**7. Identitetsfusion**

*Mathias Tøttrup Thygesen*

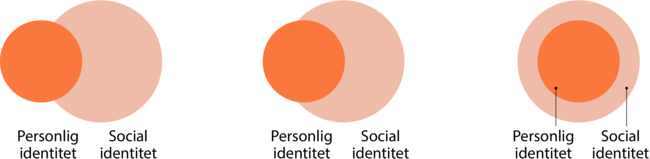
Den 2. september 2024: En selvmordsbomber dræber 6 og sårer 17 i Afghanistans hovedstad, Kabul. Når vi læser overskriften i nyhederne, er det svært at forstå, hvad der motiverer et menneske til sådan en grufuld handling. Vi har alle prøvet at gøre små personlige ofre for en gruppe, vi er en del af (tjenester, tid, penge). Til sammenligning er det yderst sjældent, at vi er villige til at begå det ultimative offer ved at kæmpe eller sågar dø på gruppens vegne. Det er forståeligt nok, at vi tøver, da en sådan grad af selvopofrelse strider imod vores overlevelsesinstinkt – et af menneskets mest rodfæstede instinkter. Netop derfor er det tankevækkende, at der findes psykologiske kræfter så stærke, at de kan tilsidesætte vores behov for overlevelse. Men hvad gør en gruppe værd at dø for? Spørgsmålet har optaget en række forskere, der med afsæt i teorien om *identitetsfusion*, har søgt at forklare psykologien bag menneskets villighed til ekstrem solidarisk adfærd.

**Refleksionsøvelse**

Hvad gør en gruppe værd at dø for? Instruktion: Tænk på personer, som du har en tæt følelsesmæssig relation til, f.eks. dine forældre, søskende eller din kæreste. Tænk nu på en situation, hvor andre ville gøre dem ondt. Hvad ville du være villig til at gøre for at beskytte dem?

**7.1 En sammensmeltning af identiteter**

"Hvorfor skulle *jeg*sætte mig selv i fare for *gruppens*skyld?" ville de fleste nok spørge. Denne tanke bygger på en opfattelse af gruppen og os selv som to forskellige størrelser, og det påvirker den måde vi vil reagere på, hvis gruppen bliver truet. Selvom vi henter en del af vores **sociale identitet** gennem de grupper, vi hører til, vil de fleste nok hævde at have andre sider af deres identitet, f.eks. en **personlig identitet**. Men hvad nu, hvis de to niveauer af vores identitet blev til én? **Identitetsfusion**kan kort defineres som *en dyb indre følelse af at være ét med gruppen*, hvor grænsen mellem individ og gruppe viskes ud. Personer i denne tilstand vil derfor føle en ubetinget og instinktiv trang til at beskytte dem, de er fusioneret med, hvilket motiverer dem til at begå ekstreme handlinger.



**Figur 7.1 Fusion mellem personlig og social identitet**

Ifølge de to forskere William B. Swann Jr. og Michael D. Buhrmester bygger identitetsfusion på fire principper (se tabel 7.1). Det første princip består i, at den personlige identitet og den sociale identitet kan smelte sammen. Hos individer med en sammensmeltet identitet er båndet til gruppen med andre ord så stærkt, at deres personlige identitet *fusionerer*med den sociale identitet, de har fra gruppen, og bliver til én samlet identitet. Grænsen mellem individ og gruppe flyder så at sige sammen. I forlængelse heraf er det andet princip ved identitetsdiffusion, at handlingerne hos fusionerede individer reflekterer deres sociale identitet såvel som deres personlige identitet. Det betyder, at individer ikke blot handler ud fra den sociale rolle, de har i gruppen; de er også personligt motiverede til at handle på gruppens vegne, fordi deres rolle såvel som deres personlige kvaliteter, bliver værdsat.

Det tredje princip handler om individets bånd til gruppen. Stærkt fusionerede individer har både kollektive og relationsmæssige bånd til gruppen. Med **kollektive bånd** menes den følelse af samhørighed, der opstår, når medlemmernes adfærd stemmer overens med gruppens normer og værdier. Til forskel handler de **relationsmæssige bånd** om de stærke og unikke relationer, der former sig mellem individer på samme måde som blandt familiemedlemmer. Identitetsfusion er dermed en proces, der i stort omfang baserer sig på relationer og følelser mellem mennesker. Endelig går det fjerde princip ud på, at styrken i det bånd, individet danner til de andre gruppemedlemmer, gør følelsen af fusion permanent. Fusionerede individer vil derfor føle sig som ét med gruppen uanset hvilken kontekst de måtte befinde sig i.

Teorien om identitetsfusion trækker tråde til Tajfels og Turners (1979) sociale identitetsteori fra kapitel 5. Selvom begge teorier beskæftiger sig med identitetsprocesser mellem individ og gruppe, er der dog markant forskel på at fusionere og identificere sig med en gruppe. Én af de mest centrale forskelle er individets bånd til gruppen. Mens begge teorier inkluderer medlemmernes kollektive bånd, adskiller identitetsfusion sig ved også at inkludere de relationsmæssige bånd. Fodboldfans, der identificerer sig med det samme hold, iklæder sig klubbens fantrøjer og hepper på klubben i fælles kampråb, vil f.eks. danne kollektive bånd til hinanden. Under identitetsfusion vil dette bånd føles endnu stærkere, idet fansene betragter hinanden som familiemedlemmer - hver især med unikke og uerstattelige personligheder.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Social identitetsteori** | **Identitetsfusion** |
| **Identitet** | Personlig og social identitet er adskilte. Fokus på den sociale identitet. | Den personlige identitet og den sociale identitet smelter sammen til én samlet identitet. |
| **Handlinger** | Individet handler ud fra en social rolle, der er forbundet med gruppen. | Individets handlinger reflekterer både deres sociale rolle og deres personlighed. |
| **Bånd til gruppen** | Kollektive bånd til de andre medlemmer af gruppen. | Kollektive og relationsmæssige bånd. |
| **Betydningen af kontekst** | Styrken i individets bånd til gruppen afhænger af konteksten. F.eks. en stærkere identifikation med fodboldklubben, hvis holdet vinder mesterskabet. | Individets stærke bånd til gruppen er permanent og uafhængigt af konteksten. F.eks.: Stærk fusion med fodboldklubben, selv hvis holdet tabte alle kampe i denne sæson. |

**Tabel 7.1 Forskelle mellem identifikation og identitetsfusion**

**7.2 Lokal og udvidet fusion**

Det virker logisk, at små grupper har de bedste betingelser for at danne kollektive og relationsmæssige bånd til hinanden, og at identitetsfusion derfor kun kan finde sted i de nære relationer. Sandheden er dog, at det er muligt at føle et stærkt bånd til alle medlemmer i større grupper - det gælder endda personer man endnu ikke har mødt. Forklaringen findes i forbindelsen mellem to forskellige former for fusion, henholdsvis lokal og udvidet fusion.**Lokal fusion** er den fusion, der finder sted i små grupper, hvor medlemmerne oplever at have en vis *fælles essens*. Det kan f.eks. være familie, nære venner eller en enhed af soldater. Til sammenligning opstår **udvidet fusion** i større og mere abstrakte grupper, som f.eks. etnicitet og nationalitet. Ved denne form for fusion bliver de stærke relationsmæssige bånd *projiceret*ud på en større gruppe af fremmede mennesker. Igen dikterer logikken, at det er praktisk umuligt for et individ at danne stærke relationsmæssige bånd til tusindvis af fremmede, men som eksperimentet af den amerikanske professor William B. Swann Jr. viser, er dette ikke blot muligt, men også relaterbart.

**Identitetsfusion gennem etnicitet**

**Undersøgelsens formål**: I 2014 foretog William B. Swann Jr. og hans forskerhold en række eksperimenter, hvor de undersøgte om individer kan præges til at føle identitetsfusion med deres egen etniske gruppe og om det i så fald ville øge deres villighed til at gå til ekstremer på deres etnicitets vegne. Med andre ord undersøgte forskerne, om det var muligt at skabe en følelse af relationsmæssige bånd til en gruppe mennesker ved at lede folk til at tro, at de havde en fælles *biologisk essens*.

**Deltagere**: For at give eksperimentet de bedst mulige betingelser blev eksperimentet udført i Kina, hvor statsborgerskab og etnicitet er tæt forbundne relativt til andre lande. I undersøgelsen deltog 83 kinesiske studerende.

**Metode**: Laboratorieeksperiment

**Fremgangsmåde**: Deltagerne blev inddelt i eksperiment- og kontrolgruppe gennem tilfældig udvælgelse. I eksperimentgruppen fik deltagerne udleveret en opdigtet videnskabelig artikel om gener, der berettede at det nu er muligt at afkode en persons race ud fra en enkelt vævsprøve. Modsat blev kontrolgruppen tildelt en faktisk artikel, der forklarede, at den genetiske variation mellem mennesker ikke er tilstrækkelig stor nok til, at vævsprøver kan afkode menneskerace. For at sikre at forsøgsdeltagere havde forstået indholdet af artiklerne blev de efterfølgende stillet en række uddybende spørgsmål. Til sidst udfyldte deltagerne et spørgeskema, der målte graden af identitetsfusion med deres etniske gruppe og villigheden til at støtte ekstrem adfærd på deres etnicitets vegne.

**Resultaterne**: Resultaterne viste en statistisk signifikant højere grad af fusion og villighed til ekstrem adfærd på vegne af den etniske gruppe hos eksperimentgruppen sammenlignet med kontrolgruppen. Forskerne gentog eksperimentet i Indien, hvor den etniske befolkningssammensætning er tilsvarende homogen og fik ensartede resultater. Troen på en fælles biologisk essens med deres etniske gruppe, promoverede således en følelse af udvidet fusion med millioner af fremmede mennesker. Den nu aktiverede følelse af identitetsfusion gav udslag i en større villighed til at kæmpe og dø for gruppen. I et senere eksperiment i USA undersøgte forskerne om følelser af udvidet fusion også kunne opstå gennem en opfattelse af fælles *psykologisk essens* såsom nationalitet og i så fald om dette kunne øge villigheden til ekstrem solidarisk adfærd. Studiet gav ensartede resultater.

**7.3 Radikalisering i gamingkulturen**

I nutidens digitale tidsalder dyrkes venskabelige relationer ikke kun ansigt til ansigt, men også på sociale medier og online spilplatforme. Det virtuelle rum er blevet en integreret del af vores sociale liv – især hos de unge. Denne udvikling har dog i nyere tid ledt til et stadig større fokus på, hvilke negative konsekvenser det digitale rum har for individ og samfund. I forskningsfeltet for radikalisering er der en stigende bekymring for, om online gaming er blevet arnested for ekstremistiske ideologier og muligvis også radikalisering.

Denne bekymring er ikke uden grund, da mange af de spil som dyrkes på online spilleplatforme, bygger på en klar opdeling i "os versus dem", der som beskrevet i kapitel 5 kan være kimen til en radikaliseringsproces. Oven i dette giver online gaming gode betingelser for at identitetsprocesser såsom identitetsfusion kan opstå. Et gennemgående træk ved spillene er nemlig, at spillerne under stressende omstændigheder samarbejder for at dræbe frygtindgydende fjender. Online gaming sætter dermed rammen om en *fælles oplevelse*, som både er udfordrende og engagerende, og som derfor medvirker til at promovere tætte relationsmæssige bånd mellem spillerne.

Online gamer-miljøer har en særlig stor tiltrækningskraft for ensomme individer. Dette skyldes, at spilfællesskaber tilbyder den følelse af *tilhørsforhold*, ensomme mennesker efterspørger. For nogle er gaming derfor ikke "bare et spil", men deres primære forbindelse til andre mennesker. Selvom gamingkulturen kan være gavnlig for mennesker, der lider af ensomhed, repræsenterer kulturen samtidig et virtuelt rum, hvor hadefuld, misogyn og racistisk adfærd er hverdagskost. En rapport fra Anti-Defamition League viste eksempelvis, at 23 % af alle online-spillere er blevet udsat for diskussioner om hvidt overherredømme under spilaktiviteter.

Gamingkulturen udgør derfor et tveægget sværd: På den ene side kan online-gaming give en følelse af tætte venskabelige bånd og tilhørsforhold. På den anden side bliver spillerne en del af en hadefuld kultur, som i værste fald kan lokke dem til at omfavne ekstremistiske holdninger og føre dem ud ad en radikaliseringssti. I et studie af Rachel Kowert og andre forskere fra 2022 undersøgte man, om identitetsfusion muligvis spiller en rolle i radikaliseringen af online-spillere.

**Fusion med gamingkulturen og villighed til ekstremisme**

**Undersøgelsens formål**: Forskerne ønskede at undersøge sammenhængen mellem identitetsfusion og ekstremisme blandt gamere. Mere konkret undersøgte forskerne om, der eksisterer en sammenhæng mellem identitetsfusion med gamingkulturen og villigheden til ekstremistisk adfærd på dennes vegne.

**Deltagere**: I studiet deltog 304 amerikanske online gamere i alderen 19-77 år, heraf 146 mænd, 155 kvinder og 3 nonbinære. Deltagerne havde forskellige uddannelsesmæssige og etnisk baggrund, dog med en overrepræsentation af hvide (219).

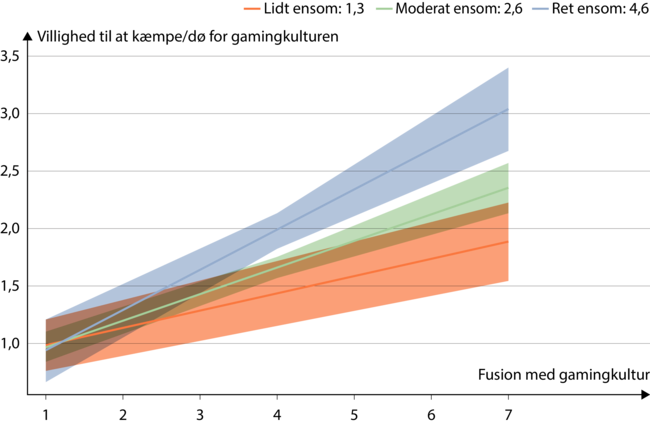
**Metode**: Spørgeskema

**Fremgangsmåde**: Efter at deltagerne havde tilkendegivet samtykke til at deltage i undersøgelsen, blev de bedt om at besvare et online spørgeskema, der var inddelt i tre overordnede dele. Den første del sigtede mod at måle deltagernes grad af fusion med deres identitet som gamere, gamingkulturen og andre gamere.

Den næste del af spørgeskemaet handlede om ekstremistisk adfærd og holdninger forbundet med gamingkulturen. Her skulle deltagerne først vurdere om de var villige til at udøve vold mod personer, der gjorde grin med gamingkulturen. Herefter skulle respondenterne indikere, om de var enige eller uenige i en række sexistiske og racistiske udsagn, da disse holdninger ifølge tidligere undersøgelser er en udpræget del af gamingkulturen. For at teste teoriens forklaringskraft inkluderede forskerne en række kontrolvariable, som potentielt kunne have indflydelse på villigheden til ekstremisme på gruppens vegne. Derfor blev respondenterne i den sidste del af spørgeskemaet bedt om at svare på en række spørgsmål, der målte deres identifikation med højrefløjsekstremisme og grupper såsom Alt-Right. Alle svar i spørgeskemaet blev angivet på en skala fra 1-7, der rangerede fra "Helt uenig" til "Helt enig". Efter at spørgeskemaet var udfyldt, blev deltagerne debriefet om undersøgelsens egentlige formål.

**Resultater**: Forskerne samlede data fra spørgeskemaet i en regressionsanalyse, hvor de undersøgte sammenhænge mellem forskellige variable. Resultaterne viste en positiv korrelation mellem identitetsfusion og gamingkulturen og villigheden til at kæmpe for denne. Denne sammenhæng var statistisk signifikant, selv når forskerne kontrollerede for andre variable såsom identifikation med højreekstremistiske ideologier og resultatet støtter dermed tesen om, at identitetsfusion med gamingkulturen skulle være en særskilt forklaring på ekstremisme, der virker uafhængigt af individets identifikation med en gruppes ideologi. For individer, der oplever udvidet fusion med gamingkulturen, er spillet således ikke "bare et spil", men et familiært miljø, hvor spillerne på holdet betragtes på tilnærmelsesvis samme måde som familiemedlemmer. Blandt andre fund fandt forskerne en positiv sammenhæng mellem respondenternes fusion med gamingkulturen og holdninger såsom sexisme og racisme. Studiet synes således at støtte op om misogyne og racistiske holdninger, som centrale karakteristika for de miljøer, hvori online-gaming finder sted.

**Ensomhed og identitetsfusion**: I et efterfølgende studie undersøgte forskerne, hvilken betydning ensomhed havde for, hvor stærkt personer identificerede sig med gamingkulturen og som en konsekvens heraf deres villighed til ekstremistisk adfærd. Fortolk selv på resultaterne i graferne nedenfor: Hvilken betydning har ensomhed for fusion med gamingkulturen og villigheden til at kæmpe/dø på denne kulturs vegne? Ensomhed vurderet på en skala fra 1-5.



**7.4 En nedre grænse for fusion?**

Som de empiriske studier har vist, er mennesker i stand til at føle *udvidet fusion* med fremmede, hvis de har en opfattelse af at dele *fælles essens*. Konkret viste studier, at identitetsfusion kan udspringe af en følelse af fælles biologisk essens (etnicitet), psykologisk essens (nationalitet) og nu også gamingkulturen. På den baggrund er det fristende af spørge, om der er en nedre grænse for, hvad der kan give anledning til identitetsfusion eller om dette blot er et spørgsmål om, hvem eller hvad man er følelsesmæssigt investeret i? Vil politiske single-issues som f.eks. dyrevelfærd kunne promovere identitetsfusion med andre dyrevelfærdsaktivister? Eller er politiske enkeltsager som denne ganske enkelt for specifikke til at kunne frembringe så stærke følelser?

Voldelige aktivister der er imod hvalfangst

Et skib fra den radikale dyreværnsorganisation *Sea Shepherd Conservation Society* border et japansk hvalfangerskib i et forsøg på at beskytte maritime dyregrupper

Foto: Institute Of Cetacean Research/AFP/Ritzau Scanpix

**Arbejdsspørgsmål til kapitlet**

1. Hvad er **identitetsfusion**? Uddyb, hvad det vil sige, at der sker en *sammensmeltning af identiteter* og hvordan det påvirker individets handlinger.
2. Beskriv de fire principper, som identitetsfusion ifølge Swann Jr. og Buhrmester bygger på. Kommenter dernæst på, hvordan **identitetsfusion**adskiller sig fra**identifikation** (den sociale identitetsteori)?
3. Beskriv forskellen mellem **lokal fusion** og **udvidet fusion**.
4. Hvad var formålet med Swann Jr.'s eksperiment om identitetsfusion gennem etnicitet, og hvad var resultaterne af eksperimentet?
5. Hvilke positive og negative konsekvenser er der ved **gaming-kulturen**? Kom herunder ind på, hvordan gaming-kulturen er som et *tveægget sværd*.
6. Analyser Kowerts studie identitetsfusion med gamer-kulturen og villighed til ekstremisme. Inddrag viden om spørgeskema som metode i din analyse.
7. Hvilken betydning har ensomhed for fusion med gaming-kulturen og villighed til ekstremistisk adfærd?
8. Kom med jeres vurdering: Er der en nedre grænse for identitetsfusion?

**Opgave: Krigen i Ukraine**

1. Se følgende nyhedsindslag fra CBS-news på Youtube: [Meet a Ukrainian man who gave his life fighting for his country (youtube.com)](https://www.youtube.com/watch?v=ZlVua2Ms12o) (link på lectio)
2. Analyser, hvorfor Ukrainere som Andriy Rogalski er villige til at dø for deres land på baggrund af et forestillet nationalt fællesskab. Inddrag teorien om identitetsfusion i din analyse.
3. Diskuter forskellen mellem terrorisme og patriotisme: Hvornår er man terrorist og hvornår er man frihedskæmper?

**Opgave: Lav jeres eget eksperiment**

Design og udfør et eksperiment, der undersøger om man kan præge mennesker til en følelse af identitetsfusion med en bestemt gruppe og om dette påvirker deres villighed til at støtte brugen af vold på gruppens vegne.  
  
Følg denne guide i jeres forskningsdesign:

1. Udvælg den gruppe, som I gerne vil undersøge nærmere. Hvad regner I med at finde frem til? Opstil hypoteser: Udvidet fusion med \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ øger villigheden til at støtte brugen af vold for at redde medlemmer af \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.
2. Få fat i deltagere til jeres eksperiment. Overvej i den forbindelse, hvordan I bør udvælge jeres deltagere, så undersøgelsen bliver så repræsentativ som muligt. Inddel derefter deltagere i hhv. eksperimentgruppe og kontrolgruppe gennem tilfældig udvælgelse.
3. Manipulation: Til denne del af eksperimentet skal I bruge to artikler. Ideen er, at I skal forsøge at præge deltagerne til en følelse af identitetsfusion med den gruppe I har valgt at undersøge. Den artikel/tekst som eksperimentgruppen læser, skal derfor promovere identitetsfusion, hvorimod den artikel/tekst kontrolgruppen læser, skal være neutral.
4. Forsøgsdeltagerne skal herefter svare på en række spørgsmål i et spørgeskema:
   1. Manipulationscheck: Her skal deltagerne angive, hvilken artikel de læste og svare på nogle få spørgsmål for at sikre, at de har forstået teksternes indhold.
   2. Måling af identitetsfusion: Hent inspiration i skabelonen neden for.
   3. Villighed til at støtte brugen af vold: På en skala fra 1 til 10, hvor 1 betyder "I meget lav grad" og 10 betyder "I meget høj grad", hvor villig er du så til at støtte brugen af vold for at redde medlemmer af \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_?
5. Tak deltagerne for deres deltagelse og orienter dem om formålet med det eksperiment, de netop har deltaget i. Husk at deltagerne må trække deres samtykke tilbage
6. Sammenlign svarene fra to grupper i eksperimentet og fortolk på resultatet. Fik I bekræftet jeres hypotese? Hvilke teoretiske og metodiske årsager kan der være til dette?

Et billede, der indeholder tekst, skærmbillede, Font/skrifttype, nummer/tal

Automatisk genereret beskrivelse

**Brug for inspiration?**  
I kan f.eks. undersøge om man kan præge folk til at føle identitetsfusion gennem national identitet, og om dette påvirker villigheden til at redde andre danskere. Her kan I eksempelvis finde artikler (eller selv fabrikere tekster) til eksperimentgruppen, der beretter om, hvordan danskere er meget enige om danske kerneværdier, mens kontrolgruppen modtager en tekst om, hvordan danskerne ikke er enige om, hvilke værdier, der er de vigtigste i livet og samfundet. På denne måde kan forsøge at præge eksperimentgruppen til at føle, at de deler en vis fælles essens med andre danskere.