

Examensarbete

Grundnivå

Det märks att boxning är fejk.

En undersökning av boxares syn på boxning i media

Författare: Hugo Melin & Johannes Engdahl

Institution: Kultur och samhälle

Handledare: Henrik Stub

Examinator: Cecilia Strandroth

Ämne/huvudområde: Bildproduktion

Kurskod: GBQ2U9

Högskolepoäng: 15 hp

Examinationsdatum: 15/8 - 2023

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker Open Access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open Access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten Open Access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (öppet tillgänglig på nätet, Open Access):

Ja

Nej

Abstract:

I den här uppsatsen undersöker vi hur en publik bestående av boxare uppfattar boxning på film och i andra medier. Avsikten med undersökningen är att belysa hur boxarna relaterar sitt eget utövande till representationer av sporten i media, och vad sorts kunskap en idrottsaktiv publik på detta sätt kan göra synlig för producenter av mediasport. För att undersöka frågorna har vi intervjuat fem aktiva boxare/tränare i Sverige. Resultatet visar att boxarna så som experter är kritiska till hur medier gestaltar det tekniska utövandet av deras sport, men att de samtidigt förstår mediernas behov av att förenkla och dramatisera presentationen av sporten för en bredare publik. En slutsats i uppsatsen är att framtida producenter av mediasport bör finna en balans mellan en alltför verklighetsnära och en alltför dramatiserad skildring av en sport.

Nyckelord:

Publik, Realism, Reception, Användning, Genre, Boxning



1. Inledning	3
1.1 Introduktion.....	3
1.2 Bakgrund.....	3
1.3 Syfte & Frågeställning	5
1.4 Avgränsning	6
2. Teori	7
2.1 Boxning som filmgenre.....	7
2.2 Några perspektiv på publiken.....	8
2.3 Mediesportpubliken	10
2.4 Identifikationsteori och filmreception.....	11
2.5 Realism och trovärdighet i sportskildringar	12
2.6 Tidigare forskning.....	13
3 Metod och material	17
3.1 Metodmotivering.....	17
3.2 Urval.....	17
3.3 Tillvägagångssätt	17
3.4 Etik	18
3.5 Behandling av personuppgifter	19
3.6 Presentation av intervjupersonerna	19
3.7 Metoddiskussion	19
3.8 Samarbetet.....	20
4. Resultat.....	21
4.1 Boxare konsumtion och syn på gestaltning inom medierepresentationer	21
4.2 Boxare känner igen boxningsgenre på film	21
4.3 Boxare reagerar på mirakel och orealistiska fenomen	22
4.4 Boxare ser igenom regissörer och skådespelare, men uppskattar vissa gestaltningar	24
4.5 Boxare använder boxningsmedia för att visuellt motivera sig själva	25
4.6 Boxarens användning av digitala verktyg, medier och tekniktillämpning.....	26
5. Diskussion.....	27
5.1 Boxarna bestämmer själva vad de ser	27
5.2 Boxarna använder sin förkunskap till att avkoda en genre – men ibland blir deras genrekunskap ett hinder för inlevelse	28
5.3 Boxare kan till viss del knyta till karaktärer och bli engagerade i berättelser	30



HÖGSKOLAN
DALARNA

5.4 Boxarna använder boxningsmedia för motivation	31
6. Slutsats	33
6.1 Framtida forskning	34
Referenser	35



1. Inledning

1.1 Introduktion

I den här uppsatsen undersöker vi hur en publik bestående av boxare uppfattar och tillgodogör sig filmer och andra visuella medier av boxning. Boxning är både den mest skildrade och lönsamma sporten att göra film om (Cogerson, 2022). Från filmens barndom på 1910-talet till nutid har hundratals långfilmer producerats bara i Hollywood med boxning som huvudtema (IMDB, 2018). Enligt filmhistorikern Leger Grindon (2011) är boxning så etablerad i det filmiska berättandet att filmpubliken har lärt sig att känna igen en särskild genre för skildringen av sporten. Genretypiskt för innehållet i en boxningsfilm är exempelvis kampen mellan kropp och själ, samt mellan självcentrering och offervilja (Grindon, 2011, s.12). Typiskt för iscensättningen av boxningsfilmer är att kameran placeras mellan repen i boxningsringen för att framkalla intrycket av en matchsituation (Grindon, 2011, s.26).

I ljuset av detta finner vi det intressant att undersöka hur en publik som är förtrogen med boxningssporten relaterar till skildringen av boxning på film och till andra visuella gestaltningar av sporten. Vi vill även undersöka huruvida denna publik använder denna typ av visuellt material i sina karriärer som boxare. Vår förhoppning är att en sådan undersökning kan säga något mer generellt om hur en sportkunnig publik uppfattar och använder mediasport, och därmed bidra med återkoppling till framtida producenter av mediasport, inklusive oss själva.

1.2 Bakgrund

Boxning uppstod som en sport redan under antikens Grekland runt 1000 f.Kr. (Gems, 2014, s. 2). Vid denna tid slogs atleterna antingen med läder runt sina knogar för att undvika skador eller med nakna knytnävar (Gems, 2014, s. 3). Antikens boxning liknade på många sätt dagens arenasport, eftersom matcherna utspelades i ett inhägnat område där atleterna slogs för heder och ära inför en publik. Då, precis som nu, var det



viktigt att sporten utövades inför en publik för att ge möjlighet att engagera sig i atleternas strider.

Den sceniska inramningen för sporten har gjort den attraktiv att skildra på film (Streible & Musser, 2011, s. 6). Redan år 1897 gjordes den första så kallade boxningsfilmen, som visade en enskild slagväxling mellan boxare i USA. Under 1910-talet började man göra filmer i långformat, vilka från början var dokumentära avbildningar av boxare som slogs mot varandra utan någon form av dramaturgi. Dessa inspelningar blev upphovet till boxningsgenren inom långfilm (Streible & Musser, 2011, s. 6). Med dessa visuella avbildningar av boxning växte det fram priskamper där publiken kunde satsa pengar på den som skulle vinna. År 1915 förbjöds dock dessa priskamper, men sportens framgång ökade ändå eftersom boxningsgenren redan hade etablerat sig inom filmindustrin (Streible & Musser, 2011, s. 266). Med denna framgång hade boxningsgenren byggt upp en struktur, och detta hände när två specifika boxningsfilmer lanserades: D.W. Griffiths film *Broken Blossoms* (1919) och Buster Keatons film *Battling Butler* (1926). Under de kommande åren växte boxningsgenren och över 20 produktioner gjordes från år 1915 till början av 1930-talet. Mellan 1930 och andra världskriget ökade produktionen ytterligare och över 70 boxningsfilmer producerades (Grindon, 2011, s. 35). Kända filmexempel från denna tidsepok är *The Champ* (Vidor, 1931) och *Iron Man* (Browning, 1931), som båda blev stora biosuccéer. Dessa två filmer berättade på olika sätt om relationen mellan far och son. *The Champ* visade relationen mellan boxaren Champ och hans son Dink, medan *Iron Man* (Browning, 1931) visade en liknande relation mellan boxaren och hans tränare (Grindon, 2011, s. 35). Denna struktur förstärkte den maskulinitet som redan fanns i boxningskulturen.

Mellan 1937 och 1951 började genren hitta nya sätt att gestalta sig. *Kid Galahad* (Curtiz, 1937), en populär boxningsfilm, introducerade kriminalitet i boxningsfilmer (Grindon, 2011, s. 43). Under andra världskriget fick genren en mer komisk ton med filmer som *Here Comes Mr. Jordan* (Hall, 1941) och *Gentleman Jim* (Walsh, 1942). Sedan under film noir-eran (1947–1951) antog boxningen en mörkare stil med filmer



som *Body and Soul* (Rossen, 1947), där sporten gestaltades som en korrupt marknad med pengar, falskhet och överträdelse av mänskliga rättigheter (Grindon, 2011, s. 45). Efter film noir-perioden minskade produktionen av boxningsfilmer på grund av den osäkra ekonomin och de förändrade intressena på filmmarknaden (Grindon, 2011, s. 52). Därefter gav television upphov till en mer varierad marknad, vilket gjorde det svårare för biograferna att generera intäkter (Grindon, 2011, s. 53).

Under New Hollywood-eran (1975–1980) fick boxningsgenren en sorts återuppståndelse (Grindon, 2011, s. 56). Filmer som *Rocky* (Avildsen, 1976) och *Raging Bull* (Scorsese, 1980) blev så framgångsrika att boxningsfilmer återigen blev vanliga på biograferna. *Rocky/Creed* (1976–2023) fortsätter än idag som en filmserie. Denna filmserie består nu av sju filmer, med en ytterligare film som släpptes år 2023.

1.3 Syfte & Frågeställning

Det övergripande syftet med uppsatsen är att skaffa kunskap om hur en idrottsaktiv mediepublik relaterar till mediegestaltningar av sport, specifikt boxning. En avsikt med arbetet är att kunna belysa några förgivettagna aspekter vid produktionen av sport i media och därigenom bidra med feedback till framtida mediesportproducenter, inklusive oss själva. För att belysa syftet har vi intervjuat fem aktiva boxare om deras insikter kring boxning i media.

1. Vad sorts förkunskaper om boxning använder sig boxare av i rollen som filmpublik?
2. Hur skiljer sig boxarnas erfarenheter av sporten från det de ser i film- och medieversionen?
3. Vad sorts kunskap kan boxarnas överväganden i dessa frågor bidra med till framtida producenter av mediesport?



HÖGSKOLAN
DALARNA

1.4 Avgränsning

En avgränsning som vi har följt är att inte fokusera på boxarnas egna medieproduktion i sociala medier, det vill säga hur de uttrycker sig och kommunicerar om sin sport på sociala plattformar. En annan avgränsning som vi har gjort är att inte skilja mellan olika typer av medier. Detta görs eftersom innehållet inom boxning konvergerar och sammanfogas. Enligt Turnbull (2020, s. 56) har mediekonvergensen bidragit till att suddat ut traditionella gränser inom medieutbudet, såsom gränserna mellan underhållning och information samt mellan utbildning och fritid. Från detta perspektiv är det mindre meningsfullt att knyta användningen av medier till en specifik medieteknologi såsom film.



2. Teori

2.1 Boxning som filmgenre

Genrer är en användbar kategoriterm som kan definiera en film utifrån dess mönster, stil, form och struktur. Genrer kan ses inom filmindustrin som en struktur eller stämpel kring filmens handling och till vilken målgrupp filmen riktar sig. Filmgenrer definieras av filmindustrin och blir senare tolkad av tittarna (Altman, 1999, s. 14–15). Filmer kan kategoriseras eller placeras inom specifika ämnen, liknande fundamentala karaktärer eller miljöer. Altman (1999) resoneras exempelvis kring hur vi kan förstå Hollywood-genrens funktion genom att identifiera konflikten i handlingen, den symboliska lösningen på problemet samt det avslutande budskapet.

Enligt Rowe (1998, s. 351) betraktas alla sportfilmer som en avgränsad genre. Han föreslår också att sportfilmer kan betraktas som ett komplex av undergenrer. Samtliga filmer som faller inom detta genrepåpaly betraktas som allegoriska, eftersom de problematiserar förhållandet mellan idrottsvärlden och samhället. Vanligtvis porträtteras idrottaren som avvikande från samhället och det sociala livet, då de enbart fokuserar på sin idrott. Samtidigt behandlar sportgenren ofta idrotten som en frizon och ett medel att överskrida vardagsverklighetens begränsningar. Skildringen av sporten kan vara bunden av korrupta och samhällliga realiteter, men den förhåller sig också ofta till de dominerande myter som omger den moderna tävlingsidrotten (Dahlén, 2008, s. 131–132).

Genom påverkan av sportgenren och filmpubliken utvecklades boxningsgenren till en normaliserad struktur som följer en tydlig dramaturgisk kurva. Denna struktur kan enligt Grindon (2011, s. 18) delas upp i tio specifika moment. Dessa moment är *Upptäckten*, *Krisen*, *Löftet*, *Utvecklingen*, *Avtalet*, *Utsvävningar*, *Kamp ett*, *Uppoffring*, *Kamp två* och *Resolution*.

Upptäckten sker när protagonisten upptäcker sin talang för boxning. *Krisen* visar de värderingar som protagonistens familj har, som i tur kan hindra eller gynna



protagonistens ambitioner. *Löftet* visar när boxaren tränar och potentiellt får sin första seger i ringen. *Utveckling* skildrar när tränaren slipar protagonistens fysiska egenskaper och hen vinner boxningsmatcher. *Avtalet* sker när protagonisten antingen blir stoppad från att slåss eller signerar ett nytt avtal där hen trotsar sin tränare eller nära och kära. *Utsvävningar* sker när protagonisten överger sin träning och ambition för fester eller drogförbrukning. Tränaren eller nära och kära försöker senare vägleda protagonisten tillbaka till den rätta vägen. *Kamp ett* är när protagonisten ska genomföra sin första officiella match, och denna match avgör antingen hans eller hennes chans att vinna bältet/titeln eller framgång i sporten. *Uppoffring* inträffar när protagonisten lever antingen i fruktan för sin karriär eller när hen är isolerad från bekanta. Protagonisten är då antingen i behov av pengar, en större match eller en form av comeback, vilket får hen att organisera en till match för gangstern/promotorn. *Kamp två* visar när protagonisten antingen vinner sin titel eller genomför sin återkomst. Denna match spelas oftast ut genom att protagonisten först får stryk för att sedan komma tillbaka och vinna. *Resolution* visar slutet på protagonisten karriär. Det är här protagonisten bestämmer sig för att antingen gå tillbaka till sporten och ringen eller att leva ut sina dagar med nära och kära.

Denna struktur är ingen garanterad kod för att skapa en framgångsrik boxningsfilm. Vissa dramaturgiska element kan till exempel flyttas runt eller helt utelämnas i filmen. Till exempel hoppar *Raging Bull* (Scorsese, 1980) och *The Fighter* (Russell, 2011) direkt in i karriären och skippar de tre första momenten. Å andra sidan följer filmer som *Rocky* (Avildsen, 1976) och *Kid Galahad* (Karlson, 1937) de dramaturgiska element som Grindon (2011) nämner.

2.2 Några perspektiv på publiken

Mediernas publik har definierats på många olika sätt genom historien. Under första decennierna av 1900-talet och fram till andra världskrigets utbrott betraktades publiken ofta som formbar. De sågs som passiva och lättpåverkade av budskap som skickades genom dåtidens massmediekanaler, såsom radio och film (Gripsrud, 2011, s. 17). Senare



publikperspektiv har i högre grad sett publiken som aktiv och har framhävt människans motiv för att konsumera och använda medier (Gripsrud, 2011, s. 17–18). Perspektivet har gått bort från massåskådning och man ser åskådarna i högre grad som aktiva och självständiga individer. Människor utgår från sina egna referensramar och har egna motiv för att använda medier (Andersson, 2014, s. 7–8). Detta har särskilt aktualiserats med framväxten av digitala medier. Digitala medier är en paraplyterm som vi kommer att använda genomgående för budskap som förmedlas via mobiler, datorer och skärmar. Dagens digitala medieanvändare går in och ut ur roller som både konsumenter och producenter av medier, vilket gör det svårt att betrakta publiken som en avgränsad kategori av mottagare på samma sätt som tidigare (Andersson, 2014, s. 9). I en samtida mediekontext är det därför mer fruktbart att studera hur människor interagerar med medier än hur de mottar olika mediebudskap.

Ett exempel på en modell som har använts för att undersöka publikens interaktiva användning av medier är Expectation Confirmation Theory (ECT) (Shin, 2011). ECT-modellen har tidigare använts inom konsumtionsforskning, och tanken är att människor på 2000-talet använder medier på ett sätt som påminner om annan konsumtion (Andersson, 2014, s. 19). Liksom i tidigare publikperspektiv bygger ECT-modellen på förväntningar och tillfredsställelse av behov. ECT-modellen ger oss förståelse för vilka kognitiva och emotionella faktorer som kan påverka en individs val efter att ha upplevt en film eller annat medieinnehåll (Andersson, 2014, s. 20).

Om användaren upplever att den tekniska plattformen är stimulerande och enkel att använda, har detta enligt ECT-modellen en positiv effekt på tillfredsställelsen av hela upplevelsen, exempelvis av filmer (Andersson, 2014, s. 20–21). Detsamma gäller viljan att återvända till samma typ av innehåll senare. Publikens känslomässiga engagemang och förtroendet med medieinnehåll blir därmed beroende av hur väl innehållet tillgängliggörs på en teknisk plattform och hur interaktivt materialet är (Andersson, 2014, s. 21). ECT-modellen ger oss möjlighet att diskutera intervjupersonernas svar utifrån deras upplevelser när de konsumerar film och annat medieinnehåll.



2.3 Mediesportpubliken

En speciell del av mediepubliken är mediesportkonsumenter som engagerar sig starkt inom en specifik sport. Till exempel har världens största sport, fotboll, också ett mycket stort engagemang från mediekonsumenterna. Mediesportkonsumtionen skiljer sig från andra former av mediekonsumtion genom att den ofta inkluderar rituella inslag och är starkt förankrad i människors vardagsliv, särskilt bland män (Viscovi, 2008, s. 104).

I Peter Dahléns bok *Sport och medier* (2008, s. 286) nämner han Walter Gantz studie av TV-sportens publik. Gantz identifierade att den underliggande attraktionskraften i TV-sporttittandet är mer allmän än unik för specifika idrottsgrenar. Gantz identifierade fyra faktorer som bidrar till sportens dragningskraft. Dessa faktorer är; The thrill of victory, vilket innebär publikens möjlighet att identifiera sig med vinnare och dela den emotionella glädjen med framgångsrika lag och idrottare. Möjligheten att uttrycka starka känslor av glädje, sorg, förtvivlan, frustration och så vidare. Detta inkluderar också möjligheten att dela dessa känslor med andra. Den kunskapsmässiga dimensionen, vilket ger möjlighet att lära sig mer om olika idrottsgrenar och deras regelsystem, om vilka lag och enskilda utövare med mera. Den sista faktorn är att TV-sport ses som ett avslappnande tidsfördriv, där mediekonsumenter tittar på TV-sport som något mer än bara en flykt från tråkighet (Dahlén, 2008, s. 286).

Enligt Dahlén (2008, s. 287) påverkas publikens motivation och engagemang även av sportens karaktär, det vill säga om det handlar om snabba eller långsamma sportgrenar, kampsporter, sporter med och utan kontakt, lagsporter eller individuella sporter. Det finns också demografiska och sociala faktorer som påverkar mediesportkonsumtionen, till exempel uppvisar män och kvinnor olika vanor och preferenser beroende på sportgren. Även regionala preferenser spelar in, till exempel var man bor, vilket utbud av olika tv-kanaler och medier som är tillgängliga och olika idrottskulturer och traditioner (Dahlén, 2008, s. 287–288). Denna data ger oss en förståelse för vad som lockar publiken till sport när den visas i media.



2.4 Identifikationsteori och filmreception

I de kommande avsnitten avgränsar vi vårt perspektiv på mediepubliken från mediers publik i bred mening till filmpublikens specifika. Inom den aktiva synen på publiken som nämndes ovan bör vi nämna filmprofessorn Murray Smith (2022, s. 1–3) som utgår från att människor är kunniga och selektiva i sin inställning till film och hur filmpubliken strävar och söker efter identifikation med filmens karaktärer. Som filmpublik söker människor aktivt identifikation med filmkaraktärer (Smith, 2022, s. 2). Vi gör detta genom att orientera oss utifrån tre huvudprinciper: *Anslutning*, *Trohet* och *Igenkänning* (Smith, 2022, s. 81).

Anslutning avser de moraliska värderingarna hos karaktären som publiken antingen kan välja att knyta an till eller förkasta (Smith, 2022, s. 83). Smith (2022) menar att denna princip ligger närmast till innebörden av ordet identifikation. *Trohetsprincipen* beskriver processen hur publiken placeras i relation till karaktärerna, vid till exempel deras handlingar, kunskap och känslor (Smith, 2022, s. 82). Med filmens handling kan informationen om karaktärer ge olika identifikationer kring människans perception och kognition. Till exempel syns och hörs oftast protagonisten som mest i filmen och det är oftast den karaktären som de flesta åskådare kan identifiera sig med.

Igenkänning beskriver preferenskaraktär; perceptionen av den ideala människan.

Igenkänning handlar inte om att karaktären måste vara realistisk, utan om att tittaren känner igen känslor och erfarenheter hos den skapade karaktären som de kan relatera till (Smith, 2022, s. 82–83). Identifikationsteorin ger oss möjligheten att diskutera intervjupersonernas svar utifrån deras relationer och associationer till sporten och karaktärerna inom boxningsfilmer.

En annan filmreceptionsforskare som betonar publikens aktivitet och kunnande är Anne Jerslev (2006). Jerslev (2006, s. 219) identifierar två sorters *attachment* (knytningar) som publiken har till en film: A) känslor som är knutna till ett fiktivt universum, alltså



narrativet. B) känslor som är knutna till hur det fiktiva universumet är skapat, alltså *iscensättningen*.

En mer naturvetenskaplig syn på publiken och publikupplevelser har filmforskaren Torben Grodal (2009) som utgår från att fysiologiska och kognitiva mekanismer är bestämmande för hur publiken upplever en film. Grodals (2009, s. 147) modell visar hur filmupplevelsen knyter sig till processflödet som följs utifrån hjärnans neurologiska mekaniska processer. Detta, menar han, innebär att publiken inte styr upplevelsen utan följer en modell som kallas för *PECMA Flow Model*. PECMA är förkortning av perception, emotion, cognition och motor action.

Första steget i PECMA sker i hjärnans syncentrum där den visuella informationen tolkas. Syncentrumets roll är att hitta struktur i ett kaos av synintryck. Andra steget sker i hjärnans associationsområde och här kopplas former och objekt till minnen och erfarenheter som i tur bildar mening. Associationer till objekt kopplas till känslor som exempelvis att någon upplever boxning som otäckt eller finner att banan på pizza är gott. I och med detta byggs det även upp ett nätverk av känslorika associationer som bidrar till att publiken kan finna gemensamma faktorer mellan objekt. Dessa steg innebär att perceptionen och det emotionella systemet sammanflätas under en filmhandling (Grodal, 2009, s. 45–48). PECMA ger oss möjligheten att analysera de eventuella emotionella förknippningar eller associationer som förekom under intervjuerna.

2.5 Realism och trovärdighet i sportskildringar

En ytterligare faktor som har relevans för filmpubliken är hur trovärdig en skildring framstår. Filmer som har funnit framgång är byggda på sannolikhet och filmisk trovärdighet, enligt MacLean (2014, s. 48). MacLean (2014, s. 49) påstår att det är utmärkande för filmer som fått kommersiell framgång att publiken på något sätt kan se gestaltningen som sannolik eller trovärdig utifrån sina egna erfarenheter och känslor.



För att kunna analysera trovärdigheten är det enligt Jerslev (2002, s. 68–69) nödvändigt att väga in kultur- och tidsspecifika faktorer. Den kunskap och information som filmpubliken orienterar sig utifrån varierar över epoker och kulturer. Enligt Jerslev (2002) är realism baserad på tre förekommande förståelser: (1) En representation av ett event eller handling, (2) Något koncept av vad den riktiga världen är för något, (3) Relation mellan representation och koncept av hur den verkliga världen ser ut. Universella parametrar existerar inom filmvärlden där vissa gestaltningar uppfattas i princip likadant över hela världen (Jerslev, 2002, s. 68). Enligt Jerslev (2002, s. 68–69) finns det en koppling mellan representation och koncept av realism, vilket bestämmer till vilken grad självaste representationen blir värderad som realistisk.

Efter Halls (2006, s. 629) studie av publikens syn på realism i medier etablerade hon sex steg som kan identifiera och skildra realism för publiken. Det första steget är *Plausibility*, hur realistiskt är handlingen att ske inom den verkliga kontexten (Halls, 2006, s. 629). Det andra steget är *Typicality*, hur normal är handlingen jämfört i den verkliga världen (Halls, 2006, s. 632). Det tredje steget är *Factuality*, hur skiljer sig ett event/handlingen utifrån de parametrar där handlingen sker i den verkliga världen, till exempel ser skådespelaren ut som den riktiga människan (Halls, 2006, s. 633). Det fjärde steget är *Involvement*, hur realistiska är karaktärerna utifrån verkliga människor (Halls, 2006, s. 635). Det femte steget är *Narrative consistency*, hur realistisk är den dramaturgiska kurvan utifrån berättelsen (Halls, 2006, s. 636). Det sista steget är *Perceptual Persuasiveness*, som handlar om hur realistisk representationen är som framställs av handlingar och event, till exempel hur realistiska är specialeffekterna, kostym eller smink jämfört med verkligheten (Halls, 2006, s. 637). Realism hjälpte oss att diskutera intervjupersonernas svar kring representationen av boxningsgenren och om onaturliga moment som drog i väg publiken från mediet.

2.6 Tidigare forskning

I artikeln *Mediegenre, identifikation og reception* undersökte Kirsten Frandsen och Hanne Bruun (2005) förhållandet mellan publiken och karaktärerna i olika mediegenerer.



Genom en receptionsanalys analyserade forskarna hur genre påverkade publikens möjligheter till identifikation. En slutsats i studien var att varje mediegenre erbjöd publiken en karta av möjligheter till identifikation och anknytning. Genren gav medieanvändarna stor frihet att tolka innehållet på ett sätt som passade deras intressen och behov. Forskarna betonade vikten av att inte förenkla publikens beteenden och reaktioner (Frandsen & Brunn, 2005).

I artikeln *Jack of All Trades and Masters of None: Audiences' Reactions of Spanning Genres in Feature Film Production* undersökte Greta Hsu (2006) hur produktionsbolag bestämmer genre för sina filmer och marknadsför dem till tänkta publikgrupper. Genom att använda data från filmproduktionsbolagens egna publikundersökningar fann Hsu att bolagen medvetet gav filmerna en bred genresstämpel för att nå en stor publik. Denna strategi var framgångsrik när det gällde att generera höga intäkter, men mindre lyckad för att attrahera den mer nischade publiken som avstod från att se filmen om genren ansågs för bred. Filmproduktionsbolagen använde genretypiska indikationer för att stärka publikens förståelse av genren. Undersökningen omfattade filmer mellan åren 2000 och 2003 (Hsu, 2006).

I artikeln *Cutting Film Violence: Effects on Perceptions, Enjoyment and Arousal* undersökte Mike Berry, Tim Gray och Ed Donnerstein (1997) hur våld påverkade amerikanska studenter genom att visa tre olika klippversioner av en film som visade våld. Därefter genomförde forskarna intervjuer med studenter om njutning, sexuella och perceptuella upplevelser där forskarna drog slutsatsen att kvinnor fann mer njutning av de mindre våldsamma sekvenserna. Medan männen däremot inte visade någon meningsfull skillnad mellan sekvenserna. Kvinnorna hade även en mindre sexuell tillfredsställelse för de mindre våldsamma sekvenserna (Berry et al., 1997).

I artikeln *Explaining Global Box-Office Tastes in Hollywood Films: Homogenization of National Audiences' Movie Selections* undersökte W. Wayne Fu och Achikannoo Govindaraju (2010) populariteten hos Hollywood-filmer hos internationella



publikgrupper. Genom att använda data från publikstudier från länder i Afrika, Europa, Asien och Sydamerika undersökte de hur sociokulturella och politiska faktorer påverkade vilka publikker i respektive land som valde att se Hollywoodfilmer. Resultaten visade att länder med liknande sociokulturella bakgrunder som USA hade högre intäkter än länder som inte hade liknande sociokulturella bakgrunder (Wayne Fu & Govindaraju, 2010).

I artikeln *Truth and Reality in Screening Sports' Pasts: Sports Films, Public History, and Truthfulness* undersökte Malcolm MacLean (2014) hur verkligheten och sanningen inom sportfilmer påverkar publiken. Genom att analysera representationer av tidigare sportevenemang i filmen *The Loneliness of the Long Distance Runner* och hur sanningen manipuleras jämfört med den verkliga händelsen, drog forskaren slutsatsen att filmer oftast inte är baserade på en verklig historia på en grundläggande nivå. Detta kan skapa en diskrepans mellan publiken och filmskaparna kring vad som bör uppfattas som verkligt eller inte. Detta kan påverka publiken i deras förståelse av verkligheten i filmen (MacLean, 2014).

I artikeln *The Culture of Boxing: Sensation and Affect* undersökte Kath Woodward (2011) boxningens gestaltning inom filmer, TV och den verkliga sporten. Genom att analysera boxningens relation till sportens egenskaper, spektakulära effekter och dess kulturella betydelse för en publikmassa, drog forskaren slutsatsen att publiken finner intresse i boxning på grund av dess förmåga att uttrycka sårbarhet, maskulinitet, direkt känsla och narrativ potential (Woodward, 2011).

I artikeln *Use of Audio-visual media in training basic skills in passing and shooting in futsal sports* genomförde Yudi Nurcahyas, Dendi Stiadi och Bangbang Syamsudar (2019) en undersökning om hur audiovisuell media påverkar träning av grundläggande futsal-färdigheter som passning och skott. I denna experimentella studie spelades 20 futsalspelare in medan de utförde basövningar, och sedan fick de titta på inspelningarna för att korrigera sina misstag. Forskarna jämförde teknikutvecklingen före och efter



HÖGSKOLAN
DALARNA

användning av digitala verktyg. Resultaten visade att audiovisuell media kunde underlätta och förbättra inlärningsprocessen vid passning och skott (Nurcahyas, Stiadi & Syamsudar, 2019). Denna undersökning handlar inte om hur människor interagerar med film, men artikeln ger oss en inblick i hur tränare, atleter och andra utövare utnyttjar audiovisuella medel eller verktyg för att utveckla teknik och rörelsemönster inom respektive sport. Dock tar den inte upp hur atleter kan utvecklas genom andra former av medier, såsom film.



3 Metod och material

3.1 Metodmotivering

Vår avsikt med uppsatsen är att förstå hur boxare ser på boxning när den representeras i film och andra medier. Därför valde vi en kvalitativ metod som gjorde det möjligt att samtala direkt med boxare, det vill säga intervjuer. Enligt Ahrne & Svensson (2015, s. 41) är intervjuer en bra metod om man vill undersöka företeelser eller praktiker som finns inom särskilda miljöer, och hur dessa kommer till uttryck genom människors tankar och överväganden. Denna metod passade väl för vår avsikt eftersom vi sökte mer djupgående svar för att kunna besvara våra forskningsfrågor.

3.2 Urval

För att rekrytera boxare till vår studie sökte vi efter boxningsklubbar i Sverige genom att undersöka olika källor på internet. Genom hemsidan *amatörboxning.se* hittade vi kontaktuppgifter till de största klubbarna i landet. Vi tog kontakt via mejl och telefon för att nå ut till dem och förklara vår avsikt. Efter den första omgången av kontakter fick vi svar från flera klubbar, varav en visade särskilt stort intresse för att delta. Den ansvariga på klubbens kansli erbjöd sig att hjälpa oss att nå ut till boxarna, och därför valde vi att genomföra våra intervjuer med denna klubbs medverkan.

Det här urvalet kan karaktäriseras som ett bekvämlighetsurval (Denscombe, 2018, s. 71). Det innebär att vi valde att intervjua de personer som vi enkelt kunde få kontakt med och som var tillgängliga. Detta innebär att vi inte kan generalisera våra resultat, eftersom antalet intervjupersoner var begränsat (Denscombe, 2018, s. 71–72).

3.3 Tillvägagångssätt

När vi hade etablerat kontakt med boxarna bokade vi individuella intervjutider med fem av dem. Intervjuerna genomfördes på distans genom den digitala mötesplattformen Zoom och tog i genomsnitt cirka 25 till 35 minuter per intervjuperson.



Vi använde oss av en löst strukturerad frågemall bestående av tolv frågor under intervjuerna. Detta gav oss möjlighet att hantera frågorna och ordningen ganska flexibelt, vilket tillät oss att ställa följdfrågor och inkludera spontana reflektioner från både intervjupersonen och oss själva. Den här sortens intervjumetod kan därför ses som en semistrukturerad intervju (Ahrne & Svensson, 2015, s. 38).

Alla intervjuer spelades in med Zooms inspelningsfunktion, diktering i Word och med inspelningsprogrammet OBS. Innan intervjuerna genomfördes, fick varje intervjuperson ge sitt godkännande för inspelningarna. För att komplettera inspelningarna gjordes även stödanteckningar under intervjuerna.

Intervjuerna genomfördes via Zoom, där en av oss agerade som huvudintervjuare medan den andra ansvarade för transkribering och ställde följdfrågor. Efter avslutade intervjuer skrev vi ut materialet för att kunna ordna deltagarnas svar. Vi använde sax, penna och tejp för att skilja på informationen och dela upp svaren i tematiska kategorier som vi tyckte oss kunna urskilja i materialet. Detta sorteringsarbete beskrivs av Rennstam och Wästerfors (2015, s. 103) som att reducera empirin. Under intervjuerna hade vi skapat oss en mental karta över innehållet, vilket underlättade arbetet med att systematisera intervju svaren och översätta materialet till uppsatsen.

3.4 Etik

När vi hade fått kontakt med intervjupersonerna redogjorde vi för de regler och krav som gäller för insamling av intervju svar till ett examensarbete. Här utgick vi från Vetenskapsrådets fyra huvudkrav för forskningsetiken: informationskravet, samtyckeskravet, konfidentialitetskravet och nyttjandekravet (Vetenskapsrådet, 2002). Detta innebar att vi inför varje intervju inhämtade muntligt samtycke från varje intervju person att medverka i intervjun, samtidigt som vi klargjorde att svaren enbart skulle användas i utbildningssyfte. Vi förklarade också för intervju personen att de när som helst kunde avbryta intervjun och att deras svar inte skulle kunna kopplas till deras identitet. Alla intervju personer är anonymiserade i uppsatsen.



3.5 Behandling av personuppgifter

Vi har kommit fram till att intervjuvaren inte bör betraktas som personuppgifter enligt definitionen som ges i högskolans etikdokument (Högskolan Dalarna, 2019). Samtliga intervjupersoner är anonymiserade i undersökningen och vi samlar inte in några uppgifter som rör intervjupersonernas bakgrund, etnicitet eller andra personliga förhållanden som kan vara känsliga. I denna uppsats kommer vi att följa kraven på konfidentialitet och användning av personuppgifter. Respektive intervjuperson kommer endast att nämnas med en sifferkod, det vill säga intervjuperson ett, två, tre, fyra och fem.

3.6 Presentation av intervjupersonerna

Här följer en anonymiserad presentation av intervjupersonerna:

- Intervjuperson 1: Man, 18 år, aktiv boxare i 3 år.
- Intervjuperson 2: Man, 19 år, aktiv boxare i 4 år, representerar svenska landslaget.
- Intervjuperson 3: Kvinna, 19 år, aktiv boxare i fyra år och tränare.
- Intervjuperson 4: Man, 42 år, aktiv boxare i 23 år och tränare.
- Intervjuperson 5: Kvinna, 18 år, aktiv boxare i tre år.

3.7 Metoddiskussion

Vår tillämpning av intervjumetoden har flera begränsningar som bör beaktas vid tolkning av undersökningens resultat. Ett av problemen var att urvalet av intervjupersoner var ganska litet och styrt av vår kontaktperson i boxningsklubben. Kontaktpersonen fungerade därmed som en gatekeeper för vår datainsamling (Singh & Wassenaar, 2016, s. 42), och det kan inte uteslutas att han valde ut intervjupersoner som han trodde skulle svara fördelaktigt för klubbens intressen.

En annan möjlig svaghet var att intervjuerna genomfördes online i stället för på plats. Enligt Ahrne & Svensson (2015, s. 39) är online intervjuer mindre lämpliga när man vill



fånga nyanser eller miljöspecifika detaljer hos en grupp människor. Att vi inte hade tillgång till intervjupersonerna i deras fysiska miljö var troligen en nackdel för oss i detta avseende. Däremot lämpar sig online intervjuer väl om de handlar om bestämda sakförhållanden, enligt Ahrne & Svensson (2015, s. 39).

Ett annat och mer generellt problem med intervjumetoden kan vara den relation som uppstår mellan intervjuaren och intervjupersonen. De kan ha olika avsikter med intervjun, och kommunikationen mellan två personer i en intervjusituation kan ibland liknas vid en politisk handling där ego, identitet och intentioner påverkar hur samtalet utvecklas (Ahrne & Svensson, 2015, s. 54).

Det är möjligt att resultaten hade blivit bredare och djupare om man hade använt mer strukturerade intervjuer där man lät intervjupersonerna se olika scener från boxningsfilmer. Om vi hade gjort detta hade vi kunnat fått fler specifika svar på vad som känns orealistiskt för boxningspubliken och få en djupare förståelse för hur publiken uppfattar boxningsgenren som helhet. Det skulle kunna ge mer värdefull information för producenter och filmskapare att ta med sig när de utvecklar nya boxningsfilmer eller annat media inom genren.

3.8 Samarbetet

Vi båda arbetade med de tunga skrivdelarna, men för att hushålla med tiden valde vi inledningsvis en arbetsfördelning där Engdahl ägnade sig åt att söka litteratur till uppsatsens teoriavsnitt medan Melin arbetade med bakgrunden och med att rekrytera intervjupersoner. Under intervjuerna var Engdahl huvudintervjuare och tog hand om samtalet och ställde frågor till intervjupersonerna, medan Melin transkriberade och organiserade intervjumaterialet. När alla delar var klara diskuterade vi till stor del struktureringen, grammatiken och språket. Vid finslipningen av texten granskade vi båda hela texten tillsammans.



4. Resultat

4.1 Boxare konsumtion och syn på gestaltning inom medierepresentationer

Det första vi kunde konstatera efter intervjuerna var att alla intervjupersoner faktiskt tittade på boxningsskildringar, både på spelfilm och andra medierepresentationer, och att de kunde verbalisera sina intryck av skildringarna och sätta dem i relation till sitt eget utövande. Detta märktes bland annat i deras många referenser till kända boxningsfilmer och i hur de jämförde det de sett med sina egna kunskaper och erfarenheter av sporten. En annan tidig insikt vi fick från intervjupersonerna var att de konsumerade boxning genom olika typer av medier, inklusive underhållningsmedier, nyhetsmedier och sociala medier. De relaterade därmed sina intryck till både fiktiva och icke-fiktiva gestaltningar av sporten.

Det andra som kunde konstateras var att alla intervjupersoner njöt av att titta på olika skildringar av sporten, oavsett om det var i spelfilmer eller andra medierepresentationer. Under intervjuerna beskrev alla intervjupersoner med starka känslor hur det kändes att se på skildringarna, inklusive känslor som oro, nervositet, spänning, lycka och ilska.

4.2 Boxare känner igen boxningsgenre på film

Alla intervjupersoner uttryckte på olika sätt att de förstod varför boxning i media var dramatiserad för att fungera som berättelse. Detta blev särskilt tydligt i deras många referenser till vissa återkommande teman i spelfilmer om boxning. Intervjuperson ett, två och fyra berättade att de kunde se ett mönster i boxningsfilmer där boxaren först vinner match efter match, för att sedan förlora och sedan göra en storstilad återkomst i slutet av filmen genom att vinna storfajten. Intervjuperson ett, två, tre och fyra uttryckte alla förståelse för att den här sortens konstruktioner behövs för spänningens skull. Det tyder på att intervjupersonerna uppfattade en genre bakom den typiska boxningsberättelsen.



Ingen av intervjupersonerna nämnde dock att de hade tänkt på själva iscensättningen bakom filmerna, till exempel hur kameran används för att gestalta sporten. Enligt Leger (2008, s. 26) är det karakteristiskt för boxningsfilmer att kameran placeras mellan repen i ringen, vilket i sin tur skapar en känsla av närhet till matchen. Inte heller var det någon av intervjupersonerna som berörde exempelvis scenografi, ljus eller ljud.

Intervjuperson två och fyra nämnde hur populariteten av boxningsgenren har lockat fler människor att bli intresserade av att delta i och utöva sporten. Intervjuperson fyra, som var tränare, berättade om nya elever som först kom i kontakt med sporten genom filmer eller andra medier, och många av dem kommer med drömmar och ambitioner utifrån vad de har sett på film.

4.3 Boxare reagerar på mirakel och orealistiska fenomen

Ett genomgående tema hos intervjupersonerna var att boxning i media, särskilt i spelfilm, upplevdes som konstruerade berättelser som inte motsvarar hur det är att boxas på riktigt. Intervjupersoner ett, tre och fem använde alla ordet ”mirakel” för att beskriva hur vissa kamper skildras på film. Intervjuperson fyra exemplifierade detta genom att hänvisa till en riktig kamp mellan tungviktarna Tyson (The Gypsy King) Fury och Deontay (The Bronze Bomber) Wilder den 1 december 2018. I sista rondan mellan boxarna lyckas Wilder träffa Fury med en vänsterkrok som sänker honom. Tyson såg medvetslös de första sekunderna tills han reser sig på domarens nedräkning.

Intervjuperson fyra och två tog upp att den här typen av sista sekundens uppståndelse är otroligt ovanlig inom riktig boxning, men att de är ett typiskt ”mirakel” i mediernas skildringar av sporten. Han menade att detta exempel från verkligheten därmed blev filmlikt. “Det är ju det här med att man tar så mycket stryk och upplever ingenting” (Intervjuperson fyra).

Intervjuperson två gav exempel på flera kända filmboxare för att illustrera hur orealistiskt han ansåg att våldet skildras på film. Enligt honom var både Micky Ward från *The Fighter* (2010), Rocky från *Rocky* (1976), Adonis från *Creed* (2015) och Jake



LaMotta från *Raging Bull* (1980) exempel på boxare som får ta överkligt mycket stryk. Han menade att inga riktiga boxare, varken amatörer eller professionella, skulle kunna hantera de hårda slagen och fortsätta slåss så som dessa rollkaraktärer gör.

Intervjuperson tre jämförde filmernas slagscener med sina egna erfarenheter av att gå matcher. ”Efter de första tre ronderna märker man att snabbhet, energin och teknik har fallit” (Intervjuperson tre).

Ett annat exempel på bristande realism fanns enligt flera av intervjupersonerna i hur boxarens relation till tränaren skildras på film. Alla intervjupersoner uttryckte på olika sätt att tränaren ska ha din rygg, när de skulle beskriva hur tränarens relation till boxaren bör se ut. Intervjuperson två berättade att han kunde distraheras från själva filmupplevelsen i scener där domaren eller tränaren inte avbryter kampen trots att den normalt borde avbrytas på grund av alltför riskfyllda slagserier. Intervjuperson ett och fyra ansåg på samma sätt att tränaren skulle ha kastat in handduken med tanke på de upprepade och våldsamma slag som boxaren får av motståndaren.

Flera av intervjupersonerna menade på samma sätt att den fysiska boxningstekniken kändes konstruerad och orealistisk i spelfilmer. ”Tekniken som vi ser på boxningsfilmer hade inte funkat i riktiga matcher”, sade intervjuperson fem.

Intervjuperson ett, två och fyra nämnde också att slagen i en riktig fjant kommer tillbaka på ett annorlunda sätt än de gör på film, eftersom det på film inte finns några ”guards” som täcker slagen. Dessa skildringar av boxningstekniken är felaktiga i grunden, menade de. Intervjuperson två exemplifierade med den fiktiva karaktären Billy Hope i filmen *Southpaw* (Fuqua, 2015), som slår sin motståndare med en krok som är så fantasifull och omöjlig att ”man kan inte tro på den”. Den här sortens scener gör att man blir bortkopplad från själva berättelsen och mer medveten om sin egen roll som tittare och boxare, sa han vidare. ”Han är ju en skådis, det är tanken man får”, sa intervjuperson två även senare. Samma intervjuperson tillade att han kunde uppskatta skådespelaren Jake Gyllenhaals gestaltning av boxaren Hope. Men trots bra skådespeleri av huvudkaraktären var det svårt att leva in sig i storyn.



Dock kunde intervjupersonerna uppleva en fysisk reaktion när de såg slagen som utdelades i filmerna. Intervjuperson ett och två reflekterade över hur vissa slag, som de såg en skådespelare få i ansiktet, magen eller andra delar av kroppen, kunde väcka oro och ge dem rysningar på grund av deras tidigare erfarenheter av att bli slagna inuti en boxningsring.

4.4 Boxare ser igenom regissörer och skådespelare, men uppskattar vissa gestaltningar

Trots den upplevda bristen på realism i den fysiska gestaltningen av sporten i särskilt spelfilm, ansåg flera av intervjupersonerna att gestaltningen kunde kännas trovärdig och inspirerande på andra sätt. Det gällde exempelvis boxningens viljestyrka som av intervjuperson fem ansågs vara bra gestaltad i många boxningsfilmer. En bra boxningsskildring ska visa sportens hårdhet, och det är just vad många boxningsfilmer är så bra på, menade hon. Vi får se vilken tuffhet som är nödvändig för att utföra sporten professionellt, ansåg hon. Intervjuperson ett och två menade att viljan och styrkan som boxaren visar i filmerna känns realistisk. I en bra boxningsfilm känns karaktärerna som riktiga boxare, menade de.

En annan positiv och realistisk sida av boxning i media är hur träningskulturen framställs, menade flera av intervjupersonerna. För att uppleva verkligheten av boxning måste man vara där, alltså på gymmet, på löprundan eller i ringen, och den här sidan av boxningskulturen är medier – och särskilt spelfilmer – bra på att producera, menade intervjuperson ett. ”Att vakna upp på morgonen, när det är mörkt för att gå ut och springa, hålla sig hungrig hela tiden och säga nej till fester, förstår jag”. De uppoffringar som vi ser boxare göra på film upplevs som autentiska, de liknar de uppoffringar som vi boxare gör till vardags, menade han.

Flera av intervjupersonerna beskrev tiden för filmens upplopp som överkligt.

Intervjuperson fem sa: ”Det som visas på film känns överkligt, det tar mycket längre tid



att bli världsmästare”. Intervjuperson ett resonerade liknande runt tid i förståelse av narrativen, ”Vi får alltid se någon form av ett montage som känns överklig”.

4.5 Boxare använder boxningsmedia för att visuellt motivera sig själva

Intervjuperson tre och fem nämnde att de kunde visualisera sig själva gå in i ringen inför en stor publik och spotlights riktade mot dem. Visualisering är ett vanligt attribut för idrottare idag. Flera intervjupersoner nämnde att de kunde se sig själva knocka sin motståndare och till och med känna titelbältet runt midjan. Ordet de alla använde för att beskriva den här sortens visualisering var motivation.

För intervjuperson ett, två och fem var användningen av boxningsmedia en medveten strategi för att motivera sig i träningen och inför matcher. Intervjuperson två visste att han kunde försätta sig i rätt sorts fight-stämning efter att ha sett en boxningsfilm, sa han. Han blev extra motiverad av scener där tränaren hade en dialog med boxaren, eftersom det var något han kunde relatera till sin egen erfarenhet av sporten. Detta tema nämnde också intervjuperson fem, men för henne låg motivationen i att inte göra tränaren besviken. Intervjuperson tre berättade att hon fann motivation och spänning i en mer allmän mediebild som handlar om boxningens ”kämpaglöd”. Som exempel nämnde hon en gammal match med Muhammad Ali på TV, som motiverade henne att slå hårdare. ”Varje gång jag ser något med Mohammad Ali, vare sig det är hans intervjuer, gamla matcher eller liknande, blir jag jättemotiverad till att ge mitt allt vid nästa träningspass”.

Flera av intervjupersonerna använder boxningsmedia för att visualisera och motivera sig själva för att kunna utvecklas i sporten. De kan få en drivkraft och tillfredsställelse efter att ha sett boxningsrelaterade medier, vilket kan hjälpa dem vid träning och kampsammanhang.



4.6 Boxarens användning av digitala verktyg, medier och tekniktillämpning

Flera av intervjupersonerna berättade att de tittar på specifika matchhöjdpunkter och analyserar tekniken. Som en följd av mediekonsumtionen kan några av intervjupersonerna applicera och utföra specifika rörelsemönster eller tekniker. Dock svarade intervjuperson två väldigt annorlunda. ”Jag kan ibland testa någon annans teknik och rörelser vid träningssammanhang, men jag skulle aldrig tillämpa mig den för ibland kan det bli att den förstör din egen stil samt att tillämpa en ny teknik tar tusentals timmar och med den tiden hade jag kunnat finslipa min egen stil”.

Alla övriga intervjupersoner såg media som en bra väg att utforska sin egen samt motståndarnas boxningsegenskaper, och på så sätt hitta svagheter och styrkor. Här handlade det både om sociala medier och andra medier, enligt deras berättelser. Intervjuperson fyra nämnde att han kan sitta tillsammans med sina boxare och analysera filmer och klipp på boxare, ibland även på motståndare. ”Genom att hitta motståndarnas fajter på antingen Youtube eller genom andra sociala medier, kan vi se hur vi ska slå den här personen, på vilket sätt och vilken strategi vi ska lägga upp. Vi kommer inte vinna genom att bara gå in i ringen och slå ner motståndaren, det funkar inte så. Som Mike Tyson sa en gång; This is not a tough man sport, this is a thinking man sport”.

Under intervjuerna nämnde samtliga att de ofta använde digitala verktyg för att titta på sociala medier eller annan media. Men under träningstillfällena använde samtliga digitala verktyg för att finslipa sina grundtekniker eller rörelser. Intervjuperson tre berättar om hur hon använder sin telefon för att finslipa grundrörelser och slag, samt att hon använder telefonen under träning med sina elever. Där eleverna filmar sig själva och sedan kollar tillbaka på sin teknik. Intervjuperson fyra nämner att utvecklingen av digital teknik och videoinspelning har kommit en lång väg från hans tidigare liv som professionell boxare. Han sa även att de tidigare var tvungna att ta med sig stora kameror för att filma boxningssparringar, medan man idag bara kan använda sin mobiltelefon.



5. Diskussion

5.1 Boxarna bestämmer själva vad de ser

Undersökningen har visat att intervjupersonerna använder boxningsmedia på flera olika sätt och med flera olika syften. När de tittar på spelfilmer om boxning gör de det med kritisk distans till hur sporten gestaltas rent tekniskt, men de kan samtidigt koppla bort den kritiska blicken och leva sig in i andra delar av filmgestaltningen, till exempel hur träningsdisciplinen skildras. När de tittar på icke-fiktiva berättelser om boxning, till exempel nyheter, kan de dra paralleller till hur sporten framställs i fiktiva berättelser, som spelfilmer, eftersom de upplever att tonvikten på mirakel och andra orealistiska inslag är densamma i både fiktiva och icke-fiktiva boxningsskildringar.

När de tittar på boxningsklipp i sociala medier kan det vara för att få tips på bra övningar och teknik, samt för att kartlägga kommande motståndare. När de filmar sig själva med mobilkameror gör de det också främst i utbildningssyfte, för att kunna titta på sig själva och förbättra tekniska detaljer i sitt utövande. Den här förmågan att röra sig fritt mellan olika roller i medieanvändandet tyder enligt oss på att boxarna är aktiva och kunniga mediekonsumenter, som tolkar och använder boxningsmedier selektivt snarare än låter sig påverkas av dem. Det är en observation som ligger i linje med vad Andersson (2014, s. 7–8) skriver om den medievana publikens självständighet och tolkningsförmåga. I en samtida mediekontext menar Andersson (2014, s. 9) att det är mer fruktbart att studera hur människor interagerar med medier än hur de passivt tar emot mediebudskap och formas av dem. Boxarnas medvetna användning av medier för att lära sig mer om sporten kan också ses som ett exempel på vad Dahlén (2008) kallar den kunskapsmässiga dimensionen.

En motivation för konsumenter av mediasport är möjligheten att lära sig något om den aktuella grenen, vilket innebär ett aktivt kunskapssökande som motsäger bilden av en passiv sportpublik i TV-soffan (Dahlén, 2008, s. 286). Boxarnas medvetna medieanvändning kan enligt oss också ses som en kommentar till film och TV-industrins förenklade syn på publiken som en förutsägbar massa att profitera på.



En lärdom från undersökningen kan därmed vara att idrottsutövare väljer hur de använder och ser på medier som skildrar deras sport. Deras erfarenheter och förkunskaper om sporten tycks ge dem möjligheten att ta olika roller, både som experter på området och som vanliga konsumenter. De tycks också kunna välja när de ska byta förhållningssätt från en roll till en annan.

5.2 Boxarna använder sin förkunskap till att avkoda en genre – men ibland blir deras genrekunskap ett hinder för inlevelse

Också när det gäller hur boxningsskildringarna är gjorda finns tecken på att boxarna är en kunnig mediepublik. De kan exempelvis identifiera några av de genretypiska drag som Grindon (2011, s. 18) anser vara utmärkande för en boxningsberättelse i spelfilm. De känner igen uppoffringar och svackor som boxaren får utstå i början av filmhandlingen, och de kan förutse att uppoffringarna kommer att bära frukt genom ära och triumf i slutet av filmen. Enligt oss kan detta visa på en sorts medvetenhet om boxningsfilmens dramaturgiska kurva, som enligt Grindon (2011, s. 16–18) grovt följer mönstret *upptäckt-utveckling-kamp 1-uppoffring-kamp 2-upplösning*. Utövarnas genremedvetenhet verkar dock begränsa sig till den narrativa delen av framställningarna. Ingen av boxarna i vår undersökning lät förstå att de hade tänkt på hur *iscensättningen* av boxning är gjord i exempelvis film, så som användningen av scenografi, klippning, kamerapositioner eller ljus- och ljudeffekter. Enligt filmvetaren Jerslev (2006, s. 219) är det utmärkande för en engagerad filmpublik att den förstår filmberättelsen som en syntes av narrativ och iscensättning, alltså att den kan urskilja en innehållsdel och en formdel. I den här undersökningen har vi dock inte kunnat se att intervjupersonerna gör skillnad på form och innehåll på det sättet. *Mise-en-scène* komponenterna i boxningsfilm är inget som kommer upp när boxarna beskrev mediebilderna av sin sport. Däremot uppfattar de tydliga klichéer om boxningsnarrativ, framför allt i skildringen av själva matchmomentet där en medieboxare typiskt får mirakelkrafter i sista rondan och vinner mot alla odds. I dessa tittarsituationer leder bristen på realism till att utövarna avstår från att leva sig in i berättelsen och knyta an till karaktärerna. Boxarnas ogillande av medieschablonen kan enligt oss kopplas till det



som Smith (2022) kallar brist på igenkänning. *Igenkänning* i Smiths (2022) mening behöver inte betyda att karaktärerna och storyn måste vara realistiska, utan att tittaren kan känna igen känslor och erfarenheter hos karaktärerna och relatera dessa till sitt eget liv (Smith, 2022, s. 82–83). När boxningskildringarna framstår som falska och överdrivna försvinner möjligheten till igenkänning och identifikation för boxarna i vår undersökning.

Det visar sig svårt att ge en god förklaring till varför alla intervjupersoner kunde identifiera en typisk dramaturgisk kurva som efterliknar *Upptäckten*, *Utvecklingen*, *Kamp ett*, *Uppoffring* och *Kamp Två* (Grindon, 2011, s. 18). Men det skulle kunna ha ett samband med Förväntnings-bekräftelse teorin (ECT). Enligt Andersson (2009, s. 19) kan teorin understryka de förväntningar som uppstår kring ett medium, då publiken finner nöje eller tillfredsställelse när de konsumerar ett medium. Därmed kan ECT-modellen anpassas inom flera perspektiv av resultatet, från innan de konsumerar mediet till efter. De förväntningar som uppstod av boxningsfilmen var oftast att den var förutsägbar, varför intervjupersonerna var medvetna om att det är en film och inte verklighet. De underströk att det orealistiska var acceptabelt eftersom det skapade spänning och dramaturgi. Till exempel berättade intervjuperson två att han kunde acceptera de orealistiska segmenten i boxningsfilmer på grund av den dramaturgiska effekten. Enligt Andersson (2009, s. 20) indikerar detta att konsumtionen av boxningsfilmer ger en viss bekräftelse, i form av tillfredsställelse. Detta gällde särskilt boxningsfilmer som *Rocky* (Avildsen, 1976) och *Creed* (Coogler, 2015), som var populära bland intervjupersonerna. Intervjuperson två och fyra berättade att boxningsfilmer visade narrativt inspirerande berättelser och gav hög tillfredsställelse.

Vid diskussion utifrån ett filmindustriellt perspektiv kan man koppla resultatet till Greta Hsu (2006). Hon skriver att när filmbolagen jobbar med breda genrer når de en större publik och med sin marknadsföring är de väl medvetna om att de riskerar att tappa den smala nischpubliken som inte gillar att bli tilltalade på det breda sättet. Ur det här perspektivet kan man säga att boxarna utgör både nischpubliken och den breda



publiken. Som erfarna atleter avvisar de filmvärldens förenklingar av boxningssporten, men som filmpublik är de samtidigt beredda att acceptera de förenklingarna om de gynnar spänningen och dramatiken.

5.3 Boxare kan till viss del knyta till karaktärer och bli engagerade i berättelser

Bristen på realism i boxningsgestaltningarna gjorde att intervjupersonerna blev medvetna om sin roll som boxare och tittare. Deras förkunskaper om boxning gjorde sig påmind i scener som visade boxningsteknik och särskilt i scener med långa slagserier. Det verkar möjligt att dessa resultat beror på identifikationsteorin som Smith (2022) tar upp. Enligt Smith (2022, s. 2) kan publiken finna en association till filmkaraktären baserat på hur de är relaterade till karaktären. Intervjupersonernas erfarenheter och förkunskaper om boxning var inte helt relaterade till karaktärens boxningsförmåga, men trots detta kunde vissa av dem delvis identifiera sig med boxaren och sporten när de såg filmen eller annan traditionell media.

Detta kan möjligen bero på *anslutningsprincipen* som kopplar varje intervjuperson till de moraliska värderingar som boxaren står för (Smith, 2022, s. 83). I detta fall kunde de identifiera sig med boxarens och karaktärernas passion och engagemang för boxning. Majoriteten av intervjupersonerna kunde känna en viss koppling till protagonistens engagemang i sporten, samt beslutet att kämpa vidare och inte ge upp. Andra sidan kunde en av intervjupersonerna inte relatera till karaktären på grund av den orealistiska förberedelsen och träningen inför en viktig titelmatch, vilket gjorde det svårt för honom att förstå karaktärens motiv och att engagera sig i sporten. Detta berodde främst på intervjupersonens tidigare erfarenheter och kunskaper om sporten, vilket störde hans förståelse av filmens kronologi.

Inom Smiths (2022) *igenkänningsprincip* förväntas publiken kunna identifiera den ideala människan hos karaktärerna. Publiken förväntas även förstå att karaktärerna kan förändras och utvecklas under handlingens gång (Smith, 2022, s. 82–83). Intervjuperson ett och fem kunde delvis identifiera sig med boxarkaraktären genom att observera hur



de utförde vissa träningsmoment. De kunde också göra det på grund av skådespelarens förmåga att representera en professionell boxare på film. Intervjupersonen poängterade också att det finns en skillnad mellan riktiga boxare och skådespelare som representerar boxare på film. Han menade att det tar tid att nå den nivån, och att vem som helst kan se snabb och tekniskt skicklig ut när de slår på en säck eller liknande. Dessa faktorer kan också förklara den starka kopplingen mellan kunskap och faktualitet som Hall (2003, s. 625) betonade. Där representationen av boxaren uppfattas som orealistisk på grund av skillnaden i skicklighet mellan riktiga boxare och skådespelare som representerar dem på film.

Flera intervjupersoner kände av nostalgiska känslor relaterade till sporten. De kunde förknippa vissa karaktäristiska fenomen som de tidigare upplevt med boxning som en typ av identifikation, vilket Smith (2022, s. 76) beskriver. Dessa fenomen uttryckte intervjupersonerna kunde vara när de sprang på gatan, drack ägg eller när tränaren hejade på sin atlet i gymmet. Intervjupersonerna kunde uppleva känslan av att vara inne i miljöerna där boxaren fysiskt anstränger sig och när de gick in i ringen vid matchevenemang, men även när boxaren befann sig i sin lägsta punkt i karriären. En möjlig förklaring till detta resultat kan vara *trohetsprincipen*, som beskriver hur publiken placerar sig själva i relation till karaktären/boxaren och sporten (Smith, 2022, s. 82).

Intervjuperson ett och två kunde delvis relatera till vissa slag som protagonisten fysiskt tar emot vid matcher. Orsaken till detta är oklar, men det kan bero på PECMA-flow-modellen som Grodal (2009, s. 146–148) tar upp. Intervjupersonerna kunde relatera till och identifiera sig med de emotionella fenomen som uppstår i boxningsgenren. I detta fall handlar det om kroppsliga slag mot magen och huvudet.

5.4 Boxarna använder boxningsmedia för motivation

Boxarnas medvetna och selektiva användning av boxningsmedia är kanske mest framträdande när det gäller hur de använder medierna som motivation och inspiration i



sin sport. Under intervjuerna framkom det en observerbar skillnad till indirekt motivation, eftersom intervjupersonerna kunde relatera till boxare som framställdes i filmer. Som exempel nämnde intervjuperson tre att hon fick en motiverande drivkraft från sin förebild Muhammed Ali, medan intervjuperson fem fick förväntningar från sin tränare och visuella kopplingar från filmer när hon stod i ringen. Dessa resultat skulle kunna förklaras genom Woodward's artikel. Enligt Woodward (2011, s. 491) kan motivation uppstå genom visualisering, vilket hon upptäckte genom att intervjua sexton olika boxare som alla nämnde att antingen en tidigare boxare eller en familjemedlem var en inspirationskälla för dem.

Vid konsumtion av boxningsmedia, särskilt film, upptäckte vi att intervjupersonerna ofta blev motiverade. De såg också att boxningsfilmer kunde ge stor drivkraft till sporten. Till exempel nämnde intervjuperson två att hans nära och kära kunde bli motiverade efter att ha sett en boxningsfilm. Han berättade även positivt om att de kunde skicka videos från deras senaste träningspass. Den observerade ökningen av motivation kan tillskrivas de faktorer som Gantz tar upp i sin publikstudie (Dahlén, 2008, s. 286). Gantz kunde indikera att den allmänna publiken kunde få drivkraft från en idrottsutövares eller ett lags framgång, the thrill of victory (Dahlén, 2008, s. 286). På samma sätt kunde boxare uppleva liknande känslor efter att ha konsumerat boxningsmedia.



6. Slutsats

Det övergripande syftet med uppsatsen var att få kunskap om hur en idrottsaktiv mediepublik relaterar till mediegestaltningar av sport, specifikt boxning. Avsikten med arbetet var att kunna frilägga några förgivettagna perspektiv vid produktion av sport i media, och därigenom bidra med återkoppling till framtida mediesportproducenter, som oss själva. För att belysa syftet intervjuade vi fem aktiva boxare om deras insikter om boxning i film och medier som visar audiovisuellt material. Resultaten av uppsatsen berövar inte boxningsgenren framgång utan snarare uppmuntrar framtida sportmedieproducenter att se andra perspektiv på olika berättelser inom boxning för att skapa nya och unika projekt.

Denna studie har visat att intervjupersoner inte ansåg att gestaltningen av boxning i filmerna var representativ för deras egen uppfattning om sporten. Detta beror på kampernas förhöjda berättarkomponenter där överdriven uthållighet och osannolika slag, vilket brast tittarnas inlevelse. Relevansen av boxarnas egna erfarenheter av sporten ger tydligt stöd att den verkliga sporten skiljer sig från det som visas på film, vilket kan påverka allmänhetens uppfattning om sporten. Vidare kunde intervjupersonerna känna starka emotionella och fysiska reaktioner vid visning av slag mot kroppen, även om de inte ansåg att gestaltningen var realistisk.

Det näst mest betydelsefulla resultatet var att boxningsfilmer och digitala medier kan inspirera och motivera boxare, och framtida producenter kan utnyttja detta för att ge en ny syn på genren och karaktärerna inom boxningsvärlden. Dessa upptäckter har i viss mån vidareutvecklat förståelsen att boxningsgenren är förutsägbar. Exempelvis uppmärksammade informanterna att filmerna baserades på verkliga händelser och att de ofta visar de typiska dramaturgiska vändningarna som till exempel de segerrika avsluten. Filmskapare bör därför experimentera mer med gestaltningen för att skapa en unik syn på sporten.



Undersökningen visade att representationen av boxning i filmer har utvecklats från en mer realistisk gestaltning till att fokusera på dramatiska aspekter. Framtida medieproducenter bör överväga att visa olika perspektiv och förändra den dramatiska gestaltningen av orealistiska kamper och sporten för att attrahera en bredare publik. Det krävs dock ytterligare undersökningar för att bedöma konsekvenserna av en sådan förändring.

6.1 Framtida forskning

Under vår undersökning fann vi några återkommande fenomen i resultaten som sätter ljus på vissa kunskaper som eventuellt kan bearbetas ytterligare i framtida undersökningar. Vi frågade våra intervjupersoner varför de tror att människor dras till boxningsfilmer över andra sportfilmer. Flera av intervjuarna svarade att människor lockas av våldet inom boxningsgenren. Varför dras människor till våld i filmer? Vad är det som gör att vi människor finner det tillfredsställande att bevittna våld?

Vi tror också att det hade varit intressant att fokusera på boxningens popularitet inom film. Enligt Woodward (2011) är boxning den mest producerade, prisbelönta och lönsamma sportfilmngenren någonsin. Varför dras publik till boxningsfilmer över andra sportfilmer?



HÖGSKOLAN
DALARNA

Referenser

- Ahrne, G & Svensson, P. (2015). *Handbok i Kvalitativa metoder*. Upplaga 2. Liber. ISBN: 9789147112241.
- Altman, R. (1999). *Film Genre*. BFI Publishing
- Andersson, U. (Oktober, 2012). *Publikforskning i en digitaliserad och konvergerad medievärld*. Mittuniversitetet DEMICOM
- Avildsen, J. G. (Director). (1977, april 25). *Rocky* [Drama, Sport]. Chartoff-Winkler Productions.
- Bergström, Annika & Höglund, Lars (2014). A national survey of early adopters of e-book reading in Sweden. *Information Research* 19 (2).
- Berry, M., Gray, T., & Donnerstein, E. (1999). Cutting Film Violence: Effects on Perceptions, Enjoyment, and Arousal. *The Journal of Social Psychology*, 139(5), 567–582. <https://doi.org/10.1080/00224549909598417>
- Browning, T. (Director). (1931, oktober 2). *Iron Man* [Drama]. Universal Pictures.
- Coakley, J. (2021). *Sports in society*. 13th ed. McGraw Hill LLC.
- Cogerson, B. (2011, oktober 8). Ultimate Movie Rankings. *Boxing Movies*.
<https://www.ultimatemovierankings.com/boxing-movies/>
- Coogler, R. (Director). (2016, februari 5). *Creed* [Action, Drama, Sport]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Warner Bros., New Line Cinema
- Dahlén, T. (2008). *Sport och media*. IJ-förlaget
- Denscombe, M. (2018). *Forskningshandboken: För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna* (Fjärde upplagan).
Studentlitteratur. <https://go.exlibris.link/FfCRZVP8>
- Downey, E. M. (2016). Glee, Flash Mobs, and the Creation of Heightened Realities. *Journal of Popular Film and Television*, 44(3), 128–138.
<https://doi.org/10.1080/01956051.2016.1142419>
- Eastwood, C. (Director). (2005, april 8). *Million Dollar Baby* [Drama, Sport]. Warner Bros., Lakeshore Entertainment, Malpaso Productions.
- Forskningsetiska anvisningar för examens- och uppsatsarbeten vid Högskolan Dalarna (2019-08-12). Dnr: HDa 1.2-2017/11.



HÖGSKOLAN
DALARNA

- Frandsen, K., & Bruun, H. (2005). Mediegenre, identifikation og reception. *MedieKultur: Journal of Media and Communication Research*, 21(38), Art. 38. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v21i38.1275>
- Fuqua, A. (Director). (2015, augusti 7). *Southpaw* [Action, Crime, Drama]. Escape Artists, Hill District Media, Riche Productions.
- Gems, Gerald R (2014). *Boxing: A Concise History of the Sweet Science*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Gipsrud, J. (2011). *Mediekultur och Mediesamhälle*. Upplaga 3. Bokförlaget Daidalos. ISBN: 9789171733351
- Gottschall, J. (2013). *The Storytelling animal: How Stories Make Us Human*. Mariner Books. ISBN: 9780547644813
- Griffith, D. W. (Director). (1920, januari 19). *Broken Blossoms or The Yellow Man and the Girl* [Drama, Romance]. D.W. Griffith Productions.
- Grindon, L. (2011). *Knockout: The Boxer and Boxing in American Cinema*. University Press of Mississippi. ISBN: 9781604739893.
- Grodal, T. (2009). *Introduction to Part II: The PECMA Flow*. Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture, and Film. Oxford: Oxford University Press
- Hall, A. (Director). (1941, december 1). *Here Comes Mr. Jordan* [Comedy, Fantasy, Romance]. Columbia Pictures.
- Hall, A. (2003), *Reading Realism: Audiences' Evaluations of the Reality of Media Texts*. *Journal of Communication*, 53: 624-641.
- Howard, R. (Director). (2005, september 16). *Cinderella Man* [Biography, Drama, Romance]. Universal Pictures, Miramax, Imagine Entertainment.
- Hsu, G. (2006). Jacks of All Trades and Masters of None: Audiences' Reactions to Spanning Genres in Feature Film Production. *Administrative Science Quarterly*, 51(3), 420-450. *IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows*. IMDb. Hämtad 22 november 2022, från <https://www.imdb.com/>
- Jerslev, A. (2002). *Realism and 'reality' in film and media*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, University Of Copenhagen.



HÖGSKOLAN
DALARNA

- Jerslev, A. (2006). Sacred viewing: Emotional responses to the Lord of the Rings. *In The Lord of the Rings: Popular culture in global context* (pp. 206-221). Wallflower Press.
- Jones, G. (2008). *In praise of an "invisible genre"? An ambivalent look at the fictional sports feature film. Sport in Society, 11(2/3), 117–129.*
- Karlson, P. (Director). (1963, februari 4). *Kid Galahad* [Drama, Musical, Sport]. The Mirisch Corporation.
- Keaton, B. (Director). (1926, december 26). *Battling Butler* [Comedy, Sport]. Buster Keaton Productions.
- Komiak, X.S. & Benbasat, I. (2006). The effects of personalization and familiarity on trust and adoption of recommendation agents. *MIS Quarterly* 30 (4), 941–960.
- Kretchmar, R. (2017). Sport, fiction, and the stories they tell. *Journal of the Philosophy of Sport, 44, 55–71.* <https://doi.org/10.1080/00948705.2016.1277949>
- MacLean, M. (2014). Truth and Reality in Screening Sports' Pasts: Sports Films, Public History, and Truthfulness. *Journal of Sport History* 41(1), 47-54. <https://www.muse.jhu.edu/article/544503>.
- Mckee, R. (2014). *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting.* London: Methuen.
- Nurchahya, Y., Stiadi, D., & Syamsudar, B. (2020). Use of audio-visual media on training basic skills in passing and shooting in futsal sports. *Journal of Physics: Conference Series, 1521(4), 042050.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042050>
- Plantinga, C. (2009). Negative Emotions and Sympathetic Narratives, *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience.* Berkeley, Calif.: University of California Press.
- Rennstam, J & Wästerfors, D. (2015). *Från Stoff till Studie: om analysarbete i kvalitativ forskning.* Studentlitteratur AB. ISBN: 9789144094601.
- Rogers, M. Everett (2003). *The Diffusion of Innovations.* New York: Free Press.
- Russell, D. O. (Director). (2011, mars 11). *The Fighter* [Action, Biography, Drama]. Closest to the Hole Productions, Fighter, Mandeville Films.
- Scorsese, M. (Director). (1981, mars 20). *Raging Bull* [Biography, Drama, Sport]. Chartoff-Winkler Productions.



HÖGSKOLAN
DALARNA

- Shin, Dong-Hee (2011). *Understanding e-book users: Uses and gratification expectancy model*. *New Media Society* 13, 260–278.
- Singh, S, & Wassenaar, D. R. (2016). Contextualising the role of the gatekeeper in social science research. *South African Journal of Bioethics and Law*, 9(1), Art. 1.
- Smith, M. (2022). *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press, Incorporated.
- <http://ebookcentral.proquest.com/lib/dalarna/detail.action?docID=6987679>
- Stern, Howard. / Youtube. (22/7/15).” *Jake Gyllenhaal Describes His Training for "Southpaw"*. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=GQ1L5h7hHsM>
- Streible, D, Musser, C (2008). *Fight Pictures: A History of Boxing and Early Cinema*. University of California Press.
- Turnbull, S (2020). *Media Audiences: Is anybody watching?*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Vetenskapsrådet. (2002). *Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning*. Elanders Gotab. ISBN:91-7307-008-4
- Vidor, K. (Director). (1932, oktober 31). *The Champ* [Drama, Family, Sport]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).
- Walsh, R. (Director). (1943, augusti 2). *Gentleman Jim* [Drama, Music, Romance]. Warner Bros.
- Woodward, K. (2011). The Culture of Boxing: Sensation and Affect. *Sport in History*, 31(4), 487–503. <https://doi.org/10.1080/17460263.2011.650371>