valdes ut är dock något oklart). Det Örbring fann var att Bamse och hans vänner i regel kämpar för att naturen skall värnas medan Krösus Sork inte gör det. Den senare drar sig inte alls från att göra kraftiga ingrepp så länge det gagnar honom ekonomiskt. Bamses och hans vänners vilja hamnar därmed i upprepad konflikt med Krösus dito.<sup>22</sup>

Naturen i Bamses närmiljö är, enligt Örbring, pastoral. Det förekommer dock natur även av annat slag. Ibland är den vild och hotfull, ibland är den mystisk.<sup>23</sup> Emellanåt har delar av den

---

<sup>19</sup> Helena Magnusson, *Berättande bilder: Svenska tecknade serier för barn* (diss. Stockholm; Göteborg, Stockholm: Makadam, 2005), s. 216f.

<sup>20</sup> Fredrik Strömberg, *Vad är tecknade serier? – en begreppsanalys* (Stockholm: Seriefrämjandet, 2003), s. 9.

<sup>21</sup> Eldon E. Snyder, "Teaching the Sociology of Sport: Using a Comic Strip in the Classroom", *Teaching Sociology*, 25 (1997:3, July), p. 239.

<sup>22</sup> David Örbring, *Bamse och naturen - en studie i ekokritik*, 2008-01-11

<<http://dspace.mah.se/dspace/handle/2043/6366>> Syfte; Metod och material; Pastoral (2008-12-14).

<sup>23</sup> *Ibid.*, Analys.



dessutom drag som är mänskliga. Träd kan exempelvis ha ögon, mun eller händer och solen kan göra miner.<sup>24</sup> Även djur framställs vanligtvis med mänskliga drag. Inte minst gäller detta huvudkaraktärerna. Att projicera mänskliga egenskaper på djur och natur på detta sätt kan enligt Örbring beskrivas i termen antropomorfism.<sup>25</sup>

Bamse och hans vänner behandlar djur mycket väl. Då visar det sig ideligen att djuren är snälla och hjälpsamma tillbaka, vilket Örbring kallar snällhetsprincipen. Det är dock inte för att få någonting tillbaka som Bamse och hans vänner skyddar, räddar eller hjälper olika djur. Istället sker det med tanke på djuren. I detta avseende betraktar Örbring därför deras inställning som ekocentrisk.<sup>26</sup>

*Bamse* behandlas även i Magnussons ovan nämnda doktorsavhandling. Hon skriver att *Bamse* är en traditionell och typisk barnserie, men att den samtidigt utmärker sig genom sitt ”explicit didaktiska drag”.<sup>27</sup> Det innebär att tidningen ägnar sig åt folkbildning och samhällsinformation samt att den är moraliskt och etiskt fostrande. Denna fostrans bärande tema är att värna de svaga och motarbeta orättvisor.<sup>28</sup>

Därtill skriver Magnusson att mycket av berättandet i *Bamse* karaktäriseras av återanvändning: ”Handlingsmönster återkommer i sin helhet på mycket likartat sätt, kanske bara med huvudfiguren utbytt eller med en annorlunda miljö.”<sup>29</sup> Handlingsstrukturen är mestadels enkel och berättandet är tydligt och linjärt.<sup>30</sup>

### 1.3.2 Forskning om serieinnehåll i övrigt

Ett annat arbete som handlar om serieinnehåll, dock utan granskning av *Bamse*, är *Material Values in the Comics: A Content Analysis of Comic Books Featuring Themes of Wealth*, skrivet av amerikanen Russel W. Belk som är professor inom ”business administration”. Arbetet syftade till att kartlägga vilka värden och budskap det är som förmedlas beträffande materialistiskt ägande och välstånd i fyra amerikanska tecknade serier. Huvudkaraktärerna i

---

<sup>24</sup> Ibid., Natur i Bamsevärlden.

<sup>25</sup> Ibid., Djur och människa.

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> Magnusson, s. 226, 231.

<sup>28</sup> Ibid., s. 233.

<sup>29</sup> Ibid., s. 228f.

<sup>30</sup> Ibid., s. 230.

dessa serier är: Fox and Crow (den egentliga titeln är The Fox and the Crow, min anmärkning), Veronica Lodge, Richie Rich respektive Uncle Scrooge<sup>31</sup> (den sistnämnda har figurerat i Sverige under namnet Joakim von Anka). Inte minst intressant är denna publikation på grund av den använda metoden. Seriernas innehåll analyserades nämligen både kvalitativt och kvantitativt. Den kvalitativa delen utfördes först och bestod i att Belk läste igenom ett stort urval av var och en av de utvalda serierna och därefter uppställde hypoteser rörande karaktärernas sätt att vara och, i förlängningen, seriernas förmedling av budskap. Den kvantitativa delen syftade sedan till att verifiera dessa hypoteser genom att ett antal ”domare” fick läsa igenom ett mindre urval av serierna och kodifiera dessa i 70 olika kategorier vilka potentiellt kunde vara representerade. En av kategorierna var exempelvis huruvida en karaktär var självisk och en annan huruvida densamma var osjälvisk. Tanken med studiens upplägg var att ett intryck som framkommit i analysens kvalitativa del antingen kunde stärkas eller motsägas av den kvantitativa dito. Upprepade kvantitativa noteringar av Uncle Scrooge som osjälvisk skulle därmed kunna diskonfirera den kvalitativa upplevelsen av honom som självisk, för att nämna ett exempel.<sup>32</sup> Det visade sig dock vara så att den kvalitativa bedömningen inte någon enda gång tycktes motsägas av den kvantitativa. Vidare förkunnar Belk att den kvalitativa uppfattningen av en viss karaktär påverkades av den kontrast som skapades genom existensen av andra karaktärer runt omkring.<sup>33</sup> Den kvantitativa delen syftade även till att undersöka om de värden som serierna förmedlar hade förändrats över tid, vilket de enligt Belk inte hade i någon märkvärdig utsträckning.<sup>34</sup>

Resultatet i övrigt uppvisade värden och budskap som inte är entydiga och att det råder stor variation serierna emellan. Välbärgade karaktärer kan exempelvis vara såväl goda som onda (något som även gäller karaktärer som är mindre bemedlade).<sup>35</sup> Tvetydigheten gällde även det materiella välståndet i sig. Om detta framställs som något att hett eftersträva, eller om det inte gör det, fann studien inget tydligt svar på.<sup>36</sup>

---

<sup>31</sup> Russel W. Belk, ”Material Values in the Comics: A Content Analysis of Comic Books Featuring Themes of Wealth”, *Journal of consumer research: an interdisciplinary quarterly*, 14 (1987;1), pp. 26ff.

<sup>32</sup> Ibid., pp. 27-30.

<sup>33</sup> Ibid., pp. 30-37.

<sup>34</sup> Ibid., p. 28, 38.

<sup>35</sup> Ibid., p. 38.

<sup>36</sup> Ibid.

### **1.3.3 Sammanfattning av forskningsläget**

Det genomgångna forskningsläget har belyst *Bamse* från olika synvinklar samt redogjort för en utländsk seriestudie om värden och budskap i samband med materialistiskt välstånd. Den senare studien, genomförd av Belk, fann inget entydigt resultat. Metoden som användes, där en kvalitativ och en kvantitativ del kombinerades, var dock intressant. Vidare påpekade Belk att den kvalitativa uppfattningen av en viss karaktär påverkades av den kontrast som skapades genom existensen av seriens karaktärer i övrigt.

Angående *Bamse* klargör Magnusson att det är en barnserie som är moraliskt och etiskt fostrande. Ett av de bärande temana är att motarbeta orättvisor. Magnusson är överens med Örbring om att *Bamse* är en serietidning som uppmuntrar till att omgivningen värnas. Dessutom har de båda fäst hänseende vid det faktum att huvudkaraktärerna framställs helt förmänskligade. Örbring poängterar att Bamse och hans vänner framställs som osjälviska. Ingen av forskarna har dock berört idrottsområdet.

### **1.4 Syfte och frågeställningar**

Syftet med uppsatsen är att studera och analysera de budskap som förmedlas i samband med idrott i serietidningen *Bamse*. Frågorna som ämnas besvaras är följande:

1. På vilket sätt sker förmedlingen?
2. Vilka budskap är det som förmedlas?

### **1.5 Teoretiska utgångspunkter**

För att bättre förstå den kommunikation som uppstår när någon läser en serietidning, har information kring denna nedan beretts plats. Därtill återfinns en modell för serieanalys, vilken används för att lättare kunna uttolka seriernas fulla innebörder. Med samma avsikt har också ett avsnitt ägnats åt seriernas unika uttryckssätt, den s.k. seriekoden.

## 1.5.1 Kommunikation

”Kommunikation är en av de mänskliga aktiviteter som alla känner till men få kan definiera tillfredsställande”, skriver kommunikationsforskaren John Fiske.<sup>37</sup> Kjell Nowak och Karl-Erik Wärneryd, även de verksamma inom kommunikationsdisciplinen, menar att det som mest utmärker fenomenet kommunikation är att det sker en ”överföring av mening”.<sup>38</sup> Sådan överföring kan ske på ett ändlöst antal olika sätt,<sup>39</sup> varav läsning av en serietidning är ett. För att bättre förstå den mening som överförs är det lämpligt att utreda hur själva överföringen går till.

### 1.5.1.1 Masskommunikation

Att en serietidning är ett massmedium skapar särskilda förutsättningar för kommunicerandet, vilket Nowak och Wärneryd redogör för. Nedanstående fyra särdrag bör tas i beaktning:

1. ”För det första är det fråga om *indirekt* kommunikation i den meningen att det krävs tekniska hjälpmedel därför att kommunikator och mottagare inte samtidigt är närvarande i tid och rum.”<sup>40</sup> I serietidningens fall är den faktiska tidningen detta hjälpmedel.
2. ”För det andra är masskommunikation temporärt *enkelriktad* – kommunikatorn kan aldrig få omedelbar återföring från mottagarna.”<sup>41</sup> Exempelvis kommunicerar en serietidnings upphovspersoner (kommunikatorer) med läsarna (mottagarna) men läsarna kan omöjligt direkt kommunicera med upphovspersonerna. Upphovspersonerna kan därför inte direkt uppfatta hur meddelandet mottas, ej heller göra förändringar eller förtydliganden. (Upphovspersoner är ett ord som här valts som en sammanfattande benämning på alla de personer som tillsammans innehar rollen som kommunikatorer. Dessa är intrigförfattare, tecknare, färgläggare, redaktörer, översättare, textare m.fl.<sup>42</sup>)

---

<sup>37</sup> John Fiske, *Kommunikationsteorier: En introduktion* (Uppsala: Wahlström & Widstrand, 2004), s. 11.

<sup>38</sup> Kjell Nowak, Karl-Erik Wärneryd, *Kommunikation och påverkan: En bok om målinriktad masskommunikation* (Stockholm: Prisma, 1969), s. 15.

<sup>39</sup> Fiske, s. 11.

<sup>40</sup> Nowak och Wärneryd, s. 22.

<sup>41</sup> *Ibid.*, s. 22.

<sup>42</sup> Peterson, s. 106f.

3. ”För det tredje är masskommunikationen opersonlig. Meddelandet är tillgängligt för många personer samtidigt, kommunikatorn kan inte anpassa meddelandet till någon viss person och ingen person kan uppfatta meddelandet som enbart avsett för honom själv.”<sup>43</sup>
4. ”Den fjärde utmärkande egenskapen hos masskommunikation är att många personer mer eller mindre *samtidigt* nås av ett meddelande. [---] En enskild mottagare påverkas ständigt av sin omgivning och han påverkar i sin tur människor omkring sig. Effekten av meddelanden i massmedia bestäms på olika sätt av sådana inflytelser. [---] Genom kontakter med andra personer kan hans första reaktioner komma att ändras, men det kan också vara så att han genom sådana kontakter påverkar andra personer att uppvisa liknande reaktioner. [---] Sådana kontakter reducerar, förändrar eller förstärker effekten av masskommunikation.”<sup>44</sup>

### 1.5.1.2 Kommunikationsmodell för serietidningar

Nowak och Wärneryd återger flera modeller vilka beskriver varierande typer av masskommunikation samt olika sätt att se på själva fenomenet.<sup>45</sup> Modellerna har dock ingen specifik anknytning till den speciella typ av kommunikation som uppstår mellan en serietidnings upphovspersoner och dess läsare. Hur jag ser på just denna får dock konsekvenser för upplägget av den föreliggande studien. Därför finner jag det skäligt att mitt synsätt presenteras. Detta görs genom nedan återfunna kommunikationsmodell.

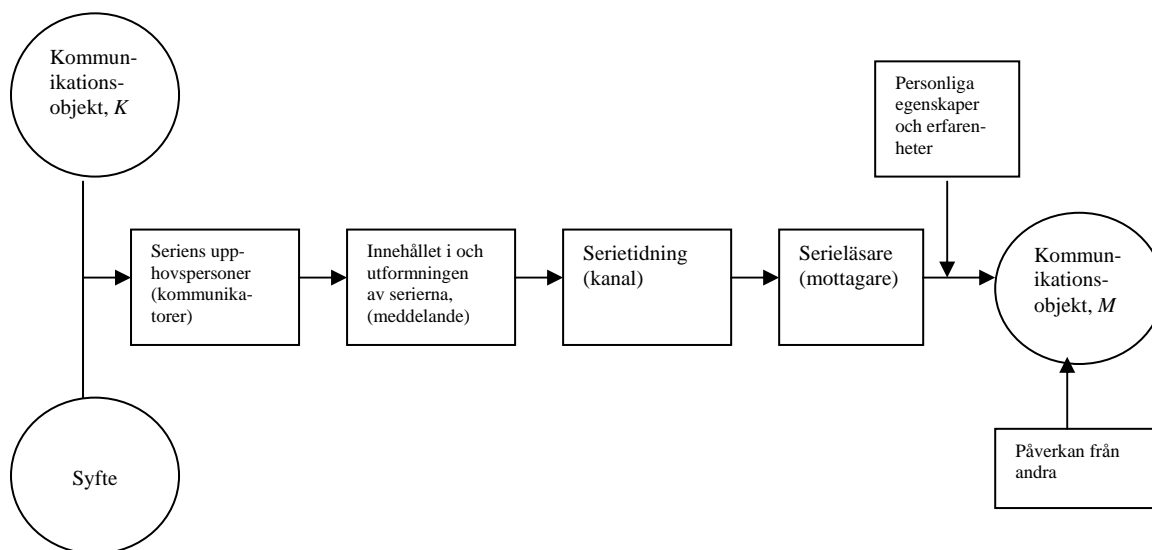
Modellen är egenhändigt reviderad med Nowaks och Wärneryds modeller, samt samma forskares resonemang kring masskommunikation (se ovan), som utgångspunkter. Den är framtagen i syfte att passa de speciella förhållanden som gäller för serietidningar. Först illustreras modellen grafiskt, varefter förklaringar samt de reflektioner och överväganden som ligger till grund för dess utformning redovisas.

---

<sup>43</sup> Nowak och Wärneryd, s. 22.

<sup>44</sup> Ibid., s. 22.

<sup>45</sup> Ibid., s. 19-23.



Figur 1

Pilarna visar i vilken riktning kommunikationsprocessen sker. Det som står inom parentes är kommunikationsteoretiska termer. 'Kommunikationsobjekt' kan beskrivas som tankeinnehåll.

Källa: Nowak och Wärneryd,<sup>46</sup> omarbetad.

Händelseförloppet börjar med att seriens upphovspersoner har ett visst kommunikationsobjekt ( $K$ ) som de med ett visst syfte vill överföra till läsarna. Med utgångspunkt i detta väljer de ett visst innehåll och en viss utformning av serierna som de sedan trycker i tidningen. Seriernas innehåll och utformning är alltså den konkreta gestaltningen av kommunikationsobjektet ( $K$ ). Det är dock långt ifrån säkert att den enskilde serieläsaren har uppfattat det tankeinnehåll som seriens upphovspersoner avsåg att överföra. Skillnaden mellan det ursprungliga kommunikationsobjektet och det som når fram uttrycks genom beteckningarna  $K$  och  $M$ .<sup>47</sup> Kommunikationsobjektet  $M$  är beroende av såväl de egenskaper och erfarenheter serieläsaren har i utgångsläget, som givetvis av de egenskaper som utmärker själva serierna.<sup>48</sup> Den fjärde diskussionspunkten under rubriken "Masskommunikation" (se ovan) påpekar att en serieläsares uppfattning av kommunikationsobjektet  $M$  också kan påverkas av andra.

<sup>46</sup> Ibid., s. 19-23.

<sup>47</sup> Ibid., s. 20.

<sup>48</sup> Jmf. Ibid., s. 21.

### 1.5.1.7 Modell för serieanalys

”How can we find out what are the ’messages’ in a story [...]?”, frågar sig den brittiske cultural studies-forskaren Martin Barker retoriskt.<sup>49</sup> En och samma tecknade serie kan nämligen uttolkas på en mängd olika sätt. Viktigt i sammanhanget blir då att förfoga över en analysmodell, skriver han.<sup>50</sup> Nedan presenteras den analysmodell som kommer att användas i detta arbete.

Den amerikanske serietecknaren Scott McCloud förklarar att innehållet i serierna inte alltid är direkt synligt. ”Serier kräver att hjärnan fungerar som en sorts ’mellantecknare’” och ”att den fyller i mellanrummen mellan rutorna som en animatör skulle göra.”<sup>51</sup> Det betyder att om en serieruta visar ett öppet öga och nästa ett slutet dito, så tänker sig läsaren ett helt förlopp där ögat successivt sluts. Läsaren anmodas därmed att själv skapa eller tolka en stor del av det som händer. Likaväl som detta kan ske mellan olika serierutor så kan det även ske inuti en serieruta. ”Genom att visa lite eller inget alls av en viss scen, och bara ge små vinkar av den, kan tecknaren utlösa en mängd olika bilder i läsarens fantasi.”<sup>52</sup> Dessa bilder kan te sig markant olika beroende på den läsande personens egenskaper och erfarenheter, vilket konstaterats under rubriken ”Kommunikationsmodeller”.

Peterson är inne på samma spår som McCloud, d.v.s. att det inte räcker med att studera det uppenbara för att komma åt en serieberättelses egentliga karaktär och väsen.<sup>53</sup> Han uttrycker också något som är mycket viktigt för någon som försöker uttyda seriers värderingar, nämligen att ”det är en vanföreställning att tro att värderingar bara uttrycks klart uttalade”.<sup>54</sup> För att i föreliggande studie lättare kunna uppfatta även det som i serierna framställs i mindre tydlig form, kommer en modell för serieanalys att användas. Modellen är sammanställd av Peterson och utgörs av följande fyra beståndsdelar: En analys av intrigens struktur, en analys av bildernas struktur och betydelser, en analys av replikbubblornas betydelser samt en undersökning av var tyngdpunkten i kommunikationsprocessen är förlagd.<sup>55</sup> I detta arbete

---

<sup>49</sup> Martin Barker, *Comics: ideology, power and the critics* (Manchester: Manchester University Press, 1989), pp. 9ff.

<sup>50</sup> Ibid.

<sup>51</sup> Scott McCloud, *Serier – Den osynliga konsten* (Stockholm: Epix Förlags AB, 1993), s. 88.

<sup>52</sup> Ibid., s. 86.

<sup>53</sup> Peterson, s. 103.

<sup>54</sup> Ibid., s. 105.

<sup>55</sup> Ibid., s. 104.

kommer dock enbart de tre förstnämnda komponenterna att ingå, eftersom upphovsmannen angående den sistnämnda har fastslagit att tyngdpunkten tydligt ligger på mottagaren när det gäller populärkultur, vilket serietidningen som ingår i denna studie är. Modellen är också på andra håll något omarbetad och somliga avsnitt har tagits bort. Nedan förklaras de tre delarna av serieanalysen som skall användas, mer utförligt:

1. *En analys av intrigens struktur.* Intrigen är seriens skelett. ”Den har en struktur som går att urskilja och analysera. Handlingsmönstret kan analyseras efter en sammanfattning av händelseförloppet.”<sup>56</sup> Strukturen i en serie måste vara likformlig från gång till gång för att läsarna i förväg skall kunna veta vad det är för läsupplevelse de köper. Samma förutsättningar gäller seriens innehåll. Vid analyserandet av intrigens struktur, och i sökandet efter seriens värderingar, kan man ställa sig följande frågor:
  - Vilka värderingar förmedlar den konkreta gestaltningen? Dessa kan ibland framträda tydligt, ibland mer dolt. Ett tillvägagångssätt för att ådagalägga värderingarna av mer dold karaktär är att undersöka människors yttre och inre egenskaper samt deras handlingsmotiv.
  - Hur behandlas motsättningar i berättelsen? Vari består dessa motsättningar?
  - Hur löses konflikter? Löses de överhuvudtaget?
2. *En analys av bildernas struktur och betydelser.* Bildens struktur är ”det sätt på vilket dess olika komponenter bildar en helhet”.<sup>57</sup> I detta arbete kommer ingen vikt att fästas vid bildernas struktur men större dito vid dess betydelser. Vad det gäller bildbetydelserna måste bildmottagaren uttyda bilden i två olika plan för att helt förstå vad han eller hon ser och upplever, skriver Peterson. Med semiotikens språkbruk (semiotik är ”det systematiska studiet av tecken och andra betydelser, inkl. de icke-språkliga”<sup>58</sup>) kallas dessa för denotationsplanet respektive konnotationsplanet.<sup>59</sup> Denotationsplanet är ett elementärt tolkningsskikt som omfattar det som är omedelbart givet<sup>60</sup> och framträder i bildens ytstruktur, medan konnotationsplanet inbegriper de

---

<sup>56</sup> Ibid., s. 104.

<sup>57</sup> Ibid., s. 32.

<sup>58</sup> Göran Sonesson, ”semiotik”, *Nationalencyklopedin: Ett uppslagsverk på vetenskaplig grund utarbetat på initiativ av Statens kulturråd*, XVI, 1995, s. 362f.

<sup>59</sup> Peterson, s. 31.

<sup>60</sup> Göran Sonesson, *Bildbetydelser: Inledning till bildsemiotiken som vetenskap* (Lund: Studentlitteratur, 1992), s. 190.



bibetydelser och underkoder som står att finna i djupstrukturen.<sup>61</sup> Exempelvis står ett grekiskt tempel denotativt för just ett grekiskt tempel medan det konnotativt kan stå för betydelser som ”harmonisk skönhet”, ”klassiskt grekiskt ideal” eller ”antiken” o.s.v. En fana kan på samma sätt konnotera skilda saker såsom en viss, bestämd nation, ”patriotism”, ”imperialism” eller ”kolonialism”. Vad framställningen konnoterar avgörs av sammanhanget, skriver Peterson,<sup>62</sup> men likaledes av mottagarens egenskaper och erfarenheter, är mitt tillägg. Avsikten i detta arbete är att tolka serierna både på ett denotativt och ett konnotativt plan.

3. ”*En analys av replikbubblornas betydelser.*”<sup>63</sup> Eftersom Peterson valt att inte vidare utveckla denna punkt torde den vara förhållandevis okonstlad. Vad det gäller replikbubblorna kanske det egentligen inte så mycket handlar om analys, utan istället mer om att helt enkelt studera vad som sägs eller på annat sätt uttrycks. I en serie gestaltas handlingen (oftast) av ord och bild tillsammans.

### **1.5.1.8 Analysmodellens användning i föreliggande studie**

Analysmodellen möjliggör en mer medveten läsning och tillhandahåller ”nycklar” som gör det lättare att upptäcka seriernas eventuellt dolda innebörder. Avsikten är dock ingalunda att krångla till analysen i onödan och söka underliggande betydelser som inte finns. Inte heller är avsikten att analysera precis allt. Vid analys gäller det att prioritera och försöka komma åt det som är väsentligt, skriver Peterson.<sup>64</sup> Det jag kommer att analysera är det som ter sig väsentligt med utgångspunkt i arbetets frågeställningar.

### **1.5.1.9 Seriekod**

Som komplement till Petersons modell för serieanalys skulle jag kort vilja uppmärksamma seriernas unika uttryckssätt, den s.k. seriekoden. Att ha kännedom om denna är en förutsättning för att fullt kunna tillgodogöra sig seriernas innehåll. Det kan exempelvis handla om att förstå att ett åskmoln med blixtrar över någons huvud innebär att vederbörande är arg, eller att det uttalade viskas fram om den heldragna linje som normalt avgränsar en pratbubbla

---

<sup>61</sup> Peterson, s. 31.

<sup>62</sup> Ibid., s. 33.

<sup>63</sup> Ibid., s. 104.

<sup>64</sup> Ibid., s. 106.

är uppbruten och istället består av kortare streck.<sup>65</sup> På liknande sätt har serien funnit vägar att gestalta även sådant som inte helt enkelt låter sig återges i ett uteslutande visuellt medium, som t.ex. sinnesstämningar, känslor, ljud och dofter.

## **1.6 Metod**

### **1.6.1 Datainsamlingsmetoder**

Då uppsatsens syfte är att studera och analysera de budskap som förmedlas i samband med idrott i serietidningen *Bamse* bedömdes textundersökning och bildanalys av densamma vara den bäst lämpade metoden. En kvantitativ metod likt den som användes av Belk (se ovan i avsnittet "Forskningsläge") ansågs vara överflödigt. En nackdel med den valda metoden är dock att analysen, som alltid i liknande situationer, riskerar att bli färgad av den analyserande personens subjektivitet (se även under "Teoretiska utgångspunkter"). Genom medvetenhet om problemet och god förståelse av seriernas unika uttryckssätt avsågs denna våda att mildras. Användandet av Petersons analysmodell syftade till att underlätta uttolkandet av seriernas fulla innebörder.

### **1.6.2 Urval**

*Bamse* valdes att ingå i studien dels för att det är en av Sveriges i särklass mest populära serietidningar (upplagan per utgåva ligger i regel mellan 135 000 och 150 000 exemplar)<sup>66</sup> och dels med tanke på de frekventa inslagen av idrottsskildringar.

För att göra undersökningsmaterialet lämpligen stort fastställdes antalet årgångar av tidningen som studerades till sju (mellan år 2001 och 2007). Varje år utkommer 18 nummer (varav ett dubbelnummer). År 2007 hade dock endast 15 nummer hunnit utkomma då datainsamlingen avslutades. Det var endast serierna som studerades, inte exempelvis pysselsidor eller läsartävlingar. Utöver detta studerades följande två utgåvor av *Bamse-extra*: nummer 13, *Bamse och Billy Boy* (utgiven av Egmont Serieförlaget AB, Malmö, 1999), samt nummer 27,

---

<sup>65</sup> Gert Z Nordström, Henrik Göransson och Jens Prenke, "Serien – det oäkta barnet", i *Rum Relation Retorik – Ett projekt om bildteori och bildanalys i det postmoderna samhället*, red. Gert Z Nordström (Stockholm: Carlsson, 1996), s. 127f.

<sup>66</sup> Telefonintervju 23/10 2007 med Jessica Mikkela, annonsavdelningen på förlaget Egmont Kärnan AB, egna anteckningar, *I författarens ägo*.

med undertiteln *Bamse sportextra* (utgiven av Egmont kärnan AB, Malmö, 2004). *Bamse-extra* är ett specialmagasin där särskilt utvalda serier samlats med utgångspunkt i olika teman. Nummer 13 och 27 valdes eftersom de båda innehåller flertalet episoder som återger idrottande.

I studerandet av vilka budskap det är som förmedlas lades vikt endast vid de budskap som förmedlas vid fler tillfällen än ett. Detta är en avvägning som gjordes dels för att begränsa resultatmängden och dels för att särskilt framhäva de budskap som förekommer mer frekvent.

För att återgå till den tidigare presenterade kommunikationsmodellen så är det dels seriernas innehåll och utformning (d.v.s. meddelande), och dels kommunikationsobjektet  $M$ , som detta arbete har studerat och analyserat. Studien gör inga anspråk på att fastställa vare sig kommunikatorernas kommunikationsobjekt  $K$  eller syfte.

### **1.6.3 Procedur**

Samtliga episoder i de angivna utgåvorna lästes igenom. De delar där idrottsinslagen på ett eller annat sätt är bärande av budskap analyserades sedan närmare. En definition av begreppet idrott står att finna nedan.

### **1.6.4 Tillförlitlighet**

Studien är kvalitativ till sin karaktär och för att besvara dess frågeställningar krävs tolkning. Tillförlitligheten i tolkandet har stärkts genom användandet av olika analysverktyg, samt genom att noggrannheten har varit stor vad det gäller återgivning av de överväganden som gjorts i samband med studiens upplägg och utförande.

### **1.6.5 Definition av begreppet idrott**

Den definition av begreppet idrott som kommer att användas i föreliggande arbete är nästintill uteslutande hämtad från Engström, och lyder:

I begreppet idrott [...] inryms fysisk aktivitet som man ägnar sig åt i syfte att må bra, få bättre prestationsförmåga, ha roligt, lära sig olika motoriska färdigheter

eller för att nå tävlingsframgång. All idrott är fysisk aktivitet, men all fysisk aktivitet är inte idrott. Trädgårdsarbete, blåbärsplockning och hushållsarbete är visserligen fysiska aktiviteter, men inte idrott eftersom dessa verksamheter har andra syften än de ovan nämnda. Med idrott menar vi elitidrott, tävlingsidrott på lägre nivåer, motionsutövning och idrott som skolämne. Vi räknar också in friluftsliv och fysisk rekreation inkluderande ”upplevelsesporter” som t.ex. inlineåkning. *Idrott ses med andra ord som en socialt formad verksamhet, en särskilt arrangerad övning av kroppen, som inte ingår i förvärvsarbetet eller i de dagliga göromålen i övrigt.*<sup>67</sup>

Till idrott räknas denna gång även sådana verksamheter där fysisk aktivitet förekommer men där olika redskap har en avgörande betydelse. En vanlig term för dessa kan annars vara sport. Engström exemplifierar med motorsport, seglingssport och hästsport.<sup>68</sup>

---

<sup>67</sup> Engström, s. 16f.

<sup>68</sup> Ibid., s. 16.

## 2. Resultat

Resultatdelen är indelad i två övergripande rubriker, vilka har sina respektive utgångspunkter i var sin av arbetets två frågeställningar. Respektive fråga besvaras under korresponderande rubrik.

### 2.1 På vilket sätt sker förmedlingen

Att idrott används för att förmedla budskap av olika slag visar sig i serietidningen *Bamse* vara vanligt. Episoderna där idrott utgör ett huvudsakligt inslag är många. Åtskilliga budskap förmedlas med stor tydlighet. Ibland är det så att de uttalas konkret i episodernas slutscheden. Förmedlingen sker dock även på andra sätt, något som kommer att framgå nedan.

Precis som Peterson förutspått i sin modell för serieanalys, så har de olika berättelserna många gånger likformlig struktur. Också det övergripande innehållet är någorlunda likformligt. Nästintill ständigt har intrigen byggts upp med utgångspunkt i någon tävling. Vid sådana kraftmätningar målas det genomgående upp en polarisering mellan karaktärer som företräder vad som i fortsättningen kommer att kallas det goda respektive karaktärer som företräder vad som kommer att kallas det onda. (Även om "det onda" emellanåt möjligen är en något stark beskrivning, kommer den ändå här att användas, eftersom den ger uttryck för en ytterlighet i det rådande motsättningsförhållandet.) Figurerna sällar sig till den ena eller andra sidan genom sitt sätt att vara och uttala sig (exempel på detta kommer att följa). Karaktärernas yttre och inre egenskaper framträder förhållandevis tydligt, liksom motiven för deras handlingar. Även andra, mer neutrala, karaktärer kan vara med och tävla, även om dessa sällan hamnar i berättelsernas huvudsakliga fokus. När det är fråga om lag klumpas goda respektive onda karaktärer alltid samman på skilda håll. De polariserade grupperna hamnar således i konflikt om vem som skall vinna, även om konflikten mellan ont och gott på samma gång även kan tänkas röra sig på ett större plan än så. Korandet av segrare upplöser konfliktsituationen tillfälligt.

Huvudpersonen Bamse, hans familj och hans närmaste vänner (d.v.s. Skalman, Lille Skutt, Ola Grävling, Mickelina Räv, Annika Anka m.fl.) återfinns i regel på sidan för det goda. Denna skara är i serietidningen refererad till som "Bamse-gänget". Krösus Sork och hans

underhuggare (hädanefter kallat "Krösus Sork-gänget"), samt ett varierande antal av vargkusinerna, är de som flitigast representerar den motsatta, onda, sidan. Som läsare styrs man att sympatisera med det goda och ta avstånd från det onda. Exempel på hur detta kan gå till kommer att följas. Det handlingsmönster, som företrädarna för det goda har, framställs som rätt och eftersträvansvärt, medan handlingsmönstret hos företrädarna för det onda uppfattas som felaktigt och förkastligt.

Samtliga figurer i serietidningen är förhållandevis konstanta i sitt sätt att agera. Därmed kan ett specifikt sätt att uppträda, eller en specifik uppsättning egenskaper, lätt sammankopplas med en viss person eller grupp. Vad som är en god, respektive mindre god, egenskap eller handling kan på så vis avgöras genom att uppmärksamma vilken figur i serien som den tillhör eller är utförd av. För att detta skall vara möjligt krävs det dock att vederbörande gör eller är på detta sätt vid upprepade tillfällen. Ibland kan det nämligen hända att någon frångår sitt vanliga handlingsmönster, det som förväntas, och istället agerar i enlighet med ett mönster som vanligtvis företräds av någon annan. I sådana fall måste handlingen bedömas mot bakgrund av vem som i normala fall gör eller är på detta sätt.

Ett annat sätt att avgöra vad som är ett eftersträvansvärt uppträdande, och vad som inte är det, är att studera vad skilda handlingar och handlingsmönster resulterar i. Bamsegängets sätt att agera resulterar i långt större utsträckning i glädje och lycka, än vad de antagonistiska gruppernas dito gör. Därmed upplevs Bamsegängets handlande som mer värt att kopiera.

## ***2.2 Vilka budskap är det som förmedlas?***

En överlägsen del av de förmedlade budskapen har nedan givits egna rubriker. Några enstaka dito finns dock redovisade enbart i löpande text.

### **2.2.1 Det goda övervinner det onda**

Som det tidigare har redogjorts för så kan de tävlingar som förekommer i serien ses som en kamp mellan gott och ont. I dessa envig är det nära nog uteslutande så att det goda slutligen står som segrare. Så är det exempelvis i *Olympiska spelen, Simhoppstävlingen*<sup>69</sup> där den glade

---

<sup>69</sup> "Olympiska spelen, Simhoppstävlingen", *Bamse*, (2004:10/11).

och vänlige grisen Putte Plask kniper ädlaste medalj framför storfavoriten Kroko Dykodil (lägg märke till hur de tävlandes respektive namn och biologiska art konnoterar vitt skilda färdigheter i vatten). I motsats till segraren framställs Kroko Dykodil som arrogant, mallig och narcissistisk. I detta sammanhang står han därmed för det onda.

Likadan blir utgången i fotbollsmatchen mellan ”Laget från Kullarna” (det goda) och ”Krösus Sorks Fotbollslag” (det onda) i *Nina på fotbollsmatch*<sup>70</sup>. Laget från Kullarna, som innehåller ett flertal medlemmar i Bamsegänget, präglas av en stämning som är vänlig och kamratlig. Under intervjuerna före matchen låter spelarna meddela att de tänker göra sitt bästa och att ”Det viktigaste är att det är kul att spela”. När matchen väl är igång spelar de regelrätt och juste.

Inget av det ovanstående kan dock sägas gälla det toppstyrda och kommersiellt inriktade motståndarlaget. Där är stämningen hård och resultatnriktad. Krösus Sork styr sitt lag med järnhand och kallar sina spelare vid fula ord som slöpotter och latkorvar. Dessutom hotar han dem med indragen lön. Under matchens gång betar sig spelarna regelvidrigt. Anförda av Mangel-Mange skadar de sina motståndarna medvetet. Det fälls också nedlåtande kommentarer. Men som sagt: det goda segrar till slut. Denna gång med 1-0 efter en heroisk kämpainsats. Krösus Sork tacklar förlusten genom att i vredesmod ge alla sina spelare sparken.

I *Den hemliga målvakten*<sup>71</sup> skall delar av Bamsegänget spela ishockeymatch mot några vargkusiner. Vargen vill också vara med och spela men blir först avvisad av sina egna släktingar i ”Varg-laget” och sedan, i Bamses frånvaro, av ”Bamse-laget”. Under matchens gång blir dock Bamse-lagets målvakt, Mickelina, skadad. Bamse tillfrågar då Vargen om han vill hoppa in i hennes ställe. Det vill han. Återstoden av matchen svarar Vargen för storspel. Tillsammans med Bamse, som gör matchens enda mål, blir han stor matchhjälte. I denna episod är Bamse och Vargen egentligen de enda som inte gör sig skyldiga till några oförrätter. Därmed är dessa två de mest ”goda”. Samtliga andra spelare har ju nekat Vargen att vara med. Medlemmarna i Varg-laget har dessutom en rad ”fula trick” på sina samveten. Därför bör det inte vara någon slump att det är just Bamse och Vargen som tillsammans avgör matchen.

---

<sup>70</sup> ”Nina på fotbollsmatch”, *Bamse*, (2007:4).

<sup>71</sup> ”Den hemliga målvakten”, *Bamse*, (2002:1).

”Alla ska få vara med. Den läxan har ni **alla** lärt er”, säger Bamse i berättelsens slutskede. Med ”alla” kan man tänka sig att han även avser läsarna. Därmed är ännu ett budskap förmedlat. Med detta sagt vänder sig Bamse sedan enbart till vargkusinerna: ”Och glöm alla fula trick! Dem förlorar ni bara på.”

### 2.2.2 Det är fel att fuska...

Bamses avslutande ord i *Den hemliga målvakten* leder oss över till nästa budskap som tidningen tydligt och upprepat förmedlar, nämligen att det är fel att fuska eller på andra sätt använda sig av ojusta medel. Detta budskap hänger till viss del ihop med att det goda vinner över det onda, ty det är onda, inte goda, karaktärer som har för vana att fuska (de är ju också delvis därför som de kategoriseras som onda). Förutom att det är moraliskt fel, framgår det också att fusk och ojustheter inte lönar sig. Krösus Sork-gänget och vargkusinerna fuskar ständigt. Ändå får de om och om igen se sig besegrade av rättrogna medlemmar i Bamsegänget. Exempel på detta kunde vi se ovan i både *Nina på fotbollsmatch* och *Den hemliga målvakten*.

Jämförliga budskap står också att finna i *Skidstafett*<sup>72</sup>. Sex lag deltar. Ett av dem utgörs av tre vargkusiner, ett annat av Lille Skutt, Bamse och Brummelisa, och ett tredje av Ola Grävling, Annika Anka och Mickelina. Övriga lag tycks sammansatta med utgångspunkt i biologisk tillhörighet; det är ett lag med uteslutande igelkottar, ett med ekorrar och ett med bävvar. Vargkusinerna förbereder tävlingen genom att sabotera Bamses skidor. Sedan, när stafetten väl är igång, försöker en av dem vinna konkurrensmässiga fördelar genom att sparka undan en av igelkottarna. De skulle han dock inte ha gjort visar det sig, ty foten blir full av vassa taggar. Incidenten gör att vargkusinerna hamnar efter. Senare bryter de tävlingen. Laget med Lille Skutt, Bamse och Brummelisa har också hamnat efter, som en direkt följd av skidsabotaget. De kämpar dock vidare. Brummelisa gör en berömvärd insats på sistasträckan och för upp laget till en andraplats. Vinner gör laget med Ola Grävling, Annika Anka och Mickelina. Således hamnar båda lagen med medlemmar i Bamsegänget i topp. De fuskande vargkusinerna kommer sist.

---

<sup>72</sup> ”Skidstafett”, *Bamse*, (2005:1).



Vargkusinerna fuskar även i *Bamse och villervallan*<sup>73</sup>. Förhoppningen är att besegra ”Bamse och hans töntiga fjantvänner”. Det är återigen fråga om en skidtävling. Hemma i sin ruckliga stuga (som på konnotationsplanet kan tänkas symbolisera lömskhet och skurkaktighet) kokar de ihop en ”baklängesvalla” som de sedan i smyg försöker byta ut mot den valla som Bamsegänget har tänkt använda i tävlingen. Skalman upptäcker dock den illistiga gärningen och byter tillbaka. Vargkusinerna faller således på sitt eget grepp och blir kraftigt distanserade så fort startfältet är iväg. Då försöker de med nästa fusk: att ta en genväg. Även detta faller dock illa ut då de fastnar i en snårskog. Småningom räddas de av vinnaren Bamse. ”Jag hoppas att ni har lärt er nu att fusk inte lönar sej”, säger han.

Medlemmarna i Krösus Sork-gänget ser i skilda episoder till att Bamse, alternativt hans framgångsrika kapplöpningshäst Billy Boy, inte kan komma till tävlingsstart. Allt för att själva kunna ta hem segrar. Hindrandet sker med diverse ohederliga metoder. I *Bamse som boxare*<sup>74</sup> förs Bamse långt iväg och i *Bamse rider Billy Boy i VM*<sup>75</sup> försöker Krösus Sork-gänget med att ge Billy Boy sömnmedel. Trots detta är det den icke-fuskande, goda sidan som vid båda tillfällena slutligen vinner.

Bamse tar ideligen avstånd från fusk. Men, som det heter, även solen har sina fläckar. Även självaste Bamse fuskar vid ett tillfälle. Det sker i *Bamse missar mycket och ändå...!*<sup>76</sup> när det är minigolftävling. ”Kubbe-laget”, med en samling vana fuskare såsom bl.a. ett antal vargkusiner och Krösus lojale medhjälpare Fixare-sork, står mot ”Bamse-laget” med Bamse och några av hans närmaste vänner. I seriens upptakt diskuterar Kubbe-laget hur de bäst skall kunna fuska, men kommer denna gång, för ovanlighetens skull, inte på någon gångbar idé. Medlemmarna i Bamse-laget har som vanligt absolut inga planer på att ta till några otillåtna medel - i alla fall inte på förhand. Väl inne i tävlingen händer det dock. På det avgörande hålet säkrar Bamse-laget segern med minsta möjliga marginal, till följd av att Bamse fuskar. Med foten puttar han medvetet till den boll som Lille Skutt har slagit, så att den ändrar riktning och rullar i hålet. Ingen av de övriga upptäcker regelförbrytelsen, men Bamse väljer självmant att berätta. Han skäms verkligen över vad han har gjort. Bamses plågende känslor och agerande efter avgörandet gör att läsaren förstår att fuskandet inte var bra gjort, även om det utfördes av Bamse, seriens starkaste förebild.

---

<sup>73</sup> ”Bamse och villervallan”, *Bamse*, (2002:2).

<sup>74</sup> ”Bamse som boxare”, *Bamse*, (2007:2).

<sup>75</sup> ”Bamse rider Billy Boy i VM”, *Bamse-extra*, Nr 13 (1999), repris från 1974.

<sup>76</sup> ”Bamse missar mycket och ändå...!”, *Bamse*, (2004:6), repris från 1988.

I ovan nämnda minigolftävling är Bamse dessutom uppladdad med dunderhonung. Det är ju ytterligare fusk, kan man tycka. Det framgår dock att just minigolf inte är en idrott där dunderhonung gör någon nytta. Snarare ligger det honom till last denna gång; när det är hans tur att slå drämmer han till bollen för hårt, så att laget får plikta tio slag.

I mer kraftkrävande idrotter råder det dock ingen tvekan om att inmundigande av dunderhonung är att dopa sig. Detta klargörs vid flera olika tillfällen, bl.a. i *Den hemliga målvakten*, *Skalman som skidhoppare*<sup>77</sup> och i *Bamsemästerskapen*<sup>78</sup>. Därför avhåller sig Bamse från detta. I *Bamsemästerskapen* har han dock dopat sig av misstag. I kula chockar han alla med en stöt på flera kilometer, men detta är sedan han, utan att tänka sig för, intagit en burk dunderhonung samma morgon. Så fort han inser sitt oavsiktliga fel kliver han dock ur tävlan.

### **2.2.3 Det är fel att fuska...men det kan vara godtagbart ibland, under speciella omständigheter**

Att Bamse tävlar med dunderhonung i kroppen händer även i *Den stora skid-tävlingen*<sup>79</sup> samt i *Fusk mot fusk*<sup>80</sup>. Båda dessa gånger intar han dock den i tävlingssammanhang förbjudna substansen enbart i syfte att klara sig ur eländiga situationer, vilka uppkommit på grund av fusk från andra. Således har fuskandet dessa gånger helt andra motiv än de som ligger bakom det ideliga fuskandet hos Krösus Sork-gänget och vargkusinerna. Serietidningens budskap är att en gärning alltid måste ses i sken av omständigheterna och de bakomliggande motiven. Således kan fuskande i undantagsfall vara accepterat, kanske rent av något bra.

I *Den stora skid-tävlingen* blir Bamse, mitt under loppet, drogad med sömnmedel av Krösus Sork-gänget. Det är i detta läge han äter en mindre mängd dunderhonung, för att överhuvudtaget kunna ta sig vidare och inte falla ihop av trötthet.

I *Fusk mot fusk* är upprinnelsen följande: Krösus Sork har tänkt tjäna pengar på dubbel i samband med en tyngdlyftartävling som han själv har arrangerat. De flesta sätter sina slantar på Bamse. Det är någonting som Krösus har räknat med. Planen är att se till så att Bamse inte

---

<sup>77</sup> ”Skalman som skidhoppare”, *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>78</sup> ”Bamsemästerskapen”, *Bamse*, (2005:10/11).

<sup>79</sup> ”Den stora skid-tävlingen”, *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>80</sup> ”Fusk mot fusk”, *Bamse*, (2003:16).

vinner. Följaktligen fuskar han och låter de vikter som Bamse skall lyfta monteras fast i underlaget. Skalman genomsådar dock det hela, varvid han fuskar och tillför Bamse dunderhonung. Med sina nyvunna krafter gör Bamse ett lyft som får hela golvet att braka sönder. Krösus Sorks bluff blir därmed avslöjad och de satsande blir inte orättmätigt av med sina pengar. I ljuset av detta bedöms det senare fusket som någonting bra.

Ett annat serieavsnitt där Skalman och Bamse frångår tävlingsreglerna med syfte att göra gott, är i *Skalmans rally*<sup>81</sup>. Meningen denna gång är att bespara hembygden från miljöförstörande och förgargelseväckande bilåkning. Krösus Sork har skaffat ett nytt vrålåk till bil. Med detta kör han hänsynslöst omkring i trakten, vilket får många invånare att bli upprörda. Inom kort arrangerar han ett rally. Till detta anmäler sig Skalman, vars plan med deltagandet är att sabotera. Detta lyckas. Med ett åkdon som drivs av hallonsaft (vilket konnoterar miljövänlighet) tar han ledningen omedelbart från start. Från denna position har han sedan möjlighet att helt på egen hand styra över tävlingens tempo, eftersom det på de smala vägarna är omöjligt att köra om. Tempot blir lågt, minst sagt. Med Bamses hjälp ändras också rallyts tilltänkta färdsträckning. Han har nämligen manipulerat med en vägs skylt. Detta får till följd att hela processionen leds in på en väg där samtliga fordon blir fast (utom Skalmans, som även visar sig kunna flyga). Krösus Sork och alla inblandade bildirektörer blir rasande. Traktens invånare, däremot, hyllar Skalman som en hjälte.

#### **2.2.4 Tankeförmåga och teknik bringar idrottslig framgång**

Precis som i *Skalmans rally* präglas Skalmans idrottsdeltagande i hög grad av tänkande (istället för av t.ex. tempo och kraft) även i andra sammanhang. Det är en strategi som, i kombination med gott tekniskt utförande, röner stora framgångar. Med något enstaka undantag (som när hans sovklocka olyckligt nog ringer mitt under en boxningsmatch mot en av vargkusinerna i *Bamses Olympiska spel*<sup>82</sup>), vinner Skalman alla tävlingar han ställer upp i. Detta visar tydligt att man, för att lyckas, inte behöver vara stark. Skalmans tankemässiga och tekniska strategi skördar triumf exempelvis i *Bamsemästerskapen*, där han övervinner samtliga sina medtävlare (sommå bra mer muskulösa än han själv) i diskus, efter att ha provat en ny, självvuppfunnen, kastmetod. Likadant är det i *Skalmans bowlingmatch*<sup>83</sup>, där hans tio på

---

<sup>81</sup> "Skalmans rally", *Bamse*, (2002:2).

<sup>82</sup> "Bamses Olympiska spel", *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>83</sup> "Skalmans bowlingmatch", *Bamse*, (2005:13).

varandra följande strikes föregås av noggranna matematiska beräkningar rörande ”förhållandet mellan klotets vikt, banans eventuella lutning och kägornas längd (avstånd, min anmärkning) ifrån varandra”.

I *Bamse som boxare* lyckas Skalman med bedriften att besegra världsmästaren Knäcke Benkross (ett namn som konnoterar bl.a. hårdhet och hänsynslöshet) i boxning. Detta sker utan att han slår ett enda slag. Knäcke, däremot, slår två. Det första träffar en av boxningsringens hörnstolpar, sedan Skalman i slagögonblicket hastigt dragit in sitt huvud i skalet, och renderar i att Knäcke själv gör sig illa. Det andra gör att Skalman först flyger in i de omgärdande, elastiska, repen, och sedan med stor kraft slungas tillbaka på den slående, vilket får till följd att Knäcke knockas och blir uträknad.

God tankeförmåga i kombination med god teknik skänker Skalman ännu en seger i *Skalmans blixtvalla*<sup>84</sup>. Denna gång gäller det en tävling i utförsåkning. En av vargkusinerna ber Skalman att producera ”en valla som får slalomskidor att gå i tvåhundra kilometers fart”. Det får han. När Ola Grävling, Mickelina och Lille Skutt upptäcker detta vill de ha en valla som gör skidorna ännu snabbare än så. Även deras önskemål tillgodoses. Inför tävlingen vallar vargkusinerna således sina skidor med vad som kallas ”Blixt-valla”, och Bamse och hans vänner vallar sina med ”Blixt-valla extra”. Skalman, däremot, går emot strömmen och vallar sina skidor med ”Skynda-långsamt valla”. Han är dock den som i slutändan vinner alla priser, sedan samtliga övriga, med sina snabba, men svårkontrollerbara, skidor, kört ur banan. Eftertänksamhet visar sig vinna över oreflekterad offensiv.

Ett annat exempel på att teknik vinner över kraft, utan medverkan av Skalman, ges i den redan nämnda episoden *Den hemliga målvakten*. I denna visar sig Bamse-lagets teknikdominerade spelsätt segra över det mer kraftfulla dito som praktiseras av Varg-laget.

### **2.2.5 Kvinnor kan!**

Bamse, Skalman och de andra herrarna i all ära, men vid upprepade tillfällen betonas den idrottsmässiga dugligheten hos karaktärer av kvinnligt kön. Också detta budskap förs fram med utgångspunkt i tävlingar. Mönstret är ofta detsamma: I tävlingens inledningsskede blir de

---

<sup>84</sup> ”Skalmans blixtvalla”, *Bamse*, (2006:18).

deltagande flickorna eller kvinnorna häcklade och ifrågasatta, för att sedan ge svar på tal genom att slutligen vinna. Så är det exempelvis i *Tuffa orienterare*<sup>85</sup>: Tre manliga vargkusiner skall mäta sina färdigheter mot Annika Anka, Mickelina och Nina Kanin i orientering. ”Va? Tjejer! Det är väl inget för oss tuffingar att tävla mot”, utbrister vargarna. Med tanke på den stora pristårtan ställer de dock upp i alla fall. Sedan kvinnorna vunnit yttrar de att tävlingen är ”fånig”, ”urlöjlig” och ”bottenkorkat”. Kvinnor visar sig alltså mycket väl kunna vinna över män, samtidigt som det goda vinner över det onda.

Ett liknande mönster står att finna i *Den stora skid-tävlingen*. Den som vinner är Mickelina, trots att hennes träningskompis Ola Grävling under loppet frångår deras gemensamma taktiska upplägg om att samarbeta och åka tillsammans. Ola tycker att Mickelina åker för långsamt och ger uttryck för att detta skulle hänga samman med hennes kvinnliga könstillhörighet. ”En grabb har kondis”, säger han och sätter iväg. Framledes tar hans krafter dock helt slut, varpå Mickelina åker om mot segern.

Mickelina vinner ännu en skidtävling i *Skidstafett*, som också den delvis har återberättats ovan. Denna gång är det som del i ett lag. Den hårda slutstriden på sistasträckan står mellan henne och Brummelisa; två, som det noga framhålls, ”tuffa tjejer”. Att det är en tjej som vinner accentueras också av Bamse. Den skickliga åkningen av Brummelisa får vidare till följd att slutmannen i vargkusinernas lag inte längre vill vara med. ”Så hemskt! Vilken skam! Jag kan inte fortsätta”, säger han efter att ha blivit frånåkt av henne (en kvinna). ”Och så bryter fegisen loppet”, får vi veta. Tidigare under loppet har vargkusinen kaxigt och arrogant kallat Brummelisa för ”tant”.

Samma epitet, ”tant”, tvingas Brummelisa utstå från Krösus Sork i *Akta dig för tanter Krösus!*<sup>86</sup>. Den efterföljande hästkapplöpningen vinner hon dock, till Krösus stora förtret.

I *Fotbollsfinal*<sup>87</sup> är det match mellan två skollag. Det ena är från den trakt i vilken serietidningen normalt utspelar sig och det andra är från annat håll. ”Du menar inte att ni har **tjejer** med i laget?, säger en av främlingarna när lagen för första gången träffar på varandra. ”Vi skulle aldrig spela med tjejer i vårt lag!”, fyller en annan i. Nalle-Maja låter sig dock inte

---

<sup>85</sup> ”Tuffa orienterare”, *Bamse*, (2003:7), repris från 1979.

<sup>86</sup> ”Akta dig för tanter Krösus!”, *Bamse*, (2006:6).

<sup>87</sup> ”Fotbollsfinal”, *Bamse*, (2007:10/11).

förtryckas. ”Nu är det faktiskt så att vi är ett **tjejlag** som tagit in några **killar** i laget”, säger hon. En av dessa killar är målvakten Lill-Nöffe. Under matchen trampar han olyckligt nog snett och blir skadad. In, i hans ställe, hoppar ekorren Kurra. ”Kolla! Dom sätter in den där lilltjejen i mål”, fortsätter motståndarnas smädelser. ”Vilka klantskallar. Men inte gör det oss något. Vi kommer att vinna **tvåsiffrigt** idag grabbar!”, säger en annan. Så blir det dock inte; 6-5 slutar matchen - till ”tjejlaget”.

### **2.2.6 Man skall ställa upp för varandra**

Att någon ställer upp i någon annans ställe, precis som Kurra gör i den föregående berättelsen, händer vid flertalet tillfällen. För att ”hjälpa sina vänner” hoppar Nina Kanin in som målvakt i *Nina på fotbollsmatch*, efter att den tidigare burväktaren blivit skadad. Detta trots att hon, enligt egen utsago, inte är intresserad av fotboll. I *Bamse som boxare* ställer Skalman upp sedan Bamses medverkan förhindrats. I denna episod kan man också säga att han ställer upp för folket, som utan hans deltagande och vinst skulle ha förlorat stora summor pengar. Bamse får en uppoffrande ersättare även i *Akta dig för tanter Krösus!*, i form av Brummelisa. I *Skalman som skidhoppare* ställer både Vargen och Skalman bussigt nog upp i Bamses lag i backhoppning, så att de skall få ihop fullt manskap - trots att de egentligen inte vågar. Som synes är viljan att ställa upp i varandras ställen stor hos de karaktärer som vanligtvis återfinns på sidan för det goda. Hos de onda går inget sådant beteende att skönja (kanske delvis beroende på att ingen av dem någonsin sätts ur spel).

### **2.2.7 Man skall vara hjälpsam mot alla (även de som stunden innan har betett sig orätt)**

Inte nog med att de goda karaktärerna gärna ställer upp i varandras ställe, de ger ideliga prov på hjälpsamhet även i andra sammanhang. Allra mest hjälpsam är Bamse. Då det behövs hjälper han alla - fiende som vän. Detta sker även om vederbörande tidigare betett sig orätt. På så sätt bemöts ont beteende med gott. Vargkusinerna ger prov på hjälpsamhet endast någon enstaka gång och Krösus Sork-gänget gör det aldrig. Inom Krösus Sork-gänget utför man visserligen tjänster åt varandra, men då är det alltid mot betalning.

I *Bamse och villervallan* kunde vi läsa om hur Bamse undsätter vargkusinerna när dessa irrat sig vilse i skogen, trots att nödsituationen uppstått till följd av att de senare handlat orätt och försökt fuska.

I *Bamse och den besvärliga hästen*<sup>88</sup>, gör Billy Boy sitt intåg i serien för allra första gången. Samtidigt är det första gången han ställer upp i en tävling. Den som rider honom är Bamse. Vargen försöker med diverse skurkaktigheter få ekipaget att misslyckas. Bamse och Billy Boy (det goda) vinner dock ändå. När Bamses och Vargens vägar korsas nästa gång skriker den senare ”Slå mej inte! Slå mej inte!”, ty han är väl medveten om vilka oförrätter han gjort sig skyldig till. ”Jag slåss aldrig”, säger Bamse, och fortsätter: ”Jag tänkte bara fråga om du vill vara med och sköta Billy Boy istället för att smyga kring och göra dumheter?” Det vill Vargen gärna.

I *Lille Skutt åker rakt mot fällan*<sup>89</sup> utmanas Lille Skutt på skidtävling av en av vargkusinerna. Färdsträckan löper över en frusen vik. Sin vana trogen har vargkusinen räknat med att vinna genom fusk. Det oärligheten går ut på denna gång är att låta Lille Skutt gå igenom isen. Detta är tänkt att ske på ett speciellt ställe, vilket vargkusinen, i samarbete med en medlem av Krösus Sork-gänget, medvetet har försvagat. Vargkusinen vet att Lille Skutt kommer att nå den iordninggjorda platsen först, eftersom kaninen är den bäste skidåkaren av de båda. När Lille Skutt har trillat i det iskalla vattnet är det bara för vargkusinen att åka runt den nödställda och defilera in i mål. Så lyder planen.

Nu blir dock händelseförloppet inte riktigt som den fuskande har tänkt sig. Visserligen tar Lille Skutt mycket riktigt ledningen, men går genom isen gör han inte, ty för detta visar han sig vara för lättviktig. Däremot brister isen på den speciella platsen för vargkusinen. Räddad ur vaken blir han av Bamse, trots att han stunden före tänkt utsätta Bamses nära vän för direkt livsfara. (Märk också hur det goda övervinner det onda och hur den som ägnar sig åt fusk inte vinner.)

---

<sup>88</sup> ”Bamse och den besvärliga hästen”, *Bamse-extra*, Nr. 13 (1999), repris från 1974.

<sup>89</sup> ”Lille Skutt åker rakt mot fällan”, *Bamse*, (2002:4).

## 2.2.8 Den som gräver en grop åt andra, faller ofta själv däri

*Lille Skutt åker rakt mot fällan* förmedlar inte bara att man skall vara hjälpsam mot alla (även de som precis innan har betett sig orätt), utan även ett budskap som bäst förklaras med det talesätt som står att läsa i ovanstående rubrik. Vargkusinen trillar ju själv i den fälla som han gillrat åt sin motståndare.

På liknande sätt faller Krösus Sork-gänget respektive de tre vargungarna Riffan, Raffan och Ruff offer för sina egna fuskanden i *Hopptävlingen*<sup>90</sup> respektive *Teddy "krigar" för bra*<sup>91</sup>.

## 2.2.9 Hjälpsamhet och goda gärningar smittar av sig

Som ovan framkommit är Bamse alltid hjälpsam om så behövs, även mot sina fiender. Detta är ett beteende som emellanåt visar sig resultera i en högre grad av goda gärningar hos dem han hjälper. Genom att bemöta det onda med gott, tenderar alltså det onda att inte längre vara ont i lika stor utsträckning. Ett exempel på detta är hur Vargen blir långt mer snäll sedan Bamse erbjudit honom att vara med och sköta Billy Boy i *Bamse och den besvärliga hästen*. Ett annat exempel utspelar sig i *Skalman som skidhoppare*: Bamse har hamnat liggandes någonstans under den ihopfallna backhoppbacken. Hans vänner, som strömmar till från alla håll, bestämmer sig för att tillsammans (detta, att det sker med förenade krafter, betonas verkligen) söka, gräva och flytta undan alla de tunga stockarna. Men, som det står: "Alla är ju inte Bamses vänner." Inte vargkusinerna, exempelvis. "Nu kan han inte hindra våra rackartyg", säger en av dem hånfullt. "Nä, han ligger bra där han ligger", säger en annan. Helt muntra över situationen känner de sig dock inte. "Vad skulle Bamse ha gjort om en av oss hade legat där", frågar sedan en tredje vargkusin fundersamt. "Ingen svarar. Alla vet. Tysta reser de sig en efter en och traskar iväg. Varg-kusinerna är många och flyttar tillsammans de tyngsta stockarna." Alla personers gemensamma insats bär slutligen framgång och Bamse hittas – levande. Vargkusinerna uppvisar här en hjälpsamhet som inte hade kommit till stånd utan att Bamse föregått med goda exempel.

---

<sup>90</sup> "Hopptävlingen", *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>91</sup> "Teddy 'krigar' för bra", *Bamse*, (2004:1), repris från 1983.



### **2.2.10 Man skall vara generös**

Ett budskap som nära hänger samman med det ovanstående att man skall vara hjälpsam mot alla (även de som stunden innan har betett sig orätt), är att man mot alla också skall vara generös. Detta gestaltas återkommande gånger på samma sätt; att alla, såväl vinnare som förlorare och andra, tillsammans är med och delar på tävlingsvinsterna, som oftast är i form av tårta. Så är det exempelvis i *Tuffa orienterare*, *Den stora skid-tävlingen* och i *Bamse missar mycket och ändå...!* I den sistnämnda episoden verkar det ju först som att Bamses lag har vunnit. I detta läge föreslår Skalman att de skall dela med sig av vinstårtan till förlorarna. Vinsten går dock över till Kubbe-laget när Bamse erkänner att han fuskat. Då bestämmer sig medlemmarna i Kubbe-laget att dela med sig av tårtan till Bamse-laget, liksom till domaren. Det som får dem att göra detta är att de blivit så imponerade av den ärlighet och det mod som Bamse har uppvisat genom att våga tala om att han har gjort fel (därmed förmedlas också budskapet att man skall våga stå för vad man har gjort, även om det varit fel). ”Konstigt! Jag tycker bitarna verkar större nu” (sedan alla fått vara med och dela), säger en medlem i Kubbe-laget, och visar därmed att generositet gör det trevligare för alla. Att dela en tårta tillsammans konnoterar också att konfliktsituationerna som rådde under de respektive kamperna för stunden inte längre gäller. Samma betydelse har det gemensamma inmundigandet av saft i den sista serierutan i *Teddy ”krigar” för bra*.

### **2.2.11 Att vinna är inte allt (men visst kan det vara både viktigt och roligt)**

Motiven till att idrotta är i serietidningen mångskiftande. Delvis skiljer de sig åt mellan olika karaktärer och delvis kan de variera för en och samma karaktär vid olika tillfällen. Ett budskap som dock framträder tydligt är att idrott inte till varje pris bör gå ut på att vinna. Detta är något som vi, återigen, kan förstå genom att studera de skillnader i motiv som råder mellan det goda och det onda.

För vargkusinerna är att vinna alltid det viktigaste. Det är därför de fuskar. För dem är det alltså viktigare att vinna än att till exempel vara ärlig och spela juste. För Krösus Sork är det viktigaste att tjäna pengar. Det i sin tur leder till att han vill vinna. Det är därför han fuskar. Godhetens främste representant, Bamse, tycker däremot att det finns mycket som är viktigare än att vinna (liksom viktigare än att tjäna pengar). Detta synsätt understryks inte minst av

följande kommentarer: ”Det är inte så viktigt att vinna” (i *Bamses Olympiska spel*), ”Det viktiga är inte att vinna utan att spela ärligt” (i *Fotbollsfusk*<sup>92</sup>), och ”Det är viktigare att hjälpa en kompis än att vinna” (i *Den stora skid-tävlingen*). Även somliga andra medlemmar i Bamsegänget ger uttryck för en liknande inställning. ”Det viktigaste är att det är kul att spela”, formuleras exempelvis i *Nina på fotbollsmatch* (se ovan) och i *Man måste inte vinna, sa Teddy*<sup>93</sup> uttrycks just det som titeln deklarerar.

Något annat som är viktigare än att vinna är en god hälsa. Det visar Bamse bl.a. i *Bamse och kapplöpningsmysteriet*<sup>94</sup>, där han direkt avbryter loppet när det visar sig att Billy Boy inte mår bra.

Även om att vinna inte är det absolut viktigaste så kan det i vissa sammanhang, även för Bamsegänget, vara viktigt. Så är det exempelvis i *Akta dig för tanter Krösus!* och i *Vill inte Billy Boy stanna hos Bamse och hans vänner?*<sup>95</sup>. I dessa episoder behöver Bamsegänget de utlovade vinstsummorna för att kunna bygga dagis (vilket konnoterar välgörenhet). Krösus Sork är också ute efter prispengarna men av helt andra, mindre välgörande, skäl. Det han ämnar göra med dem är att lägga dem i sitt kassavalv. Att bygga dagis tycker han är vidrigt slöseri (vilket konnoterar snålhet och egoism) (*Akta dig för tanter Krösus!*).

Att vinna kan också vara väldigt roligt. Det framgår tydligt, liksom i många andra berättelser, i *Fotbollsfinal* och i ”Är ingen sist blir ingen först”<sup>96</sup>.

### 2.2.12 Man skall inte ge upp

Att vinna är alltså roligt, liksom att lyckas med någonting. Det är dock inte säkert att framgången kommer med detsamma. I de lägen där den omedelbara framgången uteblir gäller det att inte ge upp, ty att kämpa vidare kan löna sig rikligt. Detta budskap förmedlas exempelvis i *Bamse rider Billy Boy i VM*<sup>97</sup>, där hästen vänder ett tillsynes hopplöst läge till VM-guld, och i *Ungarnas skidstafett*<sup>98</sup>, där den föga tilltrodde Mini-Hopp på sistasträckan för upp sitt lag från sista till första plats. Att man inte skall ge upp visas också av Vargen i

---

<sup>92</sup> ”Fotbollsfusk”, *Bamse*, (2007:4).

<sup>93</sup> ”Man måste inte vinna, sa Teddy”, *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>94</sup> ”Bamse och kapplöpningsmysteriet”, *Bamse*, (2006:5).

<sup>95</sup> ”Vill inte Billy Boy stanna hos Bamse och hans vänner?”, *Bamse-extra*, Nr. 13 (1999), repris från 1979.

<sup>96</sup> ”Är ingen sist blir ingen först”, *Bamse-extra*, Nr. 27 (2004).

<sup>97</sup> ”Bamse rider Billy Boy i VM”, *Bamse-extra*, Nr. 13 (1999), repris från 1974.

<sup>98</sup> ”Ungarnas skidstafett”, *Bamse*, (2005:2).

*Bamsemästerskapen*: I de inledande fem grenarna kommer han sist, trots idogt kämpande. I mästerskapets sista gren, stafettlöpning, där Vargen springer den sista sträckan, händer det dock äntligen: Trots att han känner sig utmattad springer han vidare och vinner. Framgången kommer alltså – till slut.

### 2.2.13 Det oväntade kan vinna

Att Vargen, i lag med Nina och Brummelisa, vinner ovanstående stafettlöpning måste ses som en stor skräll. Deltar gör nämligen, bland andra, de gigantiska förhandsfavoriterna, och tillika bröderna och hararna, Rekord-Ronny, Konny och Sonny (att de är harar konnoterar snabbhet). Likaså är det högst oväntat att Mini-Hopp gör stafettens bästa prestation i *Ungarnas skidstafett*, och att Putte Plask vinner framför Kroko Dykodil i *Olympiska spelen, Simhoppstävlingen*. Att det oväntade kan vinna visas också genom att Bamses farmor (!) vinner Bamsemästerskapets stavhoppstävling. Efter ett tag blir framgången för det ”oväntade” ett mönster. Då är det visserligen inte lika oväntat längre, men det är så det utmålas i serierna.

I samband med budskapet att det oväntade kan vinna, förmedlas också ofta två andra, nämligen att man inte skall döma någons förmåga på förhand, samt att man för att nå framgång måste våga delta (även om man tror att man inte duger till). Att man inte skall döma någon på förhand framställs dels genom de oväntade segrarna som beskrivs ovan, och dels i *Burres fula skidor*<sup>99</sup>, där Burre vinner en skidtävling med ett par skidor som han inför start har blivit både hånad och utskrattad för. Ett av flera exempel på att man för att vinna måste våga finns i *Bamsemästerskapen*: För att Vargen överhuvudtaget skall vara med (han känner sig nämligen inte så duktig) krävs litet övertalning från Burre, som uttalar följande: ”Om man inte **försöker** kan man ju inte vinna.”

## 2.3 Sammanfattning av resultaten

Syftet med uppsatsen var att studera och analysera de budskap som förmedlas i samband med idrott i serietidningen *Bamse*. Frågeställningarna i arbetet var på vilket sätt förmedlingen sker respektive vilka budskap det är som förmedlas.

---

<sup>99</sup> ”Burres fula skidor”, *Bamse*, (2003:2).

Resultatet angående den första frågeställningen kan sammanfattas enligt följande:

Förmedlingen av budskap sker ibland väldigt tydligt genom att de uttalas konkret i episodernas slutskeden. Det kan även ske genom att seriefigurerna utmålas som antingen goda eller onda; det de goda karaktärerna gör framställs som rätt och eftersträvansvärt och det de onda karaktärerna gör framställs som felaktigt och värt att ta avstånd ifrån. På så vis förstår läsaren vad som är rätt och vad som är fel genom att uppmärksamma om handlingen vanligtvis ingår i beteendet hos de goda eller de onda. Ett annat sätt att avgöra vad som är ett eftersträvansvärt uppträdande, och vad som inte är det, är att studera vad skilda handlingar och handlingsmönster resulterar i. Det som upplevs som mest värt att kopiera är det som i störst utsträckning leder till glädje och lycka.

Rörande arbetets andra frågeställning, vilka budskap det är som förmedlas, kan det konstateras att idrott i *Bamse* används för att förmedla de budskap som följer:

- Det goda övervinner det onda
- Alla ska få vara med
- Det är fel att fuska (men ibland, under speciella omständigheter, kan det vara okej; en handling måste alltid ses i ljuset av omständigheterna och de bakomliggande motiven)
- Tankeförmåga och teknik bringar idrottslig framgång
- Personer av kvinnligt kön kan mycket väl vara dugliga idrottare (liksom män kan)
- Man skall ställa upp för varandra
- Man skall vara hjälpsam mot alla (även de som stunden innan har betett sig orätt)
- Den som försöker utsätta någon annan för något elakt eller obehagligt faller ofta själv offer för gärningen (något som också kan beskrivas med ordspråket ”Den som gräver en grop åt andra, faller ofta själv däri”)
- Hjälpsamhet och goda gärningar kan få andra att agera hjälpsamt och gott även de
- Man skall vara generös
- Man skall våga stå för vad man har gjort, även om det varit fel
- Att vinna är inte allt (men visst kan det vara både viktigt och roligt)
- Man skall inte ge upp
- Det oväntade kan vinna
- Man skall inte döma någon på förhand
- För att nå framgång måste man våga delta

### **3. Sammanfattande diskussion**

#### **3.1 Metoddiskussion**

Under rubriken ”Datainsamlingsmetoder” har problematiken med subjektiv analys redan omnämnts. Vidare är det så att resultatet av analysen givetvis kan skilja sig beroende på vilken analysmodell man har valt att använda. Den analysmodell som har använts i detta arbete finns noga förevisad. Den kvalitativa metoden som användes visade sig lämpad att besvara arbetets frågeställningar. Andra frågeställningar och utgångspunkter hade givetvis kunnat kräva andra metoder. Hade intentionen exempelvis varit att undersöka serietidningens upphovspersoners kommunikationsobjekt, *K*, och inte som nu att undersöka det kommunikationsobjekt som når fram till läsaren, d.v.s. *M* (se sidan 14), hade intervjuer sannolikt varit att föredra.

#### **3.2 Resultatet i förhållande till existerande forskning**

I förhållande till Belks studie visade det sig att det även i *Bamse* var så att en viss figur gärna definieras med hjälp av de kontraster som uppstår i jämförelse med karaktärerna runt omkring. I idrottssammanhang står Bamsegänget i stark kontrast mot vargkusinerna och Krösus Sork-gänget.

Det Örbring fann i sin studie, att Bamse och hans vänner värnar omgivningen, handlar osjälviskt och har sin motpol i Krösus Sork, visade sig även med tydlighet framkomma i idrottssammanhang. Även snällhetsprincipen, d.v.s. att goda gärningar kan smitta av sig, gjorde sig gällande där. Magnusson skrev att *Bamse* är moraliskt och etiskt fostrande, där ett av de bärande temana är att motarbeta orättvisor, samt att handlingsmönster återkommer, att handlingsstrukturen är enkel och att berättandet är tydligt och linjärt. Inte heller angående detta var det någon väsentlig skillnad i idrottssammanhangen. Sammantaget tycks seriens övergripande karaktär alltså inte grundligen ändras i de episoder där idrott utgör en dominerande del. Däremot har detta arbete funnit en rad budskap som varken Örbring eller Magnusson har berört. Till dessa hör exempelvis att framgång i första hand bringas av tankeförmåga och teknik (och inte styrka), att personer av kvinnligt kön mycket väl kan vara minst lika dugliga som män, att man måste våga delta för att nå framgång samt att det oväntade kan vinna.

### 3.3 Vilken bild förmedlar budskapen tillsammans?

I arbetets resultatdel redovisades de olika budskapen i stor utsträckning var för sig, men vilken bild ger de alla tillsammans? Enkelt uttryckt skulle man kunna säga att de uttrycker att man skall handla gott. Till nära nog varje enskilt budskap går det nämligen att koppla en eller flera egenskaper, vilka krävs för att dess innebörd skall kunna efterlevas. Att handla i enlighet med dessa egenskaper är just det som att vara god, enligt *Bamse*, rör sig om. Exempelvis krävs det att man är öppensinnad för att alla skall få vara med, att man är rättrogen för att inte fuska, att man är ödmjuk för att inte vilja vinna till varje pris och att man är fördomsfri för att inte döma någon på förhand. På liknande sätt kan vi ur budskapen utläsa att man även bör vara eftertänksam, solidarisk, hjälpsam, vänlig, generös, ärlig, trägen och framåt samt ha en känsla för alla individers lika värde. Anledningen till att alla dessa egenskaper, i idealfallet, bör besittas är att tillvaron då blir mer trivsamt, likaväl för en själv som för de omgivande. Gott handlande övervinner ont. Värt att notera är att fysisk styrka inte hör till de egenskaper som framhävs – trots att just styrka är en av de egenskaper med vilken Bamse är mest förknippad (se avsnittet ”Bakgrund”). Bättre är att ha tankeförmåga och att vara skicklig tekniskt.

### 3.4 Slutsats

De budskap som i *Bamse* förmedlas i samband med idrott följer en tydlig linje om att man skall handla gott. För att kunna göra det bör man vara öppensinnad, rättrogen, ödmjuk, fördomsfri, eftertänksam, solidarisk, hjälpsam, vänlig, generös, ärlig, trägen och framåt samt ha en känsla för alla individers lika värde. Ett gott handlande leder enligt *Bamse* till en mer trivsamt tillvaro för alla. Idrottslig framgång bringas av tankeförmåga och teknik.

### 3.5 Fortsatt forskning

En tanke som redan har omnämnts är att, istället för *Bamses* kommunikationsobjekt *M*, undersöka kommunikationsobjektet *K* och se hur väl dessa överensstämmer, samt utreda upphovspersonernas bakomliggande syften.

Vidare är det så att *Bamse* endast är ett forum bland många andra där olika budskap förmedlas i samband med idrott. Intressant vore att forska i vilka budskap som förmedlas i samband med idrott på andra håll i samhället. Detta kan exempelvis vara i andra serietidningar, i program på

TV, inom skolväsendet eller inom föreningsidrotten. Något annat som skulle vara intressant att bringa reda i är vad budskapen får för konsekvenser.

Avslutningsvis kan vi konstatera att forskning om tecknade serier är välkommen i alla dess former. Liksom det berättades i avsnittet "Forskningsläge" är det oerhört mycket som ännu inte är gjort.

## Käll- och litteraturförteckning

### Otryckta källor

#### *I författarens ägo*

Egna anteckningar

Telefonintervju 23/10 2007 med Jessica Mikkela,  
annonsavdelningen på förlaget Egmont Kärnan AB

### Tryckta källor

#### Officiellt tryck

Barker, Martin, *Comics: ideology, power and the critics* (Manchester: Manchester University Press, 1989).

Engström, Lars-Magnus, "Idrottspedagogik", i *Pedagogiska perspektiv på idrott*, red. Lars-Magnus Engström och Karin Redelius (Stockholm: HLS Förlag, 2002), s. 15-27.

Findahl, Olle, "Go Cognitive and Go On-Line: New Directions in Media Research", i *Beyond Media Uses and Effects*, ed. Ulla Carlsson (Göteborg: Nordicom, 1997), s. 61-81.

Fiske, John, *Kommunikationsteorier: En introduktion* (Uppsala: Wahlström & Widstrand, 2004).

Göransson, Henrik, Prenke, Jens, "Serien – det oäkta barnet", i *Rum Relation Retorik – Ett projekt om bildteori och bildanalys i det postmoderna samhället*, red. Gert Z Nordström (Stockholm: Carlssons, 1996).

Göthlund, Magnus & Persson, Lars, *Bamse, Kalle Anka och ideologikritiken – en studie i brott*, C-uppsats vid Institutionen för Journalistik, Medier och Kommunikation, Stockholms Universitet, V98P, Stockholms universitetsbibliotek JMK.



Magnusson, Helena, *Berättande bilder: Svenska tecknade serier för barn* (diss. Stockholm; Göteborg, Stockholm: Makadam, 2005).

McCloud, Scott, *Serier – Den osynliga konsten* (Stockholm: Epix Förlags AB, 1993).

McFee, Graham, "Ethics and sport: Some reflections", i *Ethics, Sport and Leisure: Crises and Critiques*, eds. Alan Tomlinson och Scott Fleming (Oxford: Meyer & Meyer Sport, 1997), s. xvii-xxii.

Morgan, William J., "Patriotic Sports and the Moral Making of Nations", i *Ethics in Sport*, eds. William J. Morgan, Klaus V. Meier och Angela J. Schneider (Champaign: Human Kinetics, 2001) s. 370-393.

Nordström, Gert Z, Göransson, Henrik, Prenke, Jens, "Serien – det oäkta barnet", i *Rum Relation Retorik – Ett projekt om bildteori och bildanalys i det postmoderna samhället*, red. Gert Z Nordström (Stockholm: Carlsson, 1996).

Nowak, Kjell, Wärneryd, Karl-Erik, *Kommunikation och påverkan: En bok om målinriktad masskommunikation* (Stockholm: Prisma, 1969).

Packalén, Leif, Odoi, Frank, *Comics with an Attitude...: A Guide to the Use of Comics in Development*, (Helsingfors: Ministry for Foreign Affairs of Finland, Department for International Development Cooperation, 1999).

Peterson, Lars, *Seriealbum på myternas marknad* (Stockholm: LiberFörlag, 1984).

Simon, Robert L., *Fair Play: The Ethics of Sport* (Boulder, Colorado: Westviuw Press, 2004).

Snyder, Eldon E., "Teaching the Sociology of Sport: Using a Comic Strip in the Classroom", *Teaching Sociology*, 25 (1997:3, July).

Sonesson, Göran, *Bildbetydelser: Inledning till bildsemiotiken som vetenskap* (Lund: Studentlitteratur, 1992).

Sonesson, Göran, ”semiotik”, *Nationalencyklopedin: Ett uppslagsverk på vetenskaplig grund utarbetat på initiativ av Statens kulturråd*, XVI, 1995.

Strömberg, Fredrik, *Vad är tecknade serier? – en begreppsanalys* (Stockholm: Seriefrämjandet, 2003), s. 9.

Weibull, Lennart, “massmedier” och “massmediekonsumtion”, *Nationalencyklopedin: Ett uppslagsverk på vetenskaplig grund utarbetat på initiativ av Statens kulturråd*, XIII, 1994.

### Serialbum

Bamse-extra Nr. 13, Bamse och Billy Boy (Malmö: Egmont Serieförlaget AB, 1999).

Bamse-extra Nr. 27, Bamse Sportextra (Malmö: Egmont Kärnan AB, 2004).

### Serietidningar

Samtliga nedanstående serietidningar är utgivna av Egmont Kärnan AB, Malmö.

*Bamse*, Nr. 1, 2002.

*Bamse*, Nr. 2, 2002.

*Bamse*, Nr. 4, 2002.

*Bamse*, Nr. 2, 2003.

*Bamse*, Nr. 7, 2003.

*Bamse*, Nr. 16, 2003.

*Bamse*, Nr. 1, 2004.

*Bamse*, Nr. 6, 2004.

*Bamse*, Nr. 10/11, 2004.

*Bamse*, Nr. 1, 2005.

*Bamse*, Nr. 2, 2005.

*Bamse*, Nr. 10/11, 2005.

*Bamse*, Nr. 13, 2005.

*Bamse*, Nr. 5, 2006.

*Bamse*, Nr. 6, 2006.

*Bamse*, Nr. 18, 2006.

*Bamse*, Nr. 2, 2007.

*Bamse*, Nr. 4, 2007.

*Bamse*, Nr. 10/11, 2007.

### **Elektroniska källor**

Nilsson, Joakim <joakim.nilsson@svet.lu.se> Bamse – en uppsats om världens starkaste björn och hans politiska värderingar, 2007-11-09

<[http://www.svet.lu.se/Staff/Personal\\_pages/Joakim\\_Nilsson/Bamseuppsats%20Joakim.pdf](http://www.svet.lu.se/Staff/Personal_pages/Joakim_Nilsson/Bamseuppsats%20Joakim.pdf)> (2008-12-13).

*Wikipedia: Den fria encyklopedin*, ”Bamse”, 2007-11-09

<<http://sv.wikipedia.org/wiki/Bamse#Historik>> (2007-11-15).

Örbring, David, Bamse och naturen - en studie i ekokritik, 2008-01-11

<<http://dspace.mah.se/dspace/handle/2043/6366>> (2008-12-14).

## Bilaga 1

# KÄLL- OCH LITTERATURSÖKNING

**Frågeställningar:** Frågorna rör de budskap som förmedlas i samband med idrott i serietidningen *Bamse* och är på vilket sätt förmedlingen sker respektive vilka budskap det är som förmedlas.

## VAD?

Vilka ämnesord har du sökt på?

Ämnesord	Synonymer
Sve: Bamse	Sve:
Eng: comic*, sport*, ethic*	Eng: comic book*,

## VARFÖR?

Varför har du valt just dessa ämnesord?

Ovanstående sökord visade sig ringa in det undersökningsområde som avsetts på ett tillfredsställande sätt. Var för sig resulterar dock många av dem i ett antal träffar som är svårt att överskåda, varför booleska operationer är att rekommendera. Ämnesorden i sig är således förhållandevis generella, men i kombination med varandra skapas möjligheter att söka mer specifikt.

## HUR?

Hur har du sökt i de olika databaserna?

Databas	Söksträng	Antal träffar	Antal relevanta träffar
ERIC/CSA	comic* AND sport*	64	1
Sociological Abstracts CSA	comics OR comic book* AND ethics sport* AND comic*	5 67	1 1
ASSIA	comic* AND ethic*	30	1
Uppsök	Bamse	1	1

## KOMMENTARER:

Tecknade serier är ett forskningsområde som är förhållandevis litet undersökt. Somligt material stod dock att finna i bokform på olika bibliotek runt om i Stockholm. Särskilt bra är Stockholms stadsbiblioteks filial Serieteket. Annat material gick att uppbringa via Internet.