

# En julklapp till klimatet när konsumtionen flyttar in i datorn

Dagens Nyheter den 3 januari 2022

När julens inhandlande av julklappar var avklarat för min del satt jag med en oansenlig liten kuverthög framför mig. Julklappsinköpen har länge kunnat klaras av framför datorn, och det är knappast någon nyhet att mottagare i vuxen ålder föredrar en konsertbiljett framför ännu en pryl som tar plats i hemmet. Men numera verkar inte heller barnen längta särskilt mycket efter hårda paket.

Deras julklappar är abstrakta på ett sätt som får äldre generationer att ifrågasätta såväl julklapparnas existens som uppsåtet hos de företag som säljer dem. Högt på barnens önskelistor står numera virtuella valutor och krediter som är gångbara endast på vissa spelplattformar. Där kan de användas för att köpa exempelvis en visuell effekt som aktiveras när ägarens spelfigur hoppar.

Julklappskartongerna kämpade länge mot internet. För bara några år sedan kunde även den som ville ge bort ett dataspel traska in i en fysisk butik och få en lagom fyrkantig låda att slå in, väl lämpad för att arrangeras i en hög under granen. Numera ter sig dessa lådor som ett absurt slöseri med plast, pappersmassa och transport-utrymme. Att ge bort ett dataspel i dag är att ge bort en sifferkod, några tecken värda åtskilliga hundralappar som kan skickas i ett sms.

För säkerhets skull (eller möjligen i ett sällsynt infall av social konformism och ovilja att komma tomhänt till julfirandet) skrev jag ändå ut koden på ett A4-ark och stoppade det i ett kuvert. Planen var att sedan stoppa kuvertet i en kartong för att få något som såg julklappsaktigt ut, men så långt kom jag aldrig. I stället började jag fundera på Jevons paradox och på ekonomen Andrew McAfee.

Jevons paradox betecknar det vanligt förekommande mönstret att teknisk utveckling som gör produktion mer resurseffektiv, likväl leder till ökad total resursåtgång eftersom människor vill ha mer. Nya platta tv-apparater drar mindre energi än en tjock-tv med samma skärmstorlek. De tar också mindre plats och väger mindre. Men i gengäld unnar vi oss större skärmar och fler apparater. Vi kan alltså inte utgå från att nya, mer resurseffektiva tekniker minskar den totala resurs-användningen.

Av Andrew McAfees bok "More from Less" framgår emellertid att vi inte ska utgå från motsatsen heller. I boken som kom 2020 pekade han ut flera tecken på att den totala resursanvändningen i rika marknadsekonomier minskar.

En bra illustration ges av att bläddra i en katalog med teknikprylar som har några decennier på nacken. Sidorna är fyllda av skrymmande prylar som numera flyttat in i våra fickor eftersom de finns i mobiltelefonen. Kamera, diktafon, vattenpass, kompass, avståndsmätare, radio, ficklampa, karta, termometer och en enorm upp-sättning brädspel är bara några exempel. I några fall är telefonvarianten ett sämre substitut, i många fall är den tekniskt överlägsen.

Ett annat exempel är pappers-åtgången. När jag började arbeta som forskare och skribent var det en pappersintensiv verksamhet. Artiklar skrevs ut för att läsas. Mina egna texter skrevs ut för att gås igenom med rödpenna, varpå de skrevs om på datorn och sedan åter skrevs ut på skrivare – och så vidare. Numera åker skrivaren bara fram när jag känner att digitala julklappar förtjänar att få en fysisk manifestation. Allt fler testar att läsa både böcker och tidningar på skärm, och upptäcker att det är annorlunda men inte entydigt sämre.

Möjligheten att ha hundratals böcker och artiklar med sig på en liten skärm som väger ett hekto och bara behöver laddas en gång i veckan tilltalar både mötesmänniskan mitt i karriären och den pensionerade turisten.

Det tredje exemplet är det jag har funderat mest på den senaste tiden: Den uppenbarligen vanliga tendensen hos barn att rata kontanter och svenska -kronor som veckopeng för att de föredrar valutor som används på de plattformar där de spelar spel och umgås med vänner. Intressant nog -erbjuder dessa plattformar en ymnighet av virtuellt tingeltangel att lägga pengar på, ögongodis som bara fyller ett estetiskt syfte. Den som bara vill spela spel behöver ofta inte betala något alls.

Barnens vilja att experimentera med sina spelfigurers kläder och utseende, tvingar föräldrarna att ta ställning: Är det rimligt att lägga pengar på att köpa en rosa jacka åt sin spelfigur? Den finns ju inte "på riktigt", det vill säga i den fysiska världen.

Själv har jag landat i att det inte bara är rimligt, det har betydande fördelar jämfört med att lägga pengar på plastdockor och annat som kräver fysiska transporter, tar plats, går sönder och sedan slängs när det inte längre roar.

Visst är även skärmar och elektronik resurskrävande. Men det finns områden där konsumtionen kan öka utan att resursåtgången måste göra det, särskilt om vi förmår frigöra oss från föreställningen att det som finns på riktigt -måste ha en fysisk representation. -Kanske kommer framtidens julklappar att vara så lätta att de kan hängas i granen i stället för att läggas på hög under den?

**Andreas Bergh**