



TEXT  
Tomas Dalström

FOTO  
Sara Appelgren

HJÄRNKOLL



**ROBIN TEIGLAND**, docent i strategi och marknadsföring vid Handelshögskolan i Stockholm, kom till Sverige från USA 1992. Sedan sin tid som doktorand vid Handels har hon varit fascinerad av hur människor använder sig av sina informella nätverk, offline och online, för att utföra sitt jobb. Idag leder hon ett stort internationellt projekt, *www.nordicworlds.net*, som forskar om entreprenörskap och innovation inom virtuella världar, det vill säga morgondagens tre-dimensionella internet.

År 2008 blev Robin Teigland utsedd till Årets forskare vid Handelshögskolan i Stockholm. Hon är en efterfrågad talare och har publicerat flera artiklar i välkända internationella tidskrifter. När hon inte forskar är hon med sina fem barn.

**Forskare har hittat ett hormon i hjärnan som förklarar varför vi engagerar oss i sociala medier. Kan du berätta om det?**

– Undersökningar har visat att hormonet oxytocin – som gör oss lugna och välmående – utsöndras mer när en person använder sociala medier. I ett försök påvisades en ökning av oxytocin med 13 procent i hjärnan hos en person efter tio minuters användning av Twitter. Det är en lika stor ökning som hos en brudgum. Även nivåerna av stresshormoner gick ner. Paul Zak, professor i neuroekonomi vid Claremont Graduate University i Kalifornien, ligger bakom den här helt nya forskningen.

**Vad är oxytocin?**

– Det är ett hormon och en signalsubstans som påverkar kroppen positivt vid vänlig, fysisk beröring. Det kan vara en kram eller någon som lägger handen på din arm. Oxytocin styr flera livsviktiga funktioner och

är avgörande för vår överlevnad. Tidigare ansåg man att det var ett kvinnligt hormon eftersom det sätter igång produktionen av bröstmjölk och skapar en känslomässig bindning mellan mor och barn. Idag vet vi att hormonet spelar en betydligt större roll än så och för både kvinnor och män. Oxytocin sänker till exempel blodtrycket och halterna av stresshormoner. Vi blir lugnare, sociala och nyfikna på vår omgivning. All beröring är beroendeframkallande och effekterna stannar kvar en tid.

**Paul Zak försöker också hitta ett samband mellan empati och generositet.**

– Jag tror att vi är början av någonting nytt, det finns någonting i Paul Zaks forskning. Men jag är lite försiktig i mina uttalanden eftersom jag inte är någon hjärnforskare. Jag har pratat med andra som kan mer om hjärnforskning än jag, och de säger att vi bara är i början av studierna om hjärnan. Man måste



TEIGLAND





också komma ihåg att många av Zaks studier har gjorts på en liten grupp människor.

**Varför är hans forskning viktig?**

– I grunden tror jag på tendensen och huvudprincipen. Han är på en ny bana som vi måste undersöka, det är otroligt intressant. Samtidigt måste vi tänka på hur snabbt det går. Hur gammalt är Facebook och Twitter? Vi har knappt ens börjat förstå vad som händer i hjärnan.

**Det finns en undersökning av 200 studenter i Maryland, USA, som visar att de fick "baksmälla" när de inte fick använda sina datorer och mobiltelefoner under en dag. De tyckte att det jobbigaste var att missa sina personliga kontakter. Kan det ha en koppling till oxytocin?**

– Jag tror det. Man söker hela

**”Jag började spela onlinespel**

tiden någon form av relationer. Du vill kommunicera, föra en dialog och få bekräftelse på vad du gör. När du skapar relationerna, skapas det, enligt Zak, ett oxytocinflöde. Jag kan tänka mig att det har med det att göra. Du känner dig isolerad när du blir avstängd från ditt nätverk, du mister dialogen och interaktiviteten – och får baksmälla.

**Vad ska en organisation göra för att lyckas, enligt Zaks forskningsresultat?**

– Det han säger handlar i grund och botten om interaktivitet, och det är otroligt viktigt. Ju mer vi kommunicerar med varandra, desto större förtroende får vi. Jag kommunicerar med dig, kan uppleva ditt beteende och dina attityder.

Interaktiviteten underlättar när vi ska skapa förtroende. Med sociala medier skapar du en dialog med kunderna. Du kan bjuda in dem vid utvecklingen av produkter och kundservice. Idag kan inte företagen stå med en megafon. Det är den stora skillnaden.

**Kan du ge några exempel?**

– Vi sitter fast i vårt gamla sätt att se på företag och det grundas i den industriella revolutionen när vi satt i en fabrik och arbetade. Nu är det en helt annan typ av värdeskapande i samhället. Vi måste därför bryta vårt grundantagande om vad företagande är. Ett exempel på ett bolag som gjort det är eZ Systems, ett norskt it-företag med 70 anställda. Bolaget har 37 000 utvecklare i världen, personer som arbetar gratis för it-företaget i

**mot andra på universitetets nät 1978–1979.”**

en community och styr utvecklingen av deras produkter. Bolaget ger bort sina produkter till stora företag och organisationer, som FN, och säljer sin service till dem. Hela verksamheten baseras på sociala media och dialog med användarna.

**Vad får de som utvecklar det här gratis ut av det?**

– Det är det som är det intressanta, och eZ Systems vet många gånger inte ens att en viss utvecklare existerar. Det finns flera skäl. Ett är att man får ett erkännande av sina kollegor i communityn, han eller hon är jätteduktig och så får man uppdrag. Man lär sig, får stöd av andra. Det är att ge och ta. Det är extremt intressant när ett företag bryter mot gamla normer om företagande,

öppnar sig och bjuder in kunder och utvecklare i alla processer.

– Ett annat exempel är Zappos som hade en miljard dollar i omsättning 2008. Det är en marknadsplats för bland annat skor och mode. Verksamheten startade under senare hälften av 1990-talet och de säger att det enda de tänker på är kundservice, kundservice och kundservice. Samtliga anställda är aktiva på Twitter, alla skapar dialog. Det är också oerhört öppet, de lägger ut allt på nätet. Du kan se vad deras vd säger på interna möten idag till de anställda. Vdn kan twittra om att han ska till Brasilien på barbeque. Varför ska en vd göra det? Jo, det handlar om att skapa relationer. Ju mer man känner en person på en social nivå, desto starkare blir den professionella

relationen, desto större blir förtroendet.

**Och ju mer oxytocin...**

– Javisst. Om ett företag klarar att bygga relationer, inte bara på en företagsnivå utan även på ett socialt plan, ju starkare blir relationen och desto mer oxytocin. Förr i tiden fanns de flesta av företagets kunder på en professionell nivå, men idag förstår man att vi även kan skapa relationer på en social nivå. När Zappos vd går ut och berättar att han ska till Brasilien på barbeque kan man fråga sig om en vd ska berätta sådant för kunderna? Varför är det intressant? Jo, de får veta att han gillar att grilla och att han tycker om att resa. Som kund känner jag honom bättre. Men det leder också till att jag, som har en vän

vilken har en skofabrik i Brasilien, kan kontakta honom och koppla ihop dem. Genom att vara tillgänglig på det här sättet skapar Zappos en helt annan öppenhet och möjlighet att skapa dialog.

**Hur ska fåmansföretagare hinna med Facebook och Twitter?**

– Det handlar om ett fullkomligt annorlunda tankesätt. Att skicka tio mejl tar mycket längre tid än att lägga upp en post på Facebook där du kommer i kontakt med jättemånga människor. Som liten företagare har du betydligt större fördelar än du hade tidigare. Du kan sprida ringar på vattnet i ditt nätverk genom att tala om dina produkter och tjänster. Det är ett oerhört bra sätt att arbeta med word of mouth communication och marketing. Som fåmansföretagare har du väsentligt större fördelar än för femton, tjugo år sedan. Du har tillgång till personer i hela världen som är intresserade av dina produkter. Du kan gå ut och prata med folk, bjuda in dem till virtuella världar och erbjuda dem att delta i utvecklingsprocessen. Och du kan börja konkurrera med stora internationella företag vilka alltid har haft stora resurser för att satsa globalt.

– Vi gör en studie om Machinima som är ett nytt sätt att producera film, den skapas i en virtuell värld. Det är en alltigenom ny filmbransch som växer upp. Vi tittar på det ekosystem av entreprenörer som deltar. Var finns de i den fysiska världen? Hur jobbar de ihop i den här virtuella miljön? Idag måste den person som vill bli en bra regissör eller skådespelare söka upp vissa fysiska kluster, som Hollywood, för att få kunskap. Där sprids kunskandet face to face. Nu finns den här möjligheten också i den virtuella världen och det är otroligt fascinerande. Vi tittar också på vad



som händer i de traditionella fysiska klustren, och börjar se att de flyttas ut i det virtuella. Modeindustrin med exempelvis fotografering, modeller och framstående mode är en annan bransch där hela ekosystem växer fram i virtuella världar. Som entreprenör har man många fler möjligheter.

**Hur lång tid kan det ta innan det här är mainstream?**

– Om vi ser tillbaka femton år och tänker på internet – var vi var då – och hur långt har vi kommit på så kort tid? Tänk tio, femton år



Robin Teiglands avatar, skapad av Göran Lindqvist.

”Kreativiteten får större spelrum när jag kan vara någon annan än den jag är i den fysiska världen.”

framåt och på tredimensionellt internet som kommer att påverka oss på många sätt. Vi är bara i början av utvecklingen här också.

**Tredimensionellt internet?**

– IC You är ett svenskt företag som snart lanserar sin virtuella 3D-värld som i början bara är för smartphones. Deras målgrupp är fotbollsfans i olika klubbar som samlas i klubbens virtuella värld och tittar på en match tillsammans. Hittills har man varit tvungen att ladda ner programvaror för att få det att fungera, men just nu är det flera som håller på att utveckla 3D-webbläsare, för bland annat smartphones och tablet pc. Det ryktas om att Facebook har köpt ett 3D-projekt, och nu frågar många om de ska skapa en 3D-värld. Och

Second Life har en betaversion av en 3D-brower ute. Plötsligt kan vi ha en 3D-värld bara vi har en uppkoppling.

– Många företag börjar titta på hur de kan använda virtuella världar och man börjar ofta internt. IBM Academy har under många år samlat flera hundra av sina toppingenjörer och utvecklare på en ort för en tredagarskonferens. De senaste åren har de gjort det i en virtuell värld. De säger att det har varit otroligt bra och frågan är om inte resultatet är bättre än när man träffades fysiskt. För du kan bryta många mentala

modeller för hur man kommunicerar, du slipper hierarkier samt kan skapa simuleringar och spel. Du kan stimulera fantasin på ett helt annat sätt än i den fysiska världen.

**Hur går det till när IBM Academy har ett möte?**

– Jag går in via min avatar i den här världen. En avatar är en bild som representerar en användare, och alla deltagare har olika avatrar. Jag kan fråga mig vad jag vill vara för avatar idag? En drake, Batman, ett moln, mig själv eller något annat. Kreativiteten får större spelrum när jag kan vara någon annan än den jag är i den fysiska världen. Jag slipper de förväntningar som finns på mig. Mötesarrangören kan också skapa olika miljöer, exempelvis en strand,

ett kontor eller en fabrik. Någon kan ändra miljön genom att trycka på en tangent. Vi kan titta på film, chatta, skriva, visa powerpoint-bilder och producera saker tillsammans. Allt skapar känslan av att jag är närvarande i mötet. Det är lättare att komma ihåg detaljer och upplevelser i ett möte, jämfört med när man har möten via skype eller per telefon. 'Jag kommer ihåg när du ritade den där skissen eller visade de där bilderna.'

– Jag har månadmöte i mitt projekt i Second Life. Jag vill helst göra det i en virtuell värld, inte i telefon eller skype. Du får en helt annan känsla av att vara där. Du projicerar dig själv på din avatar, så jag upplever att jag själv finns i den världen. Forskning visar att när min avatar börjar springa ökar min puls. Det finns en koppling till din avatar och det pågår forskning på bland annat Stanford University om detta.

– I ett annat intressant forskningsprojekt gav man försökspersoner avatrar. De som fick långa avatrar var i snitt bättre förhandlare än de som fick korta avatrar – oavsett vilken längd personerna hade i verkligheten. Du projicerar inte bara dig själv på din avatar utan också på den andra avataren. 'Hon eller han verkar vara en stark förhandlare. Det är ingen idé att jag ger hundra procent.' Den här kopplingen – och hur man med hjälp av avatrar kan påverka kreativiteten – skulle jag vilja forska om tillsammans med en hjärnforskare.

**Hur många är det som använder virtuella världar idag?**

– Ungefär en miljard personer. Femtio procent är sju till fjorton år om jag minns rätt. När de kommer ut i näringslivet blir det naturligt för dem att jobba med virtuella miljöer.

**Jens Lanvin, omvärldsanalytiker, sa i Meetings International 38/2010, att "tidigare var det**

Välkommen till en värld där naturen inspirerar, där aktiviteterna är oförglömliga och där äventyret alltid väntar bakom hörnet. Norge är varje eventproducents dröm. Kombinationen av fantastisk natur, charmiga städer och vågad innovation bidrar till att skapa en oslagbar plattform för ditt möte.

**NORRA NORGE** Tromsø, Bodø och Lofoten är alla perfekta utgångspunkter för upplevelserika möten. Eller vad sägs om t ex späckhuggarsafari, havsfiske eller golf i midnattssol? Det riktigt stora äventyret väntar på Svalbard - är du redo för det?

**MELLERSTA NORGE** Här finns världsarvsstaden Røros och Trondheim där ni bl a kan ge er ut på äventyr med hundspann och snöskoter, häst- och vagnutflykter, prova skidåkning i Oppdal eller laxfiske i några av Norges bästa älvar.

**VÄSTRA NORGE** Fjordarna illustrerar för många besökare bilden av Norge. Ålesund, Bergen och Stavanger är utmärkta knutpunkter för glaciärvandringar och fjordturer.

**SÖDRA NORGE** Oslos vackra omgivning och rika utbud av såväl vinter- som sommaraktiviteter gör det till en populär destination året om. Besök nya operan, ge er ut på en båtutture på Oslofjorden eller ta trikken och upplev skidåkning bara 20 min från city.

Välkommen att besöka [visitnorway.com/meetings](http://visitnorway.com/meetings)

Här kan du bl a begära offerter, läsa om olika mötesfaciliteter och hitta aktiviteter som passar just din grupp. För mer information kontakta oss på: [konferens@innovationnorway.no](mailto:konferens@innovationnorway.no)



**NORWAY. POWERED BY NATURE**

[www.visitnorway.com/meetings](http://www.visitnorway.com/meetings)



**självlkatt uppsägningar eller organisationsförändringar togs i plenum eller individuella samtal. I framtiden kanske vi också kommer att ta det i digitala kanaler och hur gör vi det?"**

– Det finns redan företag som rekryterar folk via virtuella världar, varför kan man då inte göra uppsägningar? Tonåringar gör slut via sms. Jag är född 1964, min generation är van att bygga förtroende och kommunicera ansikte mot ansikte, medan yngre generationer har helt nya sätt att kommunicera. De utvecklar andra beteenden, normer och sätt att se hur man kan lita på personer i digitala media. Vi som är äldre måste lära om, vi måste lägga det nya sättet att vara till beteendet vi redan har. Den nya generationen bara lär.

**Det kan innebära problem för den person som ska kommunicera med olika generationer, och att exempelvis säga upp en stor grupp människor.**

– Det är en utmaning för cheferna. Det är många generationer på en arbetsplats och varje generation har sitt sätt att kommunicera. Som chef måste du veta vilket sätt som är det bästa sättet att få fram ett budskap. Den här personen vill ha det face to face, medan de i den här gruppen föredrar kommunikation i en virtuell värld. Det handlar om bra ledarskap. **Tio procent av ungdomarna tycker att det är okej att göra en anställningsintervju på Facebook och i World of Warcraft, enligt Jens Lanvin. Hur kan det gå till att göra en anställningsintervju i World of Warcraft?**

– Där finns olika guilds, grupper. En av mina studenter var med i ett av topp-guilden i Europa. Han sa att det var svårare att komma med där än att få en anställning på McKinsey. Anställningsintervjuerna genomförs

i World of Warcraft och de går till som i den fysiska världen. Du lämnar ditt cv, ni bokar ett möte och de som intervjuar dig kollar med dina referenser vem du är. När man gör anställningsintervjun i en 3D-värld kan man också göra simuleringar och rollspel, vilket är mycket svårare att göra i den fysiska världen. Det tillför en helt ny dimension i anställningsprocessen. I framtiden kanske det inte är viktigast att kunna kommunicera face to face, det kanske är viktigare att kunna samtala virtuellt. Då är det där man ska göra intervjun, för det är där man ska jobba.

**Du säger att det finns sju, åtta grundläggande principer för sociala medier och informella nätverk. Tre av dem är a) självreglerande, b) kontroll och c) för att få något måste man ge något. Kan du utveckla det?**

– Att ge för att få är definitivt den viktigaste principen. Kontroll innebär att du inte kan kontrollera vem som ska prata med vem, hur och i vilken kanal och så vidare. Du kan inte ändra folks beteende och kontrollera dem. Det finns företag som säger "Ni får inte använda Facebook på jobbet". Människor gör det ändå – de kommer runt hindret. Så du kan inte kontrollera dem. Ett exempel: Ett företag började använda Facebook och företagets pr-chef fick frågan om han inte var rädd för att folk skulle skriva något som de inte borde skriva, exempelvis om deras produkter, anställda osv. Han sa att de inte hade någon policy om vad de anställda fick skriva för hans grundprincip var att nätverk är självreglerande. Pr-chefen berättade att när de lanserade en produkt inträffade det att en medarbetare skrev något som han inte borde ha gjort. Inom fem minuter hade han fått ett meddelande från en annan person i nätverket som skrev att det inte är bra att skriva så



**"Ju mer du håller på desto**

där, varpå medarbetaren tog bort texten. Många chefer är oroliga i onödan och vill försöka behålla kontrollen. Men människor vill ofta det bästa och det reglerar sig självt. **Jag har träffat chefer som har problem med att alla ska blogga, och att medarbetarna inte får någonting gjort.**

– Det har med ledarskap att göra. Vad är man för typ av ledare? Vad har

**mer lik dig blir din avatar och vice versa."**

man för belöningssystem? Du ska som anställd få uppgifter och du ska lösa dem. Man måste engagera folk. Det är inte fel på medarbetarna, det är fel på ledarskapet.

**Och det är inte fel på tekniken heller...**

– Nej. Vad gjorde folk innan bloggar och Facebook kom? De tog antagligen långa luncher, pratade länge i telefon, skrev många mejl. Det

finns människor som inte gör sina arbetsuppgifter oavsett teknik. Det har resulterat i att ledningen mäter hur länge folk är på Facebook och förbjuder dem att använda det när det i själva verket är en ledningsfråga.

– Jag lyssnade på ett intressant inlägg där man tog rökning som exempel och hur lång tid det har tagit att utveckla nya former för hur vi ska bete oss. Twitter är fyra, fem år

gammalt, det är inte konstigt att vi inte har hunnit utveckla sätt för hur vi ska hantera sociala nätverk. **Vad ska man göra i ett företag eller hos en myndighet?**

– De måste öppna en dialog istället för att försöka negligera problemet. De måste fråga "Hur ska vi använda sociala medier, vad har vi för riktlinjer, hur kan vi använda det för att öka vår konkurrenskraft, skapa mer innovationer, öka vår försäljning och förbättra kundtjänst?" När de inte tar upp diskussionen, stänger av eller förnekar problemet, blir det värre. De måste använda internet på bästa sätt. Men det är inte okej att sitta flera timmar på nätet med privata grejer.

– Jag har talat med företag som stängt av Facebook och påstår att de sparat tid på det. Vet de vad medarbetarna gjort där? Nej, det vet de inte. De kanske jobbar. Om någon skulle titta på mig är jag mycket på Facebook. Jag jobbar där. Jag delar med mig, jag lär och kan fråga någon i mitt nätverk om hjälp och får ett svar tillbaka. Det gäller att gemensamt diskutera hur man ska använda sociala nätverk i en verksamhet. **Idag bygger vi virtuella världar på nätet. Hur kommer det sig att du har intresserat dig för det?**

– Min far är professor i teoretisk organisk kemi. Jag började spela onlinespel mot andra på universitetets nät 1978–1979. Jag är född 1964. Min far köpte en superdator till universitetet och till Halloween 1973 klädde jag ut mig till en superdator. När jag var 15 år sa pappa att jag skulle gå och lära mig skriva på maskin. Jag svarade att jag inte tänkte bli sekreterare och han replikerade med att alla kommer att få en dator på sitt skrivbord. Jag gick en kurs och är glad för det.

– Jag har följt med i hela utvecklingen av internet-teknologin.





Jag forskade mycket på online communities i slutet på 1990-talet när de kom, mejllistor och diskussionsforum till exempel. Jag såg redan då hur många som använde det i sitt jobb och i sina informella nätverk.

**Varför har vi behov av att skapa virtuella avbilder av vår verklighet och våra sociala nätverk?**

– Det finns olika förklaringar. En är att vi människor vill upptäcka

vad vi kan och vad vi inte kan göra. En annan är att vi gärna vill kommunicera. Sätter du två människor i ett rum och säger att de inte får prata, gör de det i alla fall. När vi skapar ett nytt sätt att kommunicera blir människor nyfikna och vill lära sig det. Vi tycker också om att fantisera, skapa berättelser och vara kreativa. Den nya tekniken är en fantastisk plattform för det.

**Är det mest killar som håller på med virtuella världar och avатарer?**

– Nej. Det är ungefär femtio femtio.

**Varför är relationen mellan människa och avатар viktig?**

– Vi kan inte så mycket än om det här, det är därför jag tycker att det är viktigt att få med hjärnforskarna. Jag skulle vilja veta vad det är som händer i hjärnan när min avатар gör saker. Det finns som sagt forskning

som visar att när min avатар springer så springer jag, min puls ökar. Jag projicerar mig själv in i min avатар. Det finns också forskning inom sjukvården som visar att om man ger en stor person som har väldigt dålig kondition en slank och vältränad avатар, då börjar personen att tänka som en slank person och han/hon börjar ändra beteende. Ju mer du håller på desto mer lik dig blir din avатар och vice versa.

**Det låter som exempelvis målbildsträning. Hjärnan kan inte skilja på det du tänker och vad du gör. Det du gör under meditation kan du sen utföra i den fysiska världen.**

– Det kan ligga något i det. En lärare på Linnéuniversitetet i Småland undervisar i business English i Second Life. Han har studenter från hela världen. Han kör rollspel där man måste sätta sig in i en relation med sin avатар. Han har gett den här kursen under flera år i den fysiska världen och säger att situationen är väldigt annorlunda i Second Life. Studenterna är mycket mindre rädda att prova saker, de kommer fortare över inlärningsströskeln och lär sig snabbare.

**Hur viktigt är det för dig att vara anonym?**

– Jag har två avатарer. En som är min professionella avатар, men också en anonym som jag använder när jag utforskar. Jag kanske inte vill att de ska veta vem jag är, det kan påverka hur andra agerar och de svar jag får.

– Ett företag, jag minns inte

vilket, ville få feedback på en organisationsförändring, och det gjorde de i Second Life. Företagets vd hade en avатар som alla kände igen. De anställda kunde välja en anonym avатар och säga vad de tyckte i en dialog. Det skapade en helt annan öppenhet och företaget fick mycket bättre feedback på vad som kunde förbättras.

**Vilken avатар man väljer måste vara av stor betydelse?**

– Forskning visar att om du har en stor, stygg och motbjudande avатар vill folk inte prata med dig, men om den är snäll och inbjudande så vill de det. Och precis som i den fysiska världen vill min avатар inte att någon står för nära. Om din avатар kommer för nära min, backar jag. Det känns obekvämt. Vi är vanedjur och tar med det vi känner igen i den fysiska världen till den virtuella världen.

**Den brittiska författarinnan Zadie Smith frågar i boken Generation Y "om vi inser eller är uppmärksamma på vad programmet gör med oss? Är det möjligt att det människor delger varandra på nätet till sist blir sanningen om dem?"**

– Många är inte medvetna om vad programmen gör med oss och åtskilliga tänker inte på det. Samtidigt är jag osäker på om vi reflekterar över hur vår kommunikation förändras när vi exempelvis kommer in i ett nytt gäng eller i en ny skola.

**Det finns trots allt personer som gör bort sig på olika forum.**

– Ja, det är sant och det finns alltid människor som gjort bort sig.

**Absolut. Och det har man väl själv gjort någon gång ...**

– Eller hur? Men nu kan det få längre konsekvenser. Jag har diskussioner med min 16-åring: 'Du måste alltid tänka på vilken situation du befinner dig i och vad du gör. Man vet aldrig vem som skriver om dig eller lägger ut ett foto av dig direkt på nätet. Det är inget du kan göra något åt, det finns där.' Vi måste ha en öppen dialog. Men många människor är alldeles för naiva. Jag såg att det finns alkohol för nätet, det är fascinerande. Men det är viktigt. Det förekommer personer som efter några glas vin tänker att de ska kontakta sin före detta pojkvän. Med alkohol kanske vi till och med tänker efter före.

**Vad kommer efter 3D?**

– Vi står inför spännande förändringar. Man talar bland annat om semantic web som gör det möjligt för maskiner att förstå innebörden i informationen på nätet, och om kollektiv intelligens, ett av mina stora intresseområden. Avatarerna kommer förstås att utvecklas. Med speciella kontaktlinser och tredimensionella object, hologram, kommer du att kunna göra saker med objekten med fingrarna. Vi får digitala tapeter, och virtuella världar där du inte har någon skärm eller mus utan en sensor som läser av vad du gör. Vi är bara i början och kan inte se vad utvecklingen leder till. Det skulle onekligen vara jätteintressant att få återvända om hundra år och se vad som har hänt. ¶



**TOMAS DALSTRÖM** är författare, journalist, föreläsare och innovatör med passion för hjärnan. Han har bland annat skrivit boken *Bäst i text* Läseboken/Skrivboken, som handlar om hur man skriver texter som kommunicerar på hjärnans villkor. Han driver webbplatserna [veryimportantbrains.se](http://veryimportantbrains.se) och [readrunner.se](http://readrunner.se).