



VÄRT
ATT
VETA



Antti Kuusela &
Riitta-Ilona Pummi-Kuusela

SPORT



ANTTI KUUSELA arbetar som gymnasielektor i filosofi och forskar i idrottsfilosofi. **RIITTA-ILONA PUMMI-KUUSELA** är doktorand i historia och tidigare tävlingsidrottare. Tillsammans försöker de förstå varför människan sportar.

Antti Kuusela & Riitta-Ilona Pummi-Kuusela

SPORT

Översättning:
Anders Nyman och Tatu Lehtilä
Traduct Oy

Svenska litteratursällskapet i Finland, Helsingfors
Appell Förlag, Stockholm
2026

Innehåll

PÅ JAKT EFTER SPORTENS VÄSEN	4
SPORTENS HISTORIA	12
VARFÖR SPORTAR MÄNNISKAN?	21
VARFÖR LOCKAS VI ATT FÖLJA SPORT?	30
SPORT OCH MORAL	39
SPORTENS FRAMTID OCH FRAMTIDENS SPORT	49
Litteratur	56

Citius, Altius, Fortius – Communiter: Snabbare, högre, starkare – tillsammans. Mottot för de olympiska spelen sammanfattar vad sport handlar om för många människor. Det är en strävan efter att vara det bästa en människa som fysisk, rörlig och kroppslig varelse kan bli. Men sport är mycket mer än bara resultat, mästerskap eller tävlingar. Den svenska professorn i idrottshistoria Jens Ljunggren skriver att sport också handlar om exempelvis hälsa, folkrörelser, regler, pengar, politik och fostran.

Sportens värld präglas av motsägelser. Den är ett primitivt område för kamp och strävan i vår kultur, och den tvingar oss att mot vår vilja erkänna att de djupaste upplevelserna i våra liv är fysiska händelser, som författaren Joyce Carol Oates uttrycker saken. Det är en arena för ideal och drömmar, där människor möter varandra. Ömsesidigt tävlande kräver att man visar respekt och förbinder sig till ett gemensamt mål. *Snabbare, högre, starkare – tillsammans* är inte enbart ett motto för idrottare utan också ett moraliskt och fostrande rättesnöre. Att termen *communiter*, tillsammans, lades till i OS-mottot först 2021, mer än hundra år efter att mottot antogs, visar hur idrotten förhåller sig till den föränderliga världen.

Sport ger upphov till berättelser, vinnare och myter. Sport skapar och upprätthåller ritualer.

Oavsett om du utövar eller följer sport kan du fråga dig själv: Vad vet jag egentligen om sport?

PÅ JAKT EFTER SPORTENS VÄSEN

Hur svarar man på frågor om vad sport är och varför den är så viktig för oss? Låt oss börja med den vardagliga observationen att det finns många aktiviteter som benämns sport, och de kan ha stora olikheter sinsemellan. Ordet *sport* är en allmän och vardaglig term som alla är bekanta med utan att vi behöver fundera på exakt vad det omfattar. Oavsett kulturell bakgrund läser många människor sportnyheter, beundrar idrottare och låter sina barn börja med en sport utan närmare eftertanke. Men olika språk gör olika avgränsningar när det gäller begreppet sport. Den engelska termen *sport* har blivit en naturlig del av vokabulären i tyskan och franskan. Ordet förekom i engelska språket för första gången på 1400-talet och har sina rötter i den fornfranska termen *desport*, som betyder nöje, underhållning eller avvikelse från vardagen. Terminologin i de skandinaviska länderna verkar vara ett undantag. Ordet *sport* etablerades också i Sverige, men på 1800-talet började man parallellt använda termen *idrott* om aktiviteter som kräver fysisk styrka. Idrott är ett gammalt nordiskt

ord som ursprungligen betydde ungefär handling eller bedrift. Även i Finland ville de finskspråkiga ha en egen motsvarighet till den svenskspråkiga termen. År 1886 kom Sällskapet för forskning i finska språket fram till att det ska heta *urheilu*, från grundordet *urheus* (mod, tapperhet). De olika termerna väcker olika associationer. Handlar sport om mod och kraft eller är det fråga om ett lekfullt spel, såsom termen olympiska spelen tycks antyda?

Sport är en väsentlig del av människans kultur. Men kan vi förklara varför sinsemellan helt olika grenar eller företeelser gemensamt räknas som sport? Varför anser de flesta människor att basket, löpning, simning, golf, kulstötning och ishockey är sport, men att breakdance, parkour och schack inte nödvändigtvis är det? Är e-sport, alltså att spela videospel i tävlingssyfte, verkligen en sport? Hur är det med bergsklättring, tävlingsbärplockning, kärringånk eller myggdödande? Om rally och gång är sporter, vilka gemensamma egenskaper har de?

Sökandet efter sportens väsen är mer än bara filosofiskt hårklyveri. Vi är intresserade av sporten som begrepp och av de egenskaper som utmärker den för att skaffa oss en bättre förståelse av själva fenomenet och fastställa vad som skiljer sporten från andra kulturella företeelser.

Var går gränserna mellan sport, spel och lek? Vad skiljer sport från motion? Måste sport vara en tävling? Måste motståndaren vara en människa eller kan man också tävla mot ett djur eller ett berg – eller mot tiden? Ska det alltid finnas vinnare och förlorare? Innebär sport alltid att man rör på kroppen? Hurdana hjälpmedel är tillåtna? Det här är exempel på frågor som visar att mycket inom sporten inte alls är självklart. Att fundera över sådana frågor hjälper oss att förstå idrottande medmänniskor. Samtidigt får vi en uppfattning om varför sport har en så stor betydelse i den moderna världen och varför den berör varje människas liv på ett eller annat sätt.

Gränsdragningen mellan sport och ickesport har också praktiska följder. Till exempel ökar e-sporten snabbt i popularitet. Den lockar särskilt barn och unga, som ofta blir skickliga e-sportare på kort tid, inte minst i jämförelse med sina föräldrar. Men e-sport kommer aldrig att bli en olympisk gren om vi utgår från uppfattningen att sport kräver en viss sorts fysisk aktivitet. Om tävlingsinriktat elektroniskt spelande var kategoriskt och permanent utestängt från de olympiska spelen skulle det betyda att unga människor som är världs bäst i sin gren aldrig skulle kunna bli olympiska mästare.

Hur kan man förklara vad sport är för någon

som inte känner till fenomenet? Ludwig Wittgenstein, en av 1900-talets mest kända filosofer, skriver i sin bok *Philosophische Untersuchungen* (*Filosofiska undersökningar* 1978) från 1953, följande om spel:

Betrakta t.ex. de företeelser som vi kallar "spel". Jag menar sådant som brädspel, kortspel, bollspel, tävlingslekar, osv. Vad har de alla gemensamt? – Säg inte: "Det *måste* finnas något gemensamt för dem, annars kallades de inte 'spel'" – utan *se efter* om de alla har något gemensamt.

Är sportgrenarna en enda stor familj vars medlemmar överlappar varandra på komplicerade sätt med kopplingar kors och tvärs, men där det inte finns några egenskaper som alla delar? Är sport i själva verket ett så diffust begrepp att det är omöjligt att förklara? Måste vi liksom Wittgenstein enbart observera vilka små och stora samband som finns mellan de olika grenarna? Vi tittar på tennis och kan se vissa drag, vi ser på golf och ser likheter, sedan går vi vidare till stavhopp och ser kanske något som avlägset påminner om tennis men som likväl är en helt annan form av aktivitet.

Vår slutsats behöver kanske ändå inte vara så pessimistisk. Inspirerad av Wittgensteins

betraktelse försökte filosofen Bernard Suits 1973 fastställa vilka drag som förenar alla spel. Enligt Suits är ett spel en aktivitet med ett specifikt mål som ställs upp innan spelet inleds. I spelet finns vissa metoder för att uppnå målet och regler som begränsar vilka metoder som är tillgängliga. När man spelar måste man dessutom ha en lekfull inställning. Suits observationer gäller spel men verkar också stämma in på sport.

Gemensamt för alla sportgrenar är att de har ett mål som man kommit överens om på förhand. I fotboll går det ut på att göra fler mål än det andra laget, i spjutkastning är målet att kasta sitt spjut längre än motståndaren och i ett hundrameterslopp är målet att korsa mållinjen först. Målet som utmärker respektive gren ska nås med metoder som är specifika för grenen. En fotbollsspelare får inte göra mål med handen och en löpare måste korsa mållinjen till fots och inte till exempel på cykel. Reglerna fastställer vilka metoder som är tillåtna för att nå målet. Samtidigt gör reglerna det svårare att nå målet än vad det vore utan dem. Reglerna skapar alltså många konstgjorda hinder för idrottaren när hen försöker nå ett visst mål. För att en människa ska kunna idrotta måste hon frivilligt anta en lekfull inställning. Hon måste godkänna de irrationella reglernas begränsningar eftersom dessa regler

utgör själva förutsättningen för sport med tävlingsinslag. Om vi tillämpar Bernard Suits tankar kan vi kalla sport för en frivillig strävan att övervinna onödiga hinder.

Enligt Suits är sport en form av spel, men det finns några egenskaper som skiljer sport från spel. Till skillnad från en del spel kräver sport fysisk skicklighet. För att ett fenomen ska kunna räknas som en sport måste det också ha ett tillräckligt stort antal utövare och anhängare samt en viss beständighet som upprätthålls av olika institutioner.

Hjälper Bernard Suits observationer oss att avgöra om någon särskild aktivitet är en sport eller inte? Basket, längdhopp och boxning verkar vara sporter. Samtliga kräver fysisk skicklighet och målet nås med metoder som begränsas via regler. På grund av sin icke-fysiska karaktär bör schack inte räknas som en sport. Parkour och breakdance består av fria rörelser och har för få begränsande regler för att vara sport. Tävlingar i karringkånk eller bärplockning är möjligtvis gränsfall. De ligger någonstans mellan sport och motion eftersom de för närvarande är alltför marginella. Tävlingsinriktat videospelande verkar däremot uppfylla alla kriterier för sport, trots att det kan låta märkligt för en publik som är van vid att titta på stavhopp, skidåkning och

gymnastik. Den som tror att videospelstävlingar inte kräver fysisk skicklighet, som till exempel fingerfärdighet, bör överväga att utmana världens bästa e-sportare.

Suits och Wittgensteins observationer är i viss mån tidlösa. Sportens väsen kan även granskas ur ett tredje perspektiv. Enligt detta synsätt är sport framför allt ett kontextbundet fenomen som definieras eller skapas av kulturen och olika institutioner. Sådana institutioner eller organisationer är till exempel Svenska E-sportförbundet, Internationella olympiska kommittén eller Europarådet. Den sistnämnda definierar sport på följande sätt:

varje organiserat eller icke-organiserat utövande av fysisk aktivitet som syftar till förbättring av den fysiska och psykiska konditionen, utveckling av sociala relationer eller uppnående av tävlingsresultat på alla nivåer

Europarådets definition tycks innebära att tävlingsinriktat myggdödande kan betraktas som en sport. Det är en annan fråga om myggorna själva skulle tycka att det finns något sportsligt med en tävling som sätter deras liv på spel. Samma fråga kunde man även ställa angående tjurfäktning, fiske och jakt. De två sistnämnda

sågs ännu för hundra år sedan som typexempel på sporter.

Det institutionella perspektivet förklarar bäst varför någon företeelse som tidigare ansetts vara en sport inte längre är det, och hur nya sporter uppkommer till följd av historiska förändringar. Skateboardåkning började som en fritidsaktivitet i Kalifornien på 1950-talet när surfare letade efter någonting att göra då havet inte bjöd på vågor. I och med att skateboardens hjul utvecklades blev det möjligt att tävla i skateparker. De här parkerna spred sig sedan på 1970-talet från USA till Europa, vilket ledde till att hobbyn snabbt blev alltmer populär. När man kunde tävla i skateboard på banor eller ramper enligt vissa fastställda regler förändrades grenen och kom att betraktas som en sport. Internationella olympiska kommittén har beslutat att skateboardåkning faktiskt kommer att vara en officiell olympisk gren från och med 2028. Men hur har vi hamnat i en situation där institutioner och organisationer har makt att definiera vad sport är? Eller är frågan snarare när och hur sporten i sig har blivit en institution, ett kulturskapande system med en egen logik?

SPORTENS HISTORIA

Sport och sportrelaterade företeelser finns numera överallt omkring oss. Särskilt i västvärlden talar man ständigt om sport, träning och vardagsmotion, och tanken om en sund själ i en sund kropp finns alltid i bakgrunden. Sport som en mänsklig, fysisk aktivitet innebär i många länder allt från skolgymnastik, utomhusspel och hobbyverksamhet till tävlings- och elitidrott. Supporterkultur och dess olika uttrycksformer, att följa sport som publik, vadslagning, virtuella gruppmotionspass och cykelleder är alla exempel på hur mångfasetterad den moderna sportvärlden har blivit.

Enligt vissa forskare kan över 40 000 år gamla förhistoriska grottmålningar som föreställer jägare och jakt ses som de tidigaste skildringarna av sport eller åtminstone någon snarlik företeelse. Tydligare historiska bevis på sport har hittats bland annat i Egypten och Mongoliet, där man har upptäckt cirka 10 000 år gamla grottmålningar som föreställer brottning, simning och bågskytte. I *Gilgamesh*, världens äldsta epos, beskrivs en brottningsmatch mellan huvudpersonen Gilgamesh och vilden Enkidu, som skapats av gudarna. I eposen *Iliaden* och *Odysséen* har sport en nyckelroll. Sporten kan anses ha gått

hand i hand med civilisationers utveckling där båda har format varandra.

Antikforskaren David Sansone anser att sportens ursprung finns i tidsperioden senpaleolitikum, för cirka 40 000 år sedan. Jakten hade då under lång tid minskat och tama djur offrats som föda, vilket innebar att man behövde någon annan form av aktivitet för att få utlopp för den energi som tidigare hade lagts på jakt. Människan började offra sin fysiska energi på ett ritualliknande sätt. Metoderna som hade använts för att jaga blev till ritualer och fick ny mening. Denna typ av aktivitet tolkar Sansone som en av de tidigaste formerna av sport. Om vi ska tro hans tolkning växte sport fram ur dessa tidiga former som ett socialt och gemenskapsbildande fenomen, med drag som har varierat mellan olika tidsperioder och kulturer.

Granskar man historien kan man se att sport innehåller ett väsentligt fysiskt element. Sport har varit viktigt för att träna och upprätthålla förmågor som krävs för överlevnad, strid eller krig. Genom mänsklighetens historia har sport också utnyttjats av makthavare som velat stärka sin egen status och personkult. Bilden av den manliga härskaren som en stark, atletisk individ som utför övermänskliga fysiska prestationer ser ut att vara lika gammal som civili-

sationen själv. Till exempel skulle faraonerna i Egypten visa sitt gudomliga ursprung genom att uträtta sådana fysiska stordåd som en vanlig människa inte förmådde. En möjlighet att visa prov på dessa dåd var omsorgsfullt arrangerade jakter där faraon visade upp sin kraft i förhållande till farliga djur utan risk för att hamna i underläge. År 67 e.v.t. utsågs den romerske kejsaren Nero till vinnare av den olympiska kappkörningen, trots att han i verkligheten inte ens tog sig i mål. Det är inte heller ovanligt att härskare upprätthåller personkulter med hjälp av bedrifter inom sport. Enligt de statliga medierna i Nordkorea gjorde Kim Jong-il elva hole-in-one när han provade på golf för första gången, och många av världens ledare poserar fortfarande gärna med idrottare för att skapa en bild av att även de besitter de positiva egenskaper som förknippas med idrottare.

Alla kulturer har haft någon typ av sport och det finns inte ett enda område på jorden bebott av människor där man inte skulle känna till sport. För nästan 3 000 år sedan spelade mesoamerikanska kulturer ett bollspel som kallas *ulama* som avlägset påminde om fotboll. I Japan och Kina finns bollspelen *kemari* och *cuju*, vars historia går tillbaka till de första århundradena enligt vår tideräkning. En tidig version av fotboll spela-

des i Europa redan på 1100-talet. Under samma tidsperiod började munkarna i franska kloster spela något som påminde om tennis. Torneringar och mångsidiga spel, lekar och nöjen under medeltiden kan betraktas som sin tids sport eller åtminstone som ett förstadium. Vissa milstolpar i historien har tydligt ändrat sportens utveckling. I antikens Grekland uppkom de olympiska spelen 776 f.v.t. och fortsatte i nästan 1 200 år. Då föddes även begreppet idrottare. I romerska riket blev sport för första gången ett tydligt spektakel där också publiken spelade en viktig roll. Sportens omvandling till global massunderhållning är i sin tur en av de största förändringarna under 1900-talet.

Sporten som organiserad kulturell företeelse, sådan som vi känner den i dag, är väldigt ny. Till största delen har den uppkommit under 1800-talet. Under den viktorska tiden utvecklades detta tidsfördriv inom den engelska överklassen på privata internatskolor bland annat i Eton, Rugby och Harrow. I takt med att det brittiska imperiet expanderade, spred sig den engelska sporten på några decennier över hela världen. Dess hundraåriga segertåg är ett exceptionellt exempel på hur land efter land och kontinent efter kontinent fullständigt tog till sig ett kulturellt fenomen. Den engelska sporten trängde

undan många traditionella sporter till exempel i Afrika och Asien. Fotbollens popularitet i Sydamerika beror inte på dess mesoamerikanska föregångare utan på europeiskt inflytande. Det var inte enbart fråga om att sportgrenarna förändrats, utan om hur man såg på sport som fenomen. Fria, sociala och vardagliga sporter som motion eller jakt fick ge vika för aktiviteter som återspeglade brittiska dygder och omfattades av regler. Den moderna sportens historia är i själva verket tydligt en del av kolonialismens historia. I Asien använde det brittiska imperiet till exempel fotboll och cricket som medel för moralisk och religiös fostran och för att förmedla västerländska värderingar vid olika läroinrättningar. Bakom den globala spridningen av sporten låg tanken att det brittiska imperiets och folkets makt grundlades på landets spelplaner.

Om sporten är lika gammal som civilisationen själv, är då inte den engelska sporten i själva verket bara en fortsättning på tusentals år av idrottstraditioner? Är inte historiens gång tydlig och enkel – från de olympiska spelen via Colosseum och tornerspelen till dagens sport? På sitt sätt representerade den franska historikern och pedagogen Pierre de Coubertin denna tanke. Han ansåg att sport tillhör alla, oavsett ålder, kön och ras. Sport är en del av människans arv,

och dess frånvaro kan inte ersättas. de Coubertin ville återuppliva den europeiska bildningstraditionen och föreslog 1894 att antikens olympiska spel skulle återinföras i sportvärlden. De första moderna olympiska spelen hölls två år senare i Aten. Från OS i Stockholm 1912 till OS i London 1948 ingick poesi, skulptur, arkitektur, musik och litteratur som tävlingsgrenar, vilket är ett tecken på sportens förhållande till andra bildningsformer under den tiden.

Men kan den sport som uppkom på 1800-talet överhuvudtaget sägas ha något gemensamt med tidigare former av sport? Enligt sociologen Norbert Elias är svaret på den frågan nej. När tidigare former av spel, tävlingar och icke-organiserade folkliga nöjen ombildades till sport var det ett alldeles nytt fenomen som såg dagens ljus. I och med att de sociala strukturerna förändrades, som att våld blev mindre accepterat i samhället, började sporten få den organiserade form vi känner i dag. Om någon betraktade vår värld utifrån och jämförde den antika sporten med den moderna skulle hen se fler skillnader än likheter. En faktor som gör det svårare för oss att se skillnaderna är att vi utan närmare eftertanke använder ordet sport för att tala om såväl tävlingarna under antiken som hockey-VM i dagens värld. När vi gör det bortser vi ofrånkomligen från det faktum att båda

företeelserna i slutändan endast går att förstå som en del av sin tids bredare kultur.

Historikern Allen Guttmann har kallat sportens modernisering för en övergång från ritualer till statistik. Enligt honom präglas modern sport av vissa tydligt sammanhängande egenskaper som vi inte ser i sportens – eller tävlandets – tidigaste former. I antikens Grekland kröntes vinnaren i de olympiska spelen med en olivkrans och den högste guden Zeus välsignelse. I mayafolkets högkultur kunde både vinnare och förlorare i bollspel offras rituellt. Modern sport har blivit världslig, sekulariserats: den religiösa heligheten har försvunnit och sporten utövas inte till gudarnas ära. Däremot kan sport fortfarande användas för att lära ut och bevara olika värderingar, både världsliga och religiösa. Påven Paulus VI sammanfattade denna syn 1964 när han konstaterade att kyrkan beundrar sporten, den andliga träningslokalen, en plats som erbjuder både verktyg för moralisk fostran och möjligheter till utveckling inom kroppens fysiska gränser.

I centrum för den moderna sporten står tanken om jämlikhet, som tar sig uttryck i form av en artificiellt konstruerad, idealiserad situation där alla deltagare oavsett kön, klass och kulturell bakgrund har lika chans att kämpa om segern och visa vem som är objektivt bäst. En viktig del av

denna tanke är att den moderna sporten är rationaliserad. Dess regler är standardiserade, och reglernas syfte är att göra det möjligt att uppnå ett visst slutresultat inom de ramar som reglerna sätter. I antikens Grekland kunde en diskus ha olika vikt vid olika tävlingar, vilket förstås är otänkbart i nutida sportsammanhang.

Den senare hälften av 1800-talet, då många nya sporter spreds över världen på relativt kort tid, kan ses som en storhetstid för rationaliseringen. För fotboll skapades standardiserade regler 1863 och för tennis patenterades reglerna 1874. Basebollens regler såg dagens ljus 1845, ishockeyreglerna formulerades 1877 och basketreglerna tillkännagavs 1892.

Sociala faktorer utanför sporten har starkt påverkat hur reglerna utvecklats och hur nya sportgrenar, som tydligt skiljer sig från varandra, har uppstått. Industrialiseringen och samhällets modernisering i allmänhet var centrala faktorer även när sporten förändrades. Utvecklingen av tidtagaruret ledde till allt noggrannare mätningar. Järnvägarna gjorde det möjligt för publiken att se sport på plats och bidrog till att skapa en åskådarkultur. Moderniseringen och kommersialiseringen av sporten gick åtminstone delvis hand i hand. När sporten förändrades från ett icke-organiserat folkligt nöje till ett fenomen

med begränsade, avgiftsbelagda åskådarplatser, behövde man fundera på reglerna också ur publikens perspektiv: sport ska vara både intressant och njutbart att se på.

Tankarna om jämlikhet och rationalisering, samt den tekniska utvecklingen, har gjort det möjligt att göra exakta mätningar av prestationer och resultat så att de kan omvandlas till kvantitativ form och uttryckas i siffror. Denna kvantifiering är enligt Allen Guttmann ett typiskt drag för modern sport. Följden är att det har blivit viktigare att jämföra olika lag eller individuella sportutövare samt att seger, rekord och rekordstatistik nästan har blivit en besatthet inom sporten. Nuförtiden går det att säga vem som för stunden är världens snabbaste löpare genom tiderna eller spekulera om att ingen någonsin kommer att överträffa gångna bedrifter. Åskådarna är intresserade av vem som är den första att överskrida en gräns som tidigare ansetts vara onåbar. Ett bra exempel är stavhopparen Armand Duplantis, som i skrivande stund har slagit världsrekordet inom sin gren fjorton gånger. Publiken kommer inte längre till hans tävlingar för att se hur han klarar sig mot sina motståndare. I stället är de intresserade av att se om Duplantis än en gång kommer att slå sitt eget rekord. Rekordhållaren tävlar inte längre mot andra, utan sna-

rare mot sig själv. När rekord slås ger det hopp om att människan gör framsteg och utvecklas mot det bättre, åtminstone inom sporten. Resultat som anses oslagbara, till exempel poängen som ishockeyspelaren Wayne Gretzky uppnådde under sin karriär, kan däremot ge individuella sportutövare legendstatus.

Den moderna sportens historia är mycket kort. I mänsklighetens historia har man utövat sport till gudarnas ära, som träning inför krig, för att visa på det egna folkets överlägsenhet och för hälsa, pengar, ära och nöje. Eftersom fenomen som kan tolkas som sport är äldre än något litterärt verk eller arkeologiskt fynd som beskriver dem, går det slutligen inte att säga när och var människan sportade för första gången. Precis som konst, vetenskap och religion är sport en väsentlig del av vårt förflutna. Gemensamt för dessa företeelser är att deras exakta ursprung är höljt i dunkel och att de är unika för människan.

VARFÖR SPORTAR MÄNNISKAN?

Sporten kan granskas som en historisk företeelse som har spelat en viktig roll i vardagslivet inom olika kulturer. Ett sätt att förstå människors intresse för sport är att begrunda vad man har behövt sport till i samhället eller vad man har

försökt uppnå genom att sporta. Den här sociologiska synvinkeln erbjuder ett svar på frågan om varför människan sportar. Sport är ett medel för att uppnå vissa mål, och sport har därmed ett medvetet eller omedvetet syfte. Tolkningen att sport har varit en säkerhetsventil mot våld i samhället är ett exempel på en syn som understryker sportens sociala betydelse, något som människor inte alltid själva är medvetna om.

Det finns inte bara en enda historisk sanning om sportens betydelse eftersom sportens syften har varierat under olika tidsperioder. Hurdana likheter skulle man hitta om man till exempel jämförde mayafolkets bollspel för 3 000 år sedan – en alltigenom religiös ritual – med en nutida finalmatch i ishockey-VM? Om man bara tittar på historien hittar man inga entydiga svar på frågorna om varför människan sportar, varför människan ursprungligen började sporta och varifrån förmågan och viljan har kommit att utöva den aktivitet som vi kan förstå som den allra tidigaste formen av sport. Historien kan inte heller svara på varför vi fortfarande vill sporta.

Enligt en undersökning som utfördes 2022 av Världshälsoorganisationen (WHO) var den överlägset viktigaste orsaken till att människor sportar eller motionerar att de ville främja eller upprätthålla sin hälsa. Andra motiv var bland annat

att det är roligt, skänker njutning, är avslappnande, bidrar till viktkontroll och fyller sociala behov. Det är förståeligt att motion och hälsa ofta går hand i hand. Men är upprätthållandet av hälsan den viktigaste orsaken till att sporta, tävla mot andra, eller sportar människor främst för att det är roligt, spännande, njutningsfullt och avslappnande? Eller finns det ytterligare orsaker till att människan sportar? Och vad är det som gör sport så roligt?

Sporten bär inom sig ett av mänsklighetens mysterier, nämligen upplevelsen av *frihet*. Att utöva sport är alltid ett fritt val eftersom det är en aktivitet som människan inte är tvungen att ägna sig åt. I det här avseendet påminner sport om konst och kan ställas i kontrast till livets många måsten. Genom historien har människan bland annat varit tvungen att gå till fots och samla, jaga, odla mark, röja skog, bryta sten eller slita i fabrik. En dylik nödvändig verksamhet, det vill säga arbete, har varit ett medel att uppnå ett annat mål. Modern motion kan också ses som ett sätt att främja hälsan. Människan använder sin fritid för att uppnå något annat som hon uppskattar. Det finns till och med en särskild benämning för den här formen av tidsfördriv: hälsofrämjande fysisk aktivitet. Många sysslar också med vardagsmotion, en aktivitet som förutom att främja häl-

san även har andra fördelar. Vardagsmotionären får ett renare hem eller en kortare gräsmatta. Till skillnad från arbete och motion är sport en fritt vald aktivitet och ett självändamål, den har alltså ett värde i sig. Människan måste motionera för att hålla sig i form, men hon sportar eftersom hon kan. Kanske upplevelsen av frihet är det som gör att människor fortfarande dras till sport.

Den tidigaste formen av sport, behovet av en fri och icke-nödvändig aktivitet, kan ha uppkommit när människan förstod att frihet är möjligt. Om det är så, är frågan om när sporten föddes ett lika stort mysterium som frågan om när människan blev självmedveten. Var den första sportutövaren den som kastade den första stenen för att försöka träffa ett träd långt borta, eller som utmanade sig själv att hoppa över ett hinder endast för nöjes skull, bara för att det var möjligt? Den tidigaste formen av sport återfinns någonstans långt tillbaka i förhistorisk tid, när människans liv började handla mer om frihet än om nödvändigheter, i det ögonblick det allvarssamma djuret blev en lekfull människa. Födde friheten även ett behov att fylla den lediga tiden med någon aktivitet? Den rumänska filosofen och författaren Emil Cioran har 1973 skrivit följande om skillnaden mellan människa och djur:

Djuren flyr ingalunda monotonin, de söker den, och vad de mest fruktar är att den skall upphöra. För skulle den upphöra ersätts den bara av rädslan, som är grunden för all driftighet. Oföretagsamheten är gudomlig. Ändå är det mot den som människan har gjort uppror. Hon ensam i hela naturen är oförmögen att stå ut med monotoni, hon ensam vill till varje pris att något skall hända, vad som helst.

Djuret som tål tristess lever och rör på sig, den rastlösa människan funderar och sportar. Ligger sportens – det vill säga den fritt valda rörelsens – rötter i denna skillnad mellan den självmedvetna människan och djuret som bara rör på sig för att det måste?

Kulturhistorikern Johan Huizinga påstår i sitt verk *Homo ludens* (*Den lekande människan*) att spelet eller leken är en central del i utvecklingen av den mänskliga kulturen. Leken är en frivillig aktivitet utanför vardagslivet och präglas dels av nöje och frihet, dels av regler som deltagarna förbinder sig till. Huizinga anser att man kan se dessa drag också i sport, och enligt hans tolkning utgör sport i grund och botten en form av lek eller spel. När människan leker, spelar eller sportar stiger hon in i en magisk cirkel, avgränsad från det normala livet och för vilken det finns regler som gäller specifikt inom den cirkeln. Men

är sport en lek eller kräver den till skillnad från leken att man utmanar sig själv? Ett djur eller litet barn roar sig med lek, men en sportande människa som utmanar sig själv gör sitt liv svårare genom att försöka göra något hon inte måste.

När man sportar – inte bara motionerar – beslutar man sig för att lyda sportens regler och ha en lekfull, sportslig inställning. Här ligger ett av sportens djupa mysterier. Människan väljer frivilligt en aktivitet samtidigt som denna aktivitet sätter gränser för henne. Är orsaken till beslutet att sport erbjuder en stunds flykt från den grå verkligheten? Varje spel eller idrottsprestation börjar från ruta ett. Det förflutna och det människan tidigare varit har ingen betydelse. När två människor börjar sporta tillsammans står de på samma startlinje och är fria att visa vad de går för. Är det så att viljan att spela helt enkelt är människans vilja att *vara*, som den franska existentialisten Jean-Paul Sartre skrev? När människan sportar är hon själv källan till aktiviteten, en fri varelse och reglernas skapare, vars handlingar inte har några konsekvenser i verkligheten utanför reglerna. Enligt Sartre frigör den här upplevelsen subjektiviteten när den är som mest fulländad. Det är det som gör en människa till en individ.

Särskilt nuförtiden erbjuder världen utanför sporten endast få möjligheter till situationer

där människan kan fokusera fullt ut på vad hon gör. Även när sådana tillfällen uppstår handlar det ofta om en uppgift som man fokuserar på för att uppnå något annat. En ung person som läser inför ett prov studerar för att det är nödvändigt och måste överväga den möjliga nyttan och slutresultatet i förhållande till den tid hen använder. Som bäst ställer sig sporten utanför denna typ av nyttotänkande. Den erbjuder icke-nödvändiga uppgifter som man kan hänge sig åt helt och hållet utan att behöva fundera på om det är vettig användning av tiden. När man ägnar sig åt sport behöver man varken fråga sig själv eller andra vad man gör eller varför, och man behöver inte heller bekymra sig om hur resultatet ska bedömas eftersom sporten med sina regler erbjuder ett färdigt svar.

Är sport alltså en verksamhet där det i sin renaste form framkommer vad det innebär att vara människa? En sportande människa är en medborgare i två världar. Hon är underställd naturens hänsynslösa lagar och känner den fysiska världens begränsningar in på bara skinnet, ofta bokstavligen. Ändå är den som sportar fri. Sport är livets arena, som erbjuder idealiska förhållanden för att sträva mot det bästa människan som fysisk varelse kan vara. Konståkaren som lyckas med sitt hopp visar hur sinne och

kropp fungerar i perfekt harmoni och vad den mänskliga kroppen är kapabel till. Dessa prestationer väcker både häpnad och beundran.

Sport kan likt konst ses som ett fenomen som är värdefullt i sig, där människan fritt kan uttrycka sig och som utövas för den njutning det ger. Men tävlandet, som är en väsentlig och oundviklig del av sporten, skiljer den från andra fritidsaktiviteter. Människans liv går till stor del ut på att tävla: om arbetsplatser, uppmärksamhet, betyg och relationer. Sport innebär en annan form av tävling. Den befinner sig utanför vardagens kamper, eftersom den i idealfallet skapar en trygg bubbla inom vilken människan kan utmana sig själv och andra utan allvarliga konsekvenser. Inne i bubblan tävlar vi enbart för tävlandets skull, inte för att uppnå något. Reglerna, och respekten för andra människor som krävs för att följa reglerna, skapar ett utrymme där människan fritt kan utvecklas och njuta av att visa sin skicklighet. I bästa fall utmanar tävlingsmomentet i sport människan att utveckla sina färdigheter till en nivå som hon inte annars skulle nå.

Är det möjligtvis just i detta tävlande, i kombination med friheten, som man kan hitta den yttersta orsaken till att människan sportar? Människan är den enda varelsen som kan välja att tävla mot antingen någon annan, sig själv eller

naturen. Var det så att våra förfäder ställdes inför ett högt tornande berg, en flod eller en ovanligt besvärlig stig som frågade dem: ”Klarar du av det här?”, varpå människan endast kunde svara med sin egen fysiska förmåga? En liknande fråga ställer bollen, pucken, kulan och löparbanan till dagens idrottare. Är idrottaren i slutändan en revoltör? Vad eller vem är det människan i grunden tävlar mot när hon ger sig ut på en joggingtur, är det tiden eller sitt tidigare jag?

Sport ska vara ett frivilligt, roligt tidsfördriv som fungerar som motvikt till vardagen. Samtidigt ska sporten tas på allvar, särskilt nuförtiden. Denna motsättning är allra skarpast inom sport för barn och unga. Där spelar lekfullhet, utveckling av sociala färdigheter och rörelseglädje en särskilt viktig roll. Trots det styrs barn ofta mot att satsa på en viss sport, och i lagsporter läggs fokus på att vinna samtidigt som enskilda spelares målstatistik görs tillgänglig för alla. Dagens elitidrott ligger mycket långt från lek och uppnår som bäst bara stundvis en känsla av avslappning och lekfullhet. Har sporten blivit för allvarlig eller är sport som tas på för stort allvar sport överhuvudtaget?

VARFÖR LOCKAS VI ATT FÖLJA SPORT?

En liten del livnär sig på att sporta, väldigt många har sport som hobby, men enligt uppskattningar följer tiotals miljoner människor sport varje vecka på de platser där sporten faktiskt äger rum: arenor, planer och hallar. Den tekniska utvecklingen har gjort det möjligt för majoriteten av jordens befolkning att följa sport tillsammans och uppleva samma händelser i realtid. Närmare två miljarder människor ser på sport varje vecka via internet och tv. Tillsammans skapar de sportvärlden och gör att sportevenemang blir till. Vad skulle vår tids sport vara utan åskådare?

Varför har det blivit världens populäraste form av underhållning att titta på sport? Vi kan leta efter anledningar genom att titta på vad sport i grunden är och fråga oss varför det är ett så mycket populärare tidsfördriv än till exempel opera eller balett. Varför lockar direkta webbsändningar från teatrar inga stora publiksiffror medan e-sportturneringen League of Legends World sågs av tiotusentals människor på stadion och nästan hundra miljoner människor via internet? Ett annat sätt att hitta anledningar är att fundera på de mer övergripande betydelseerna som sporten har fått i den moderna världen sedan slutet av 1900-talet. Att följa sport i

dag är mer än att bara titta. I allt större utsträckning handlar det om att delta i sport som konsument. Sportens omvandling från en form av fritidsnöje eller underhållning som utövas av relativt få personer till ett megaspektakel som följs av miljarder människor har varit starkt förknippad med förändringarna i medielandskapet, globaliseringen och storföretagens kommersiella intressen. Coca-Cola, världens mest kända läskedrycksmärke, har samarbetat med de olympiska spelen sedan 1928. År 1998 ingick samma bolag ett hundraårigt marknadsföringsavtal med den amerikanska basketligan NBA.

På 1800-talet förändrades förhållandet mellan sporten och åskådaren i och med urbaniseringen, dagstidningarnas utveckling och den nya fördelningen mellan arbete och fritid som industrialiseringen förde med sig. Till exempel samlade boxningsmatchen mellan tungviktarna Jack Dempsey och Georges Carpentier 1921 hundratusentals människor kring radioapparaterna. De olympiska spelen i Berlin 1936 var det första tv-sända sportevenemanget i världen och lockade cirka 150 000 människor till de specialbyggda åskådarrummen som hade upprättats i staden. I dag når de olympiska spelen, världsmästerskapet i cricket, Tour de France och fotbolls-VM vart och ett ut till flera miljarder åskådare. VM-fina-

len i fotboll mellan Argentina och Frankrike 2022 följdes av uppskattningsvis en och en halv miljard åskådare, det vill säga mer än var sjätte människa i världen. Att följa sport har under de senaste hundra åren blivit det viktigaste kulturfenomenet som för samman människor – en form av massunderhållning och tidsfördriv som heter duga. De enorma ekonomiska strukturerna runtomkring sporten gör den intressant och ger möjlighet att lyfta fram egenskaper som uppskattas i konsumtionssamhället. En minuts synlighet i sportvärlden, till exempel under Super Bowl, kostar miljoner men når ut till hundratal miljoner. Att titta och delta har blivit en viktig konsumtionsform och sporten har i sig blivit den kanske mest betydande immateriella tillgången i det moderna samhället.

Sociologiska och kulturella orsaker förklarar för sin del sportens popularitet som massunderhållning. Det finns något i sportens väsen som drar till sig åskådare. Vad förenar sport och andra former av underhållning som kan följas i realtid, såsom teater, konserter eller dansföreställningar? Ett gemensamt drag har utan tvivel att göra med estetiken. När vi tittar på sport kan vi se vad människan som kroppslig varelse klarar av när hon är som bäst och vi kan beundra den skicklighet som framträder genom prestationerna.

Åskådaren fascineras av mänskliga aktiviteter som närmar sig fysisk perfektion, av kropparnas former och av rörelserna.

Till exempel är styrka, snabbhet, symmetri, balans, noggrannhet, precision och rytm estetiska fenomen som är typiska för sport och vars skönhet åskådarna får beundra. Inom lagsporter kan uppmärksamheten dras till de taktikmönster som utförs av en grupp människor eller till spelarnas förmåga att koordinera sig i förhållande till varandra och sina motståndare. I planering och utförande av taktik kan man skönja abstrakt och intellektuell skönhet.

Precis som dans eller bildkonst tilltalar även sportens rent estetiska kvaliteter vissa tittare, och man kan njuta av dem även om man inte vet vad sporten egentligen handlar om. Men sport har också drag som tydligt skiljer den från andra skådespel som utspelar sig vid en viss tid och på en viss plats. Många som följer sport är delaktiga åskådare som ser och upplever en händelse på ett annat sätt än den som enbart tilltalas av de rent estetiska kvaliteterna i sporten. En deltagande åskådare är bokstavligen en del av uppvisningen. Hen väljer en sida eller favorit och kan påverka händelsernas gång med sitt stöd. Åskådaren får sjunga och dansa, ropa och jubla, måla ansiktet, slå på trummor och klä sig på ett sätt som avvi-

ker från vardagen. En publik av det slaget närmar sig ett tillstånd där normer och maktpositioner tillfälligt vänts upp och ner, som litteraturforskaren Michail Bachtin har beskrivit som karnevalistiskt. I många sportevenemang börjar gränserna mellan tävlande och åskådare suddas ut när åskådarna blir en allt större del av hela tillställningen. Kanske övriga delar av det moderna livet inte förmår erbjuda motsvarande upplevelser av karnevalistiskt deltagande.

Även teater, opera och rockkonserter skapar som bäst kraftfulla upplevelser och beundran för den mänskliga förmågan. Men i allt detta saknas ett element som är centralt för sport: tävlingen. En del av vinnarens ära är också vår – vare sig det gäller vårt barns idrottsklubb, laget som representerar vår hemstad eller en idrottare som representerar vårt land. Bara det faktum att jag är supporter ger mig rätten att njuta av framgångarna för laget eller individen jag hejar på. Som åskådare kan jag dessutom alltid distansera mig från förluster eller uteblivna framgångar. När allt kommer omkring beror förlusterna inte på mig utan på någon annan – den enskilda idrottaren, tränaren, laget eller rentav nationen och dess karaktär. Den deltagande åskådaren hittar enligt sina egna psykologiska behov med all säkerhet alltid en hjälte och en syndabock i sporten.

Många former av underhållning bygger på fiktiva berättelser och föreställningar. Sådana underhållningsformer, till exempel konst och teater, kan vara gripande, tankeväckande eller beröra publiken på andra sätt, och föreställningarna kan utgöra en representation eller tolkning av verkligheten. Men i sport kämpar de deltagande parterna på allvar, och därför påverkas de på ett mer direkt sätt när någonting dramatiskt sker. Deras framgångar och motgångar är inte planerade delar av en föreställning. Samtidigt är sportens värld full av händelser och personligheter som skapar fascinerande berättelser. Den deltagande åskådaren ingår själv i dessa berättelser, där rollerna spelas av motståndare, hjältar man kan relatera till och exemplariska idoler. När den franska fotbollsspelaren Zinedine Zidane blev frustrerad och skallade italienska Marco Materazzi under VM-finalen i herrfotboll 2006 förvandlades den hyllade nationalikonen till antihjälte på ett ögonblick. Formel-1-föraren Ayrton Sennas tragiska död i direktsändning 1994 befäste hans ställning som en av sporthistoriens största legender.

Sportens dramatiska berättelser får betydelse som sprids utanför arenorna. Under kalla kriget tolkade man sportresultaten genom politiska glasögon och man frågade vilket system som leve-

rerar bättre idrottsmän: demokrati eller kommunism? En enskild kulminationspunkt i denna tävling inom sporten och politiken var det olympiska guld som USA:s herrlandslag i ishockey vann 1980 och som i efterhand har kallats ”miraklet på is”. Trots allt var det ett lag som främst bestod av universitetsstuderande som slog det maskinartade Sovjetunionen, som ansågs vara oslagbart. Det grekiska herrfotbollslagets seger i Europamästerskapet 2004 ansågs vara ett liknande mirakel. Grekland, som för andra gången någonsin hade klarat sig igenom gruppspelsfasen, beräknades ha ungefär en chans på 150 att vinna turneringen.

När fotbollslaget från en ort med mindre än 1 500 invånare vann Sveriges högsta serienivå Allsvenskan 2025, delades segern med hela orten. Den sensationella segern kom att kallas *Mjällbys mirakel*, och den uppnåddes inte med pengarnas makt utan tack vare lokalsamhällets svett och engagemang, såsom tidningen *The Football Week* beskrev händelsen. Dessa exempel och de bredare kulturella betydelser de har gett upphov till visar på ett av de underverk som gör sport så intressant att följa. En underdog kan vinna och en individ eller ett lag som varit på gränsen till nederlag kan fortfarande få nytt liv, stiga upp från ringgolvet och bli mästare, eftersom allt är

möjligt i den enskilda tävlingen. Det är sannolikt någonting som människor vill tro på också i andra sammanhang.

Kanske tilltalar sporten åskådaren just tack vare sin förmåga att vara sann. Men samtidigt måste sporten, som en kommersiell produkt som konkurrerar om människors fritid, mer och mer utvecklas till en performansliknande föreställning för att vara tillräckligt underhållande. Cheerleading, maskotar, halvtidsunderhållning och tävlingar, reklam, musik, mat och dryck såväl som försäljning av olika produkter riktade till fans har blivit en väsentlig del av sportevenemang som man följer på plats. När man går på ett sportevenemang blir man en del av ett spektakel och en konsumtionsfest.

Sport möjliggör en annan typ av deltagande än andra föreställningar och framträdanden som publiken följer på plats. Därför skapar den ett annat slags engagemang och supporterkultur än till exempel teater eller opera. Tv och internet har gjort sport till en gemensam upplevelse som överskrider geografiska gränser, men trots det är upplevelsen av sport för många åskådare särskilt knuten till en viss plats, stadion, hall eller plan. John Bale, forskare i idrottsgeografi, har konstaterat att sport har en särskild förmåga att skapa stolthet som bottnar i en viss ort eller region.

Förutom krig är sport ett av de få fenomen som binder människor till en viss plats enbart genom en tillskriven identitet. Enligt Bale har supportrarna ofta ett så kallat topofilt förhållande till en sportarena som är viktig för dem, vilket innebär att de har ett starkt känslomässigt band till platsen, rentav en upplevelse av kärlek. För många som följer sport på plats kan själva arenan och atmosfären den skapar vara ett av de viktigaste skälen till att göra det.

Att delta i ett sportevenemang, oavsett om det sker på en stadion, vid sidan av planen eller i det egna vardagsrummet, väcker kollektiva och ofta även motstridiga känslor. Filosofen Aristoteles presenterade i sitt verk *Om diktkonsten* uppfattningen att en välkomponerad tragedi leder till rening, det vill säga katharsis, genom medlidande och rädsla. Detta är möjligt eftersom ett välskrivet och välspelat drama har skapats utifrån detta mål. När vi följer ett sportevenemang kan vi därmed inte lita på att upplevelsen leder till att vi blir fria från våra negativa känslor. I sporten spelar fru Fortuna, slumpen, en stor roll. I detta avseende imiterar sporten det mänskliga livet på ett mer övergripande plan utan att för den skull vara en produkt av fantasin. Prestationer som åskådarna får beundra inom elitidrotten är resultatet av ett arbete som idrottarna ofta har ägnat

hela sitt liv åt. Att lida för att uppnå resultat är en del av sportens logik – men även livets logik. Denna djupa lärdom visar oss sportens betydelse som modern ritual. Den påminner oss om att vi är tvungna att göra uppoffringar för att uppnå sådant som är viktigt.

Sport som aktivitet har drag som skiljer den från andra former av underhållning och som tydligt tilltalar människor. Endast när människan följer sport kan hon bevittna en äkta fysisk kamp vars slutresultat avslöjar vinnarna och förlorarna. Utan tvivel finns det något fascinerande med denna primitivitet. En viktig orsak till sportens popularitet är de invecklade sambanden mellan sporten och resten av samhället.

SPORT OCH MORAL

Albert Camus, filosof och nobelpristagare i litteratur, konstaterade i en intervju för den franska sporttidningen *L'Équipe* 1957 att han har sporten att tacka för allt han vet om moral och etik. Trots att det sagts många gånger är det också i den här boken intressant att fundera på vilka värderingar och moraliska uppfattningar sporten förmedlar. Inom sporten finns det moraliska frågor som inte uppstår på samma sätt i det övriga samhället, och dessutom finns det etiska problem som

är specifika för sport men också har sociala konsekvenser. Idrottsplanerna kan fungera som en sorts moraliska laboratorier där vi kan testa våra värderingar för att se hur väl de fungerar och var deras gränser går.

Sportrelaterade värderingar och uppfattningar är i allmänhet positiva. Sport och motion främjar hälsa, och det är svårt att se negativa sidor i sportslighet. Enligt den olympiska tanken är det viktigt att utveckla sporten som ett redskap för att främja fred och förståelse mellan nationer och kulturer och för att fostra ungdomar. Enligt ett offentligt uttalande från Europeiska kommissionen har idrotten en central uppgift i det europeiska samhället, och tack vare den är det möjligt att främja exempelvis utbildning, hälsa, interkulturell dialog, utveckling och fred. Dessutom förmedlar idrotten bland annat ”laganda, solidaritet, tolerans och fair play och bidrar till personlig utveckling och tillfredsställelse”. Idrott främjar också medborgarnas aktiva deltagande i samhällslivet och därmed ett aktivt medborgarskap.

Den finska idrottslagen har många mål. Till dessa hör bland annat att främja elitidrott och ärlighet inom elitidrott, befolkningens välbefinnande och hälsa samt att stödja barns och ungas uppväxt och utveckling.

Under de senaste decennierna har till och med religiösa auktoriteter börjat betona idrottens betydelse som förmedlare av viktiga värderingar. Påven Pius XII kallade sporten en skola för lojalitet, mod och universellt brödraskap. År 2002 gick påven Johannes Paulus II till och med så långt att han kallade Jesus för "Guds sanna idrottsman", som mötte, utmanade och besegrade ondskan, och visade att lidandet är nödvändigt för att uppnå salighet. Att sportrelaterade uppfattningar och värderingar kopplas till kristendomens kärna visar på den moraliska status som sporten har uppnått. Det är en anmärkningsvärd förändring eftersom förhållandet mellan sporten och särskilt kristendomen har varit spänt under de senaste tvåtusen åren. Sport har setts som ett typexempel på en omoralisk, djävulsk fälla som människor med benägenhet för lättja faller i.

Redan i början av vår tideräkning kritiserade kyrkofadern Tertullianus sporten ur många synvinklar i sitt verk *De Spectaculis*. Han skrev att människan bör hata sportevenemang och spektakel där man hänger sig åt grymhet, sensualitet och avgudadyrkan. Ett par hundra år efter Tertullianus kritik förbjöd den romerska kejsaren Theodosius I de olympiska spelen 393 e.v.t. eftersom han såg dem som en hednisk festival. Under samma tidsperiod skrev kyrkofadern Augustinus

sin självbiografiska *Bekännelser*, ett verk som innehöll hård kritik mot idrottsspektakel och som hade stort inflytande på kristna författare under flera hundra års tid.

Kristendomens misstänksamhet mot sport fick även politiska dimensioner i Europa. I England pågick under 1600-talet en betydande dragkamp mellan kyrkan och staten angående sportens status. När kung Jakob I utfärdade deklarationen *Book of Sports* försökte han svara på arbetarbefolkningens kritik av helgandet av vilodagen genom att tillåta vissa idrottsliga nöjen, som bågskytte och hopp, efter gudstjänsten. Kungen beordrade också att deklarationen om sport skulle läsas upp i alla Englands kyrkor. Puritanerna såg inslag av hädelse i dessa åtgärder. Efter att de tagit makten brändes *Book of Sports* offentligt på bål i London 1643.

Frågan om sporten är god eller ond, rätt eller fel har historiskt sett stått i centrum för hätska debatter och politiska konflikter. Man har debatterat om det är bra för människan att ägna sig åt sport och om sport påverkar människans moraliska utveckling positivt, neutralt eller negativt. I dag lutar nog vågskålen åt det positiva, även om många kritiska röster också hörs. Dopning, korruption och olämpligt beteende inom sporten samt negativa miljöeffekter på grund av stora

tävlingsevenemang är typiska exempel på etiska problem kopplade till sport. Vissa anser att idealisering av de bästa och starkaste individerna eller länderna har drag av osund nationalism och rentav fascistiska inslag.

Författaren George Orwell såg sport främst som ett fenomen som leder till bitterhet mellan individer och nationer:

Serious sport has nothing to do with fair play. It is bound up with hatred, jealousy, boastfulness, disregard of all rules and sadistic pleasure in witnessing violence: in other words it is war minus the shooting.

En möjlig kritik mot sporten är att den, oavsett hur vackert det skrivs om den olympiska andan, främjar ojämlikhet mellan människor. Även om sport i olika former i allmänhet omfattas av den normala lagstiftningen har EU-kommissionen bland annat fastställt att sport är kopplat till egenskaper som inom juridiken kallas "idrottens speciella karaktär" – till exempel separata tävlingar för män och kvinnor samt begränsning av deltagarantal. Särskilt inom elitidrotten får inte män och kvinnor tävla i samma serier. Å ena sidan gör denna uppdelning tävlandet rättvist eftersom kvinnorna i princip aldrig skulle kunna

vinna i vissa grenar utan den. Å andra sidan kan uppdelningen utifrån kön ses som förnedrande och diskriminerande.

Vardagen i sportens värld är full av värderande, styrande och normskapande begrepp. Idrottaren som vann var bättre än den andra och förtjänade segern. Domaren fattade fel beslut och var dessutom orättvis. Vårt lag borde ha vunnit. Motståndarspelarna fuskade och respekterade inte spelets anda, men slutresultatet var ändå bra. Sport främjar utan tvivel en viss sorts ovanor, men den lär oss också att respektera goda egenskaper som uppoffring och ödmjukhet, värden som inte riktigt får plats någon annanstans i det moderna tävlingsinriktade samhället. En idrottare kan vara en dålig förlorare men å andra sidan kan även den som förlorat vara en sorts vinnare och bevara sin heder om hen sportar på ett respektfullt och föredömligt sätt. En seger som vunnits på fel sätt är en skamfläck på idrottarens anseende, ibland för alltid. Det är delvis därför dopning anses så förkastligt i sportens värld. En idrottare som skaffar sig en fördel genom att använda förbjudna substanser eller metoder följer inte sportsmannaandan, det vill säga hen visar inte respekt för reglerna och sina medtävlande, och därför ska personens handlingar dömas. Man kan också påstå att idrottare som inte följer

gemensamt överenskomna regler egentligen inte sportar och därför inte ska ha möjlighet att vinna, även om hen är den bästa bland deltagarna. Detta fick Lance Armstrong, den framgångsrikaste cyklisten i Tour de France, uppleva när han vann tävlingen sju gånger mellan 1999 och 2005. När Armstrong åkte fast för dopning ogiltigförklarades hans segrar. Efter att tidigare ha ansetts vara den bästa cyklisten genom tiderna, kvarstod då plats 36 i Tour de France 1995 som Armstrongs bästa giltiga placering. Detta är sanningen om Armstrong som kommer att stå kvar i historieböckerna.

Åsikterna går isär i frågan om dopning ska vara tillåten inom sport. Till exempel har professor i bioetik Julian Savulescu föreslagit att all slags dopning ska tillåtas så länge användningen inte äventyrar idrottarens hälsa. Hans främsta motivering är att många idrottare redan nu får en orättvis fördel av sina goda gener. Genom att tillåta dopning kunde tävlarna ställas närmare samma startlinje. Enligt Savulescu är förbättring av prestationen och strävan efter maximal prestation just vad sportsmannaandan går ut på, och idrottare bör tillåtas alla medel för att uppnå det här målet. Moralfilosofen Peter Singer har i sin tur konstaterat att problemet ligger mindre hos idrottarna som dopar sig än

hos oss åskådare som stöttar vinnare och fortsätter följa sport trots missbruket. Vi hurrar för framgång och kräver ännu bättre prestationer. Som åskådare nöjer vi oss inte med medelmåttor, än mindre förlorare. Ett sätt att svara på denna beundran för de bästa individerna är idrottstävlingen Enhanced Games, som anordnades för första gången 2026. Där förekommer inga dopningstester, utan deltagarna uppmuntras att använda sig av prestationshöjande medel. Enhanced Games marknadsförs som en tävling i övermännisklighet, som gör vetenskaplig och teknisk utveckling synlig inom sporten.

När man stiger in i de magiska cirkelarna på idrottsarenorna eller i lekarna på gården förflyttar sig både idrottaren och åskådaren in i en etisk bubbla bortom gott och ont. Inom den här bubblan tillåts beteenden som skulle fördömas i det övriga samhället, och en dålig egenskap som själviskhet kan plötsligt framstå som något positivt. Extrema exempel på detta är kampsporter som boxning eller mixed martial arts (MMA), som fått stor popularitet under de senaste decennierna. I de här sporterna är en central del av tävlandet att besegra motståndaren genom tekniker som kan orsaka smärta eller skada. När boxningsmatchen sätter igång gäller inte längre den utomstående världens moral och normer. I ringen är

det den etiska bubblans interna regler som gäller. Men när gonggongen ljuder eller domaren avbryter matchen spricker bubblan, och det blir åter straffbart att slå en annan människa.

Moraluppfattningar som avviker från det normala vardagslivet, och beteenden som följer av dem, är inte bara typiska för kampsporter, utan de förekommer också i många andra sporter. Att tacklingar accepteras och uppmuntras är en väsentlig del av rugby, amerikansk fotboll och ishockey. I vissa situationer är det tillåtet att försöka hindra den andra tävlingsdeltagarens framfart genom att tränga sig in framför hen. I löpning och skidåkning är det smart och moraliskt tillåtet att inte bry sig ifall ens medtävlare faller omkull. En elitidrottare som stannar för att hjälpa någon som fallit skulle sannolikt ses som en dålig idrottare som inte riktigt begriper vad sport i grund och botten handlar om. I världen utanför sporten skulle man fördöma någon som tränger sig före och särskilt någon som inte alls reagerar på att en medmänniska faller omkull. Sport skapar även helt nya möjligheter att göra fel. Om en utespelare i fotboll blockerar bollen med handen för att hindra den från att gå i mål har hen brutit mot de gemensamma reglerna och agerat moraliskt fel, och hen får då dömas. Denna oförrätt är möjlig endast på fotbollsplanen, under aktivt spel.

I det här avseendet utgör sport en egen moralisk verklighet. När en idrottare accepterar sportens regler blir vissa handlingar förkastliga, trots att de är oproblematiska i världen utanför sporten.

Den alternativa moraliska verkligheten gäller också sportens åskådare. Ofta accepterar åskådarna ett visst slags lömskt beteende hos spelarna i laget de hejar på. Fusk, eller åtminstone handlingar i en moralisk gråzon, kan rentav ses som något positivt om det bidrar till det egna lagets framgång. För att det egna laget ska vinna måste motståndaren förlora, och till skillnad från det normala livet får man glädjas över en annans förlust eller olycka. Ett känt exempel på ett beteende som var fusk, men enligt många argentinare acceptabelt, var när Diego Maradona gjorde mål med "Guds hand" vid världsmästerskapet i herrfotboll 1986. Eftersom det inte är tillåtet att göra mål med handen gjorde Maradona i visst avseende inte mål överhuvudtaget. Han erkände inte att han hade gjort fel och domaren noterade det inte heller. Målet gick till historien och Argentina gick vidare i turneringen, som slutade med att argentinarna blev världsmästare.

SPORTENS FRAMTID OCH FRAMTIDENS SPORT

Hur ser sportens framtid ut och hur skulle framtidens sport kunna se ut? Under de senaste hundra åren har sportvärlden genomgått stora omvälvningar. Vår sporttokiga värld illustreras väl av att de två mest följda personerna på Instagram är fotbollsspelare och bara ett företag ryms bland de femtio mest följda kontona. Företaget är Nike, tillverkare av sportutrustning och sportkläder.

För en person som inte vet något om sport är det rätt svårt att förklara vad sportens framgång bygger på. Sporten har blivit den företeelse som mest av alla överskrider gränserna mellan olika kulturer. Eftersom detta har hänt på så kort tid är det svårt att förutse hur sportens framtid kommer att se ut. Det finns gott om skäl för både optimistiska och pessimistiska prognoser. Det finns inga tecken på att sportens popularitet skulle avta och under de senaste tjugo åren har sportens sociala betydelse fått häpnadsväckande proportioner.

Den som förhåller sig skeptisk till sportens framtid kan se sporten som en bricka i det politiska spelet, som ”sporttvätt”, genom vilken staten som bryter mot mänskliga rättigheter polerar

sitt rykte. Dessa stater använder astronomiska summor till att köpa och utveckla idrottslag och idrottsorganisationer och får med hjälp av mjuk makt inflytande runtom i världen. Som ett resultat av maktmissbruk och korruption arrangeras viktiga idrottstävlingar ofta av etiskt tvivelaktiga aktörer. Att våldsamma sporter som MMA växer i popularitet, att även barn tillåts utöva dessa sporter och att man 2026 för första gången arrangerar en tävling som öppet marknadsförs med användning av dopning säger något om i vilken riktning sporten håller på att utvecklas.

Mörka moln hopar sig på idrottshimlen när toppspelarna i många grenar jagar stora penningssummor och flyttar till ligor där det saknas äkta konkurrens. Det innebär att något som alltid funnits i sportens kärna går förlorat. På idrottsplanen är könen inte jämställda. Snarare är den en högborg för konservativa och stereotypa föreställningar om mäns och kvinnors förmågor. Enligt en undersökning från 2025 ansåg endast 1,5 procent av svenskarna att ishockey är en betydande eller uppskattad sportform för kvinnor och flickor. En tredjedel av dem som svarade ansåg att ishockey endast är för män och pojkar.

Sportens framtid bjuder inte bara på mörka moln. Det finns också anledning till optimism. Även om vardagsmotionen bland befolkningen

i västvärlden inte ökar, är nästan 70 procent av barnen i Sverige medlemmar i någon av landets närmare 20 000 idrottsföreningar. Sveriges Riksidrottsförbund har i sin strategi ställt upp som mål att svensk sport ska vara världens bästa. Detta betyder inte att svenska staten ska vara framgångsrikast av alla i kapplöpningen mellan olika länder utan att vem som helst ska kunna delta i sport i framtiden, oberoende av nationalitet, etniskt ursprung, religion, ålder, kön samt fysisk och psykisk kondition. Sporten aktiverar medborgarna och gör dem till individer som respekterar och bryr sig om andra, vilket gör samhällena bättre, enligt de mål som fastställts av idrottsministrarna i Europa.

I synnerhet under 2000-talet har den tekniska utvecklingen lett till väsentliga och kanske oåterkalleliga förändringar även inom sporten. Till exempel i schack, som åtminstone i den här boken har godtagits som en sportgren, har människan ingen chans att klara sig mot en dator. Sporttävlingar mellan människor och maskiner, bekanta från science fiction-litteraturen, är inte någon meningsfull utveckling för verkliga sporter, för i slutändan skulle människorna definitivt förlora åtminstone i alla grenar där styrka, smidighet och snabbhet är viktiga. Kanske är det så att drag som är typiska för elitidrottare, som kre-

ativitet och förmåga att spontant reagera på de sätt som situationen kräver, kommer på andra plats i konkurrensen mot maskinernas beräkningskapacitet och kalla logik. Framtidens robotfotbollslag kan sannolikt alltid kalkylera hur en optimal hörnspark eller passning ska läggas i varje enskild situation. Den bristfälliga människan skulle alltid vara i totalt underläge, och i kampen mellan människor och maskiner skulle vi inte se de mirakel som överträffar förväntningarna och som vi blivit vana att beundra och uppskatta på sportarenorna.

Inom elitidrotten har artificiell intelligens redan skapat en enorm marknad för sportanalyser. Tekniken används bland annat för att planera taktiker, optimera träningsplaner och följa upp idrottarens belastning och återhämtning med hjälp av olika sensorer. Datorsystem såsom VAR i fotboll och Hawk-Eye i tennis och badminton har reducerat domarnas mänskliga beslutsfattande till ett minimum. Till följd av detta har slumpens roll inom sport minskat, och vissa förändringar har skett i grenarnas karaktär och spelrytm, bland annat i fotbollsmatcher. Det går inte längre att göra mål med Guds hand, som i Maradonas fall. Det finns inget enkelt svar på om denna trend är bra eller dålig. En sak är säker: ju mer sporten kontrolleras, desto mindre utrymme

finns det för spontan lek och tävling, vilket historiskt sett har varit utmärkande för sport.

En felfri idrottare skulle vara tråkig för åskådaren att följa. På vilket sätt vore det spännande eller dramatiskt att se två androider kasta dart, om deras resultat var perfekta varje omgång och de aldrig missade? Men för exempelvis fotboll kan matcher mellan robotar vara en intressant form av framtida sport för fotbollsälskare, parallellt med människosporten. Tiden får utvisa vilka prestationer och strategier vi har att vänta om två perfekt rationella och fysiskt topptrimmade lag möter varandra. De första olympiska spelen för robotar, World Humanoid Robot Games, som hölls i Peking 2025, visade att robotfotbollsspelarnas största utmaningar för närvarande är att sparka bollen och hålla sig på benen. Människor, både som individer och lag, kommer ännu länge att få njuta av att vara världsbäst i sina sporter.

Hur ser framtidens sport ut? Många djur, inklusive människan, leker instinktivt. Men sport är något inlärt och att sporta är alltid ett fritt val. Att sporta med någon annan kräver också ett gemensamt beslut. Därför kan vi, både individuellt och tillsammans, välja i vilken riktning vi vill utveckla sporten. Om sporten inte skänker oss glädje eller om den kollektivt sett orsakar mer skada än nytta är det vårt ansvar att

ändra hur vi utövar sport och hur vi som åskådare tar del av den. Skulle sport kunna få en ännu starkare sammanhållande roll, som ett universellt språk med en grammatik som består av rättvisa regler för alla och ömsesidig respekt mellan deltagarna, vilket är en nödvändig förutsättning för alla sporter? Inom dessa ramar kan sport fortfarande vara det område i livet där individer får ge uttryck för sin kreativitet, frihet och fantasi.

Kan elektronisk sport vara en av de viktigaste formerna av sport i framtiden? Det ligger något fascinerande i tanken att människor oavsett ålder och kön kan mäta sina krafter mot varandra inom e-sporten. I sporter som betonar fysiska egenskaper har människorna alltid ojämlika utgångslägen i förhållande till varandra. I den virtuella verklighetens anonyma värld kan vem som helst bli bäst i världen inom ramarna för gemensamt överenskomna regler.

Sportens elektroniska framtid kan låta märklig för dem som är vana vid att kämpa mot medtävlare på en fysisk plan eller titta på svettiga skidtävlingar där människor mäter sig med varandra. Men låt oss igen ställa frågan: Vad är egentligen sport, och finns det någon gren eller aktivitet som är mer eller riktigare sport än någon annan? År 2025 lyckades en portugisisk spelare med pseudonymen Coincident i det iko-

niska datorspelet Doom för första gången klara en nivå som hade ansetts omöjlig och som spelare hade kämpat med i tretton år. Prestationen tog cirka sex timmar utan avbrott. För den som inte känner till spelet säger denna bedrift inte så mycket, men det handlar om en insats som kräver stor fysisk uthållighet, extrem skärpa, stress-tålighet men också tur – något som ingen tidigare hade klarat av. Försöket och framgången hejades på i realtid av en stor skara fans, och videon har setts i efterhand över 200 000 gånger. Det vore förvånande om vår nuvarande livsstil, som i många avseenden har flyttat till den virtuella världen, inte också återspeglas i hur framtidens sport ser ut.

Sport har färdats med oss genom hela mänsklighetens historia och fått nya betydelser i samband med kulturella förändringar. Sport representerar något bestående. Den får oss att möta varandra, och genom tävling kan vi framhäva vår fysiska natur, en väsentlig egenskap som gör oss till människor. Låt svett även i fortsättningen vara sportens salt.

LITTERATUR

- Augustinus, Aurelius, *Bekännelser*, med inledning av Ragnar Holte, övers. Bengt Ellenberger, 2:a rev. uppl., Skellefteå: Artos & Norma Bokförlag 2010.
- Aybasti, Bayram, "The Mjällby AIF Miracle. Sweden's Small Giant", *The Football Week* 23.10.2025, <https://thefootballweek.com/2025/10/23/mjallby-aif-miracle/> [hämtad 29.12.2025]
- Bachtin, Michail, *Rabelais och skrattets historia. François Rabelais' verk och den folkliga kulturen under medeltiden och renässansen*, övers. Lars Fyhr, Gråbo: Antrophos 1986.
- Bale, John, *Sports Geography*, 2:a rev. uppl., London: Routledge 2003.
- Cioran, Emil, *Om olägenheten i att vara född*, övers. Lasse Söderberg, Stockholm: Bonnier 1986.
- Elias, Norbert, *Civilisationsteori 1–2*, övers. Berit Skogsberg & Dag Malm, Stockholm: Atlantis 1989 & 1991.
- European Commission, *Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, White paper on sport*, Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities 2007.
- Guttmann, Allen, *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*, New York: Columbia University Press 1978.
- Huizinga, Johan, *Den lekande människan*, övers. Gunnar Brandell, Stockholm: Natur & Kultur 1945.
- Ljunggren, Jens, *Den svenska idrottens historia*, Stockholm: Natur & Kultur 2020.

- Mangan, J. A., "Britain's Chief Spiritual Export: Imperial Sport as Moral Metaphor, Political Symbol and Cultural Bond", *The International Journal of the History of Sport*, 27, 2019: 1–2, s. 328–336.
- Mangan, J. A. & Henrik Meinander, *The Nordic World: Sport in Society*, London: Cass 1998.
- Meinander, Henrik, "Finnish pesäpallo: The modernization and indigenization of a Northern European bat-and-ball game", in M. Vaczi & A. Bairner (eds.), *Indigenous, Traditional, and Folk Sports: Contesting Modernities*, London: Routledge 2023, s. 139–152.
- Oates, Joyce Carol & John Ranard (foto), *Om boxning*, övers. Anna Pyk, Stockholm: Bonnier 1988.
- Orwell, George, "The Sporting Spirit", *Shooting an Elephant and other Essays*, London: Secker & Warburg 1950.
- Sansone, David, *Greek Athletics and the Genesis of Sport*, Berkeley: University of California Press 1988.
- Sartre, Jean-Paul, *Varat och intet i urval*, med inledning av Dag Østerberg, övers. Richard Matz, Suzanne Almqvist, Göteborg: Korpen 1983.
- Savulescu, Julian, Bennett Foddy & Melanie Clayton, "Why we should allow performance enhancing drugs in sport", *British Journal of Sports Medicine*, 38, 2004:6, s. 666–670.
- Singer, Peter, *Ethics in the Real World: 90 Essays on Things that Matter*, Melbourne: Text Publishing 2023, s. 321–333.

- Suits, Bernard, "The Elements of Sport", Robert G. Osterhoudt (ed.), *The Philosophy of Sport. A Collection of Original Essays*, Springfield, IL: Charles C Thomas Publisher 1973, s. 48–64.
- Suits, Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Toronto: University of Toronto Press 1978.
- Tertullian Apology. De Spectaculis. Minucius Felix. Octavius*, övers. T. R. Glover, Gerald H. Rendall, Cambridge, MA: Harvard University Press 1931.
- Todd, Olivier, *Albert Camus: Une vie*, Paris: Gallimard 1996.
- Wittgenstein, Ludwig, *Filosofiska undersökningar*, övers. Anders Wedberg, Stockholm: Bonnier 1978.



unesco

Inscribed on
the National Register
Memory of the World

Boken utges med stöd av Ingrid, Margit och Henrik Höijers donationsfond I inom Svenska litteratursällskapet i Finland.

Denna bok är nummer 12 i serien Värt att veta och utges gemensamt av Svenska litteratursällskapet i Finland och Appell Förlag.

SLS publikationssamling ingår i Unescos världsminnesregister.

© Författarna och Svenska litteratursällskapet i Finland 2026.

Detta verk är licensierat under [Creative Commons Erkännande-Icke-kommersiell-Inga Bearbetningar 4.0 Internationell](#) (CC BY-NC-ND 4.0).

Snellmansgatan 13, 00170 Helsingfors, Finland

info@sls.fi

Översättning: Anders Nyman och Tatu Lehtilä/Traduct Oy

Omslag och grafisk form: Antti Pokela

Typsnitt: Vinyl, Chronicle

Pdf-utgåva

ISBN 978-951-583-713-4 (tryckt utgåva, Finland)

ISBN 978-91-990844-7-3 (tryckt utgåva, Sverige)

ISBN 978-951-583-746-2 (epub),

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-583-746-2>

ISBN 978-951-583-747-9 (pdf),

<https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-583-747-9>

Värt att veta 12

ISSN 2984-0899 (tryckt) ISSN 2984-1933 (digital)

UDK 796.01