UPPSALA UNIVERSITET

INSTITUTIONEN FÖR KULTURANTROPOLOGI OCH ETNOLOGI
DEPARTMENT OF CULTURAL ANTHROPOLOGY AND ETHNOLOGY

Den andre spelaren
En etnologisk studie av kvinnliga gamers i en manlig spelkultur

Av Moa Broqvist

Handledare: Professor Ella Johansson

2021

MASTERUPPSATSER I ETNOLOGI OCH FOLKLORISTIK

Nr 2

Abstract

The gaming community is generally regarded as highly masculine. Gamers are often identified as white, heterosexual, young men. Women who play games are viewed as an anomaly. In reality many women play, and depending on which games that count, women are the majority of game consumers. The gaming industry has gone through changes and now companies try to satisfy a variety of consumers. The transition to a more including community has woken outrage among those who are no longer the core group of the gamer identity.

Drawing upon discourse theory by Ernesto Laclau and Chantal Mouffe and by Stuart Hall's thoughts on identity, this thesis examines how gamer identity is constructed and the conflict that occurs when women enter the masculine imprinted scene of gaming. The empirical material consists mainly of interviews with women who play games as well as a Facebook group made for the informants.

The study shows that there are competing definitions of who is a gamer and that even the most inclusive definition sets up boundaries that distinguishes gamers from non-gamers. A diversity in the gaming community and in the games is a cause of friction. An inclusion of characters that are not representative of the white, young, heterosexual male gamer are sometimes viewed as political statements, which are both celebrated and detested, which leads to a question of how a discourse of politics plays a role in the construction and reproduction of a gamer identity.

Keywords: gamer identity, discourse theory, gender, representation

Innehållsförteckning

Abstract ii

Innehållsförteckning iv

1. Inledning 1
- **1.1. Bakgrund** 1
- **1.2. Syfte och frågeställningar** 2
- **1.3. Tidigare forskning** 2
- **1.4. Teoretiska utgångspunkter och begrepp** 5
  - 1.4.1. Spelkulturen 5
  - 1.4.2. Diskursteori och hegemonisk maskulinitet 6
  - 1.4.3. Identitet 9
  - 1.4.4. Genussystem 10
  - 1.4.5. Intersektionalitet 11
- **1.5. Material och metod** 12
  - 1.5.1. Informanterna 12
  - 1.5.2. Netnografi 13
  - 1.5.3. Intervjuer och transkribering 16
- **1.6. Etik och reflexivitet** 17
  - 1.6.1. Min personliga koppling 18
  - 1.6.2. Forskningsetiska principer och ett virus påverkan på forskning 18
- **1.7. Uppsatsens disposition** 22

2. #Gamergate och #Vispelarintemed– ett genuskrig? 23
- **2.1. Från blogginlägg till bombhot** 23
- **2.2. Gamergate som rörelse** 25
- **2.3. #NotYourShield som sköld mot kritiken** 27
- **2.4. Syftet med #Gamergate** 28
- **2.5. En fråga om maskulinitet** 29
- **2.6. Med sociala rörelser kommer motstånd** 31
- **2.7. Slutspelat med sexism** 32
- **2.8. Sammanfattning** 33

3. Vem är en gamer? 35
- **3.1. ”Gamer” – ett inte helt okomplicerat begrepp** 35
- **3.2. Spelen spelar roll** 38
- **3.3. Att vara hardcore eller softcore** 41
- **3.4. Gamern – en fråga om pengar och tillgänglighet** 44
- **3.5. Sammanfattning** 45

4. Tjejer som spelar eller tjejer som ”spelar”? 47
- **4.1. Bedragerskor och flickvänsmaterial** 47
- **4.2. Kvinnor i spel och den manliga blicken** 49
- **4.3. Sexualisering – påtvingad och njutbar** 50
- **4.4. ”Gamer girl” – ett begrepp på gott och ont** 53
- **4.5. Sammanfattning** 56

5. Det politiska spelet 57
- **5.1. Politik i spel** 57
- **5.2. Politik=när spelkulturen utmanas** 60
- **5.3. Vikten av representation** 63
- **5.4. Synliggörande, motstånd och förändring** 66
- **5.5. Sammanfattning** 68

6. Avslutande diskussion **69**
6.1. Spelkulturen som en herrklubb **69**
6.2. Om kvinnor ska ha bikini kan lika gärna män ha det med **70**
6.3. Gemenskap och gränsdragningar **72**
6.4. Representation och mångfald som politiskt ställningstagande **74**
6.5. En gamer rätt och slätt **75**
6.6. Vidare forskning **75**

Käll- och litteraturförteckning **77**
Tryckta källor **77**
Hemsidor 77
Otryckta källor **77**
Intervjuer 77
Litteratur **79**

Bilagor **84**
Bilaga 1 ..... **84**
Bilaga 2 ..... **86**

1. Inledning

1.1. Bakgrund

Kvinnor som spelar dataspel, finns de? En fråga om det verkligen finns kvinnliga ”gamers” och spelutvecklare har ofta varit reaktionen när denna studie om kvinnor inom spelkulturen har diskuterats med utomstående. Att spelkulturen har en tydlig manlig prägel är ingen hemlighet och uppfattningen om att det främst är män som spelar och som arbetar inom spelindustrin verkar vara så stark att kvinnor inom spelkulturen närmast ses som mytologiska varelser av vissa personer. Synen på spelkulturen som maskulin är en anledning till att jag finner det etnologiskt intressant att studera just kvinnor inom denna kontext. Kampen om gameridentiteten, det vill säga vem som har rätt att identifieras som gamer, sträcker sig däremot längre än att endast vara en fråga om genus. Vilka spel är det till exempel som bör spelas? Är det endast dataspel eller kan en person som enbart spelar analoga spel som *Monopol* också vara en gamer?

Konflikten om vem som är en ”riktig” gamer blev tydlig i och med den sociala rörelse gällande spel och spelkulturen, framför allt utifrån en nordamerikansk kontext, som kallas för ”Gamergate”, som har fått rykte om sig att vara högerextrem och misogyn, riktades hat mot främst tre kvinnor. Spelkritikern Anita Sarkeesian, som har kritiserat dataspel ur ett genusperspektiv, och spelutvecklarna Zoe Quinn och Brianna Wu har fått motta sådana hot och trakasserier att de känt sig tvungna att lämna sina hem (Stuart 2014). Att som kvinna uttrycka åsikter om dataspel och spelkulturen är uppenbarligen inte utan risker. Bakgrunden till intresset för att skriva denna uppsats är just konflikten som existerar i spelkulturen, det vill säga den kultur bestående av spelkonsumenter och spelskapare, och som blev tydligt framträdande i och med Gamergate-rörelsen. Det finns ett spel om makt och motstånd inom kulturen vilket gör det intressant att koppla speldiskursen till en diskurs om politik.

Jessica Enevold och Charlotte Hagström som har studerat kvinnliga gamers menar att det kan tyckas som ett udda val för feministisk forskning att studera kvinnor i relation till spel. De anser att det tvärtom är ett viktigt ämne att studera eftersom spel har en stor påverkan på dagens samhälle, inte bara ekonomiskt utan även kulturellt. Det är därför viktigt att denna arena inte förbises i forskningen. Att studera kvinnor som spelar är ett bra sätt att ta tempen på statusen på den moderna jämställdheten (Enevold & Hagström 2008:4f).

1.2. Syfte och frågeställningar

Det övergripande kunskapsmålet för uppsatsen är att bidra till kunskap om hur det kan vara att vara kvinna i en mansdominerad kontext. *Syftet med denna uppsats är att med avstamp i kvinnliga gamers erfarenheter, åsikter och tankar undersöka hur kvinnor som spelar förhåller sig till en spelkultur som uppfattas som dominerande maskulin samt hur spelkulturen förhåller sig till kvinnorna*. I denna uppsats kommer det även studeras hur politik definieras, görs och tas emot inom spelkulturen. Uppsatsens syfte kommer att undersökas utifrån följande frågeställningar:

- Vem inkluderas och exkluderas i subjektspositionen/identiteten gamer?
- Vilka möjligheter och motsättningar/hinder finns det för en person att identifieras som både kvinna och gamer?
- Vad uppfattar informanterna som politiskt gällande spel och hur står dessa uppfattningar i relation till de uppfattningar som andra gamers uttrycker?
- Hur påverkar diskursen av vem som är en gamer gamers syn på politik i spel?

1.3. Tidigare forskning

Etnologen Charlotte Hagström har som tidigare nämnt studerat kvinnor som spelar. Hagström har fokuserat på mammor som spelar och menar att detta är en grupp som sällan annars nämns i diskussioner gällande spel (Hagström 2013:14). Forskningsprojektet drev Hagström tillsammans med dataspelsforskaren Jessica Enevold. I projektet kommer de bland annat fram till att olika personer har olika förutsättningar för att spela. Hagström skriver i en artikel i den etnologiska tidskriften *Nätverket*:

> Att spela och att förhålla sig till spel har blivit en del av vardagslivet för miljontals människor. Men förutsättningarna är olika för olika personer. Vilka möjligheter man har att spela, var, när och hur länge är beroende av livssituationen. Synen på spelandet och uppfattningen om vilket utrymme det tillåts ta, såväl ur omgivningens perspektiv som spelarens eget, är avhängiga faktorer som kön, ålder och familjesituation. (Hagström 2013:14)

Mammor som spelar gör detta under andra förutsättningar jämfört med män och barnlösa eftersom de i sin roll som kvinnor och specifik som mammor förväntas ägna sin tid åt annat, som att ta hand om hushållet (Hagström 2013:17f). Forskarna skriver att de med sin forskning vill att jämlikhet inom spelande ska ingå i dagens feministiska agenda (Enevold & Hagström 2008:4).

Studier av kvinnor som spelar finns också i form av antologin *Digital Culture, Play, and Identity* (Corneliussen & Rettberg 2008) som handlar om dataspelet *World of Warcraft* utifrån olika analytiska perspektiv, som exempelvis postkolonialism och genusperspektiv. Forskningsgruppen som har skapat antologin kommer från olika discipliner inom humaniora och media. En sådan tvärvetenskaplig konstellation menar författarna är vanligt för just spelstudier eftersom det är ett relativt nytt forskningsområde. Gemensamt för dessa forskare, där även Hagström ingår, är att de har genomfört sin forskning genom att själva spela spelet (ibid:3f), något som jag inte har gjort i denna studie. Ingången har i min studie istället varit att lyssna på vad informanterna har att säga om sina upplevelser och låta dem ta plats.

Denna uppsats handlar visserligen om kvinnliga gamers, men anledningen till att ämnet intresserar mig är att det råder en uppfattning om att spelkulturen är dominerad av män och att få kvinnor spelar. Det huvudsakliga, mer övergripande tema som uppsatsen behandlar är således inte enbart spel utan snarare kvinnor i en maskulin domän. Det är av den anledningen som den tidigare forskning som här presenteras, förutom att innehålla forskning som specifikt undersöker kvinnliga gamers, dessutom kommer att utgöras av referenser till etnologisk forskning om kvinnor i olika mansdominerade kontexter.

Ett sådant exempel är etnologen Birgitta Meurling som har skrivit om kvinnliga präster ur ett genusperspektiv. Bland annat skriver Meurling i artikeln ”Kvinnor skapar kyrkorum” (2013) om kvinnliga prästers kläder med ett fokus på hur prästernas utseende påverkar om de framstår som respektabla och därmed professionella. I detta ligger också en fråga om hur mycket kvinnlighet kvinnliga präster får uttrycka i sin yrkesroll. Prästyrket har länge varit uteslutande för män, vilket innebär att de första kvinnliga prästerna klev in i en maskulint präglad kontext. Kvinnliga präster har därför utmanat bilden av präster som män. Meurling skriver om en av sina informanter att ”’Hon beskrevs som blond, rundkindad och sminkad – i kort kjol.’ Därmed bröt hon mot den gängse föreställningen om hur en präst skulle se ut: en man iklädd svart kaftan och långbyxor med prästkrage och prästelva eller möjligen klädd i kostym med prästskjorta och rundkrage” (Meurling 2013:27). Meurling förklarar att de kvinnliga prästerna måste lyckas balansera rollen som kvinna och prästrollen på samma gång. Det är viktigt att det inte framstår som att en kvinnlig präst försöker att klä ut sig till man, men visar hon för mycket femininitet riskerar hon att inte bli tagen seriöst i sin yrkesroll (ibid:30f). Meurlings studie lyfter här fram något som är intressant att ha med i bakhuvudet i studier om kvinnor i mansdominerade kontexter – nämligen det komplexa förhållningssättet till femininitet, något som också har relevans för min studie.

En annan etnolog som har forskat om kvinnor i en maskulint präglad kontext är Britta Lundgren. Lundgren skrev sin avhandling *Allmänhetens tjänare* (1990) om kvinnor som arbetar vid Postverket. I avhandlingen beskrivs Postverket som historiskt sett mansdominerad och inkludering av kvinnor var långt ifrån självklart. I avhandlingens inledning citerar Lundgren en insändare i tidningen *Poststationsföreståndaren* från år 1930 där skribenten förbannar sig över att kvinnor försöker tränga sig in i de statliga, manliga yrkena, såsom Posten, som skribenten menar inte lämpar sig för kvinnor. Citatet kommenterar Lundgren på följande vis:

> Insändaren är ett av många exempel på att något så synbart könsneutralt som ett statligt verk är fyllt av tankemönster rotade i könstillhörighet. ”Det postalas” manliga karaktär är implicerad, tagen för given och ytterst sällan ifrågasatt. Det postala och det kvinnliga klingar ej tillsammans i ett samstämmigt ackord utan föreningen skapar dissonans och disharmoni. Vad har kvinnor att göra i ”statens manliga arbeten”? (Lundgren 1990:9)

Det kan måhända tyckas långsökt att dra kopplingar mellan dessa historiska perspektiv på Postverkets könshistoria, som sträcker sig så långt tillbaka som till 1600-talet, och den nutida spelkulturen. Personligen betraktar jag avhandlingen som tidlös på så vis att den är en relevant studie om en mansdominerad kultur där det finns ett slags motstånd mot ett intågande av kvinnor. Lundgren (1990:86) konstaterar exempelvis att männen upplevde sina positioner och chans till befordran vara hotade av kvinnor. Något som kan jämföras vid hur kvinnor inom spelkulturen betraktas i relation till en maskulin gameridentitet. Det som är intressant med avhandlingen är att Lundgren dels studerar kvinnors roll i Postverket, men också analyserar yrkeskulturen i sig (Lundgren 1990:9). Genom att göra detta ges en ökad förståelse kring hur kvinnorollen sätts i relation till yrkesrollen.

Marika Nordström är ytterligare ett exempel på en etnolog som har en avhandling som studerar kvinnor i en mansdominerad kontext. Nordströms avhandling *Rocken spelar roll* (2010) undersöker, ur ett genusperspektiv, hur kvinnliga rockmusiker ser på hur det är att vara rockmusiker och engagerade i feministiska musikföreningar. Fokus för avhandlingen är genus och identitet (Nordström 2010:16), vilket är fokus också för min studie. Bland annat skriver Nordström om Riot Grrrls-rörelsens inflytande på kvinnors delaktighet inom rockkulturen. Riot Grrrls-rörelsen var stor i västvärlden under 1990-talet och den kritiserade rockkulturen för att ägna sig åt manlig homosocialitet, det vill säga att män premierar andra män, som gjorde att kvinnliga rockmusiker osynliggjordes. Syftet med rörelsen var att uppvärdera kvinnor samt synliggöra förtryck av kvinnor genom att lyfta fram

kvinnors erfarenheter om exempelvis ätstörningar och våldtäkter. Nordström märker i intervjuer med informanterna att Riot Grrrls-rörelsens ideologi har haft ett inflytande på informanternas identitet som kvinnliga rockmusiker. Till exempel är den kvinnliga solidariteten där kvinnor lyfter upp andra kvinnor något som informanterna ser som positivt, även de som annars kan kritisera könsseparatistiska förhållningssätt (ibid:61ff).

Studier om kvinnor i en mansdominerad kontext är således inget nytt och inte heller specifikt om kvinnliga gamers, även om det till min vetskap inte finns särskilt många *etnologiska* studier om fenomenet. De studier som finns om just kvinnor inom spelkulturen tycks dock inte koppla samman genusperspektivet med en diskurs om politik, vilket skulle kunna hävdas utmärker denna studie och gör den till ett bra tillskott till den forskning som redan finns.

1.4. Teoretiska utgångspunkter och begrepp

I följande avsnitt presenteras uppsatsens teoretiska utgångspunkter samt centrala begrepp. Först förklaras vad som i detta sammanhang benämns som spelkulturen. Däremot tas inte gamerbegreppet upp här eftersom definitionen av det utgör ett av uppsatsens centrala teman och kommer därmed istället att undersökas i de empiriska kapitlen. Inte heller någon definition av ”spel” kommer att presenteras då det är något som reflekteras om i samband med försök att definiera gamerbegreppet. I kapitel tre kommer en reflektion om vilka spel som får ingå i en gameridentitet, bland annat om en gamer måste spela digitala spel. Sedan tas det teoretiska ramverket upp som framför allt består av diskursteori enligt Ernesto Laclau och Chantal Mouffe och Stuart Halls tankar om identitet, men också av Yvonne Hirdmans teori om genussystemet samt Nina Lykkes tankar om intersektionalitet.

1.4.1. Spelkulturen

I uppsatsen kommer *spelkulturen* att användas som begrepp för att benämna det sociala samspelet som kretsar kring spel. Utgångspunkt är att spelkulturen omfattar såväl spelutvecklare som spelkonsumenter. Kulturbegreppet är svårdefinierat och förklaringar kan upplevas som väldigt diffusa. Kulturantropologen Kirsten Hastrup beskriver kultur som en flexibel gemenskap och flexibiliteten ligger i att kultur är föränderligt (Hastrup 2014:181f). Det centrala i kulturbegreppet är dock att människan är social och förhåller sig därmed alltid till andra människor. Den flexibla gemenskapen som karaktäriserar kultur både förenar och separerar människor åt (ibid:17ff).

1.4.2. Diskursteori och hegemonisk maskulinitet

Centralt för denna studie är ett diskursteoretiskt förhållningssätt och det finns många teoretiker som har utvecklat diskursteorin/-teorierna. Ett klassiskt verk som har haft stort inflytande inom diskursteori och som ligger till grund för denna uppsats är Ernesto Laclau och Chantal Mouffes bok *Hegemonin och den socialistiska strategin* (1985/2008). En diskurs definieras av författarna som ”ett differentiellt och strukturerat positionssystem” (Laclau & Mouffe 1985/2008:163). Diskurser kan ses som system av meningsskapande. Laclau och Mouffe tänker att saker definieras och uppfattas i relation till varandra. De går till och med så långt som att påstå att inga objekt konstituerar sig själva utan allt är skapat i någon sorts relation, i någon sorts diskurs. Vissa diskursteoretiker gör en uppdelning mellan diskursiva och icke-diskursiva objekt, men Laclau och Mouffe menar att alla objekt är diskursiva (ibid:159ff). Det diskursiva förhållningssättet i denna uppsats innebär att det undersöks hur mening skapas inom spelkulturen om exempelvis hur en gameridentitet konstrueras i förhållande till uppfattningar om genus.

Inom diskursteori är språkets skapande av objekt centralt, och så även hos Laclau och Mouffe som däremot även inkluderar materialitet som de anser är en lika viktig beståndsdel av meningsskapande. Författarna försöker konkretisera sin teoretiska utgångspunkt genom att ta upp husbyggen som exempel. Det är inte bara orden för de objekt som behövs i byggandet som konstituerar bygget utan även objekten som sådana (Laclau & Mouffe 1985/2008:162f). Författarna skriver ”Sambandet med ’tegelstenens’ idé har så vitt vi vet aldrig räckt för att bygga ett hus”, det behövs en reell tegelsten också (ibid:163). Med liknelsen vill författarna således trycka på att det materiella, det fysiska objektet, också ingår i diskursen, det vill säga det materiella har även det betydelse för meningsskapandet. En annan del av deras teori är att det inte finns en enda diskurs utan flera, och ingen av dessa kan antas vara den enda sanningen om samhället (ibid:38). Laclau och Mouffe är egentligen inte intresserade av någon objektiv sanning utan snarare hur saker kategoriseras och framställs som sanning. ”En jordbävning eller en fallande tegelsten är händelser som förvisso finns, i den meningen att de sker här och nu, oberoende av min vilja. Men frågan huruvida det specifika hos dem som objekt kommer att konstrueras som ’naturfenomen’ eller som ’uttryck för Guds vrede’ beror på det diskursiva fältets natur” (ibid:161f). Fokus ligger i uppsatsen därmed inte på hur spelkulturen faktiskt ser ut i form av exempelvis statistik över hur många män respektive kvinnor som arbetar som spelutvecklare, eller vilka spel som spelas mest. Det som studeras är vilka uppfattningar, åsikter och tankar som finns kring spelkulturen och hur föreställningar konstrueras och presenteras som sanning.

I centrum för Laclaus och Mouffes resonemang står *hegemonibegreppet*. Begreppets genealogi liknar författarna med Michel Foucaults uttryck ”arkeologin över en tystnad” eftersom hegemonibegreppet syftar till att fylla ett slags tomrum. Författarna själva skriver ”’Hegemonin’ kommer inte att vara det majestätiska utvecklandet av en identitet, utan svaret på en kris” (Laclau & Mouffe 1985/2008:41). Med detta syftar författarna på att en hegemoni är ett försök att skapa definition i en obestämd diskurs (ibid:50). Tomrummet bör därmed rimligen tolkas som avsaknaden av en bestämd definition. Den hegemoniska kampen, som är processen där olika definitioner och tankesätt försöker vinna över varandra, existerar som ett resultat av att det finns diskursobjekt som saknar en fixerad definition (ibid:195ff). Min förståelse av begreppet är att en hegemoni är det meningssystem som för tillfället dominerar och den hegemoniska kampen kan därmed bäst beskrivas som kampen om tolkningsföreträdet. Det kan bland annat användas för att förklara eventuella dominerade definitioner av gamerbegreppet samt ge en förståelse för att det råder delade meningar inom spelkulturen gällande till exempel vem som kan anses vara en gamer.

Ett annat viktigt begrepp inom diskursteori är *subjektspositioner*. Subjektspositioner betecknar identiteter i diskurser, men det kan också stå för hur en agent sätts i relation till agenter med andra subjektspositioner (Laclau & Mouffe 1985/2008:166ff). I denna uppsats om kvinnliga gamers delar mina informanter identiteten ”kvinna” och placeras som både individer och grupp i relation till andra subjektspositioner, till exempel subjektspositionen ”man”. En person eller rättare sagt en agent kan besitta flera subjektspositioner. Dessa subjektspositioner är inte nödvändigtvis samstämmiga, vilket innebär att en persons subjektspositioner kan stå i konflikt till varandra (ibid:171). Informanterna i denna studie innehar förutom subjektspositionen ”kvinna” även subjektspositionen ”gamer”. I uppsatsen kommer det att undersökas hur samstämmiga dessa subjektspositioner anses. Om det feminina subjektet, det vill säga subjektspositionen kvinna tänker Laclau och Mouffe följande:

> Varje konstruktion av sexuella skillnader, hur stor dess mångfald och heterogenitet än är, konstruerar ändå alltid det kvinnliga som en pol som är underordnad det manliga. Av denna anledning är det möjligt att tala om ett köns- eller genussystem. De sociala praktiker, institutioner och diskurser som producerar kvinnan som kategori är inte fullständigt isolerade, utan de stärker och påverkar varandra ömsesidigt. Detta betyder inte att det finns en enda orsak till den kvinnliga underordningen. Så snart det kvinnliga könet har kommit att beteckna ett kvinnligt genus med specifika egenskaper, producerar enligt vår mening denna ”imaginära signifikation” konkreta effekter i de olika sociala praktikerna. Sålunda finns det ett nära samband mellan ”underordning”, som en allmän kategori som präglar den samling av betydelser

> som skapar ”kvinnligheten”, och autonomin och den ojämna utvecklingen hos de praktiker som konstruerar underordningens konkreta former. (Laclau & Mouffe 1985/2008:175)

Författarna är som det framgår av ovanstående citat av uppfattningen att könsskillnader är diskursivt formade och att det i producerandet av manligt och kvinnligt sker en rangordning där det manliga ses som överordnat det kvinnliga.

Ett begrepp inom maskulinitetsforskning är *hegemonisk maskulinitet.* Tanken om hegemonisk maskulinitet är en genusvetenskaplig teori som framförallt utvecklades av sociologen Raewyn W. Connell (Connell 1987, Connell 1996). Begreppet kom sedan till Sverige 1987 genom att psykologen Margot Bengtsson och etnologen Jonas Frykman tog upp begreppet i en rapport om maskulinitet som regeringen hade beställt (Bengtsson & Frykman 1987). Samtidigt som begreppet synliggör hierarkier och maktrelationer mellan män ligger fokus på den kvinnliga underordningen. Begreppet vill peka på att det finns flera sorters maskuliniteter och att det finns en över- och underordning i relationen mellan dem. Den hegemoniska maskuliniteten syftar därmed till den maskulinitet som är den ideala, det vill säga den som är överst i hierarkin och den som alla män förväntas vilja vara inom ramen för. Det är också den hegemoniska maskuliniteten som legitimerar mäns överordning i förhållande till kvinnor. Teorin om hegemonisk maskulinitet bedömer Världshälsoorganisationen (WHO) och Förenta Nationerna (FN) som grundläggande i studier av maskulinitet och teorin används ibland för att försöka förstå mäns våld mot kvinnor. Enligt teorin ses våld som en naturlig del av maskuliniteten och våld kan användas för att uppnå en högre status. Däremot anses det endast acceptabelt att utöva våld mot någon överordnad eller jämbördig, utövas våldet mot underordnade kan mannen tvärtom få sin maskulinitet ifrågasatt (Ungdomsstyrelsen 2013:22ff). Det finns en ambivalens i mäns relation till våld. Trots att våld mot kvinnor går stick i stäv med den hegemoniska maskuliniteten använder vissa män våld mot kvinnor som ett maskulinitetsskapande där våldet upprätthåller mannens överordning över kvinnan. En man som inte uppfyller kraven för att ingå i den hegemoniska maskuliniteten kan således ta till våld mot underordnade för att nå en mer överordnad maskulinitet (vilket inte utesluter att även män som uppfyller mansidealen utövar våld mot kvinnor). En annan ambivalens i mäns relation till våld är att även om våldet fördöms tjänar män ofta på att det finns män som utövar våld mot kvinnor (Gottzén 2019:134ff). I avhandlingen *Rädslans politik* (2002) hävdar statsvetaren Maria Wendt Höjer att män erhåller kollektiva fördelar genom andra mäns våld mot kvinnor på grund av att kvinnors handlingsutrymme begränsas till följd av ett överhängande hot om våld. Till exempel att kvinnor kan bli beroende av män som skydd mot

andra män, exempelvis att en kvinna kanske inte vågar bo eller gå ut sent på kvällen ensam. Kort sagt blir mäns utrymme i samhället större på bekostnad av att utrymmet för kvinnor minskar (Wendt Höjer 2002:10f).

Hegemonisk maskulinitet är relevant för uppsatsen eftersom det ger en förståelse för att det finns en maktordning mellan män, i det här fallet är det exempelvis inte nödvändigtvis alla män som anses passa in i en maskulin gameridentitet. Det innebär att vissa grupper av män, till exempel heterosexuella män, kan betraktas som mer ”riktiga” gamers. Vidare är begreppet ett hjälpmedel i uppsatsen för att förklara mäns våld mot kvinnor i relation till den så kallade Gamergate-rörelsen.

1.4.3. Identitet

I mångt och mycket är det här en studie om *identitet*. Identitetsbegreppet är inte främmande vare sig i akademiska eller vardagliga sammanhang och det är inte alltid det framgår av sammanhanget hur begreppet ska förstås och användas. Sociologen och kulturteoretikern Stuart Hall menar att varje identitet har sina gränser i syfte att skyddas från det som faller utanför den och därför instämmer Hall (1996:2ff) med Laclau som konstaterar att ”konstitutionen av en social identitet är en makthandling”[1] (Laclau 1990, se Hall 1996:5). Hall ser däremot identitet som något rörligt och gränserna som konstituerar identiteten kan förflyttas, makten är med andra ord inte statisk. Enligt Hall är identitet en tillfällig skärningspunkt där för stunden fixerade subjektspositioner möts. Hall menar således att identiteter konstrueras inom diskurser och att det därför är viktigt att se till vilken kontext identiteten skapas i eftersom kontexten formar identiteten.

Eftersom Hall betraktar identitet som flytande tar han även upp begreppet *identifiering*, som betecknar själva processen att identifiera sig med något. Identifiering är med andra ord en ständigt pågående konstruktion i vilken en känsla av igenkännande uppstår gentemot en annan person, ett ideal eller en grupp. Som koncept är identifiering därmed ofta associerat med tankar om allianser och solidaritet. Hall konstaterar att identitet och identifiering i själva verket handlar mycket om exkludering. Identiteten definieras och konstrueras efter vad den *inte* är och är beroende av att upprätthålla en särskiljande gräns gentemot ”den andre”. Känslan av tillhörighet kan endast existera om det finns något som lämnas utanför gemenskapen (Hall 1996:2ff).

[1] Originalcitat (i texten av Stuart Hall): ”the constitution of a social identity is an act of power”

Halls teori om identitet är användbar för denna studie för att kunna förstå hur skapandet av en gameridentitet innebär att det finns grupper som faller utanför definitionen. Särskilt intressant att beakta är aspekten att identiteter konstitueras genom gränsdragningar, där en sådan gränsdragning kan handla om huruvida kvinnor inkluderas eller utestängs från gameridentiteten.

1.4.4. Genussystem

Om diskurs och identitet är centralt för min studie, så är också genus det i allra högsta grad. Den teoretiker som i svensk kontext kanske främst förknippas med begreppet genussystem är historiken Yvonne Hirdman. Hirdman ser genusbegreppets intåg inom forskningen som ett sätt att tydliggöra att det förutom biologiska kön även finns sociala/kulturella kön, med vilket menas tankar om vad/hur kvinnor och män är. Genussystemet är enligt Hirdman ”en ordningsstruktur av kön” (Hirdman 1988:51). Detta genussystem tänker Hirdman vilar på två huvudsakliga logiker. Den ena är att genus ska vara en dikotomi där manligt och kvinnligt ses som varandras motpoler och att det är viktigt att dessa hålls isär. Den andra är logiken om hierarkin, det vill säga att det kvinnliga underordnas det manliga. I maskulinitetens överordnade position ingår att det är mannen och det manliga som får utgöra normen i samhället. ”Det är män som är människor, därmed utgör de normen för det normala och det allmängiltiga” skriver Hirdman (ibid).

Laclau och Mouffe ger som tidigare nämnts även de uttryck i sin analys för att det finns ett genussystem. Det går överlag att se en hel del likheter mellan Hirdmans beskrivning av genussystemet och Laclau och Mouffes diskursteori. Som diskursteoretiker tänker Laclau och Mouffe att subjektspositionerna ”man” och ”kvinna” konstrueras socialt och likaså det som generellt betraktas som kvinnligt och manligt. Även Hirdman ser genus som något som är skapat och som återskapas av människor. Gemensamt för författarna är också att de tänker att kvinnor och det kvinnliga underordnas i dessa diskurser. Att diskursteori lägger så stort fokus på kollektiva strukturer kritiseras ibland. Etnologen Mats Lindqvist skriver i en artikel om etnologi och diskursteori att ett sådant förhållningssätt riskerar att utmåla individer som passiva offer (Lindqvist 2004:19). Denna kritik är faktiskt något som Hirdman adresserar.

> I denna process är kvinnor självfallet medskapande och medgörande varelser. De är lika integrerade i detta system som män, trots att de har en lägre social status. Frågan om integrering vidrör ett av de svåra problemen inom det feministiska tänkandet, vilket brutalt kan uttryckas med frågan: vilken del har kvinnor i sitt eget förtryck? (Hirdman 1988:53)

Här menar Hirdman självklart inte att kvinnor får skylla sig själva att de blir förtryckta utan vill istället lyfta fram att strukturerna som underordnar kvinnor upprätthålls och reproduceras av både kvinnor och män. Jag instämmer med Hirdman och kritiken som Lindqvist tar upp att individens roll inte får glömmas bort. Diskurser finns inte i tomma intet utan är skapade av oss människor och deras existens är helt beroende av oss. Citatet av Hirdman visar på hur komplext det är med dels strukturer i allmänhet, men i synnerhet hur kampen om jämställdhet försvåras av att det finns kvinnor som spär på ojämställdheten. Kvinnor kan vara både sexistiska och offer för sexism.

I enlighet med Hirdmans och Laclaus och Mouffes synsätt är utgångspunkten i uppsatsen att kvinnor på en övergripande nivå underordnas män, men det betyder inte att alla kvinnor tvingas utstå sexism i alla situationer. Kvinnor kan på individnivå vara mer privilegierade än många män om de har något annat som ger dem makt. En person besitter knappast endast en subjektsposition utan har flera som påverkar hur omgivningen ser på denne i olika kontexter. Jag har till exempel subjektspositionen ”kvinna” som gör att jag i flera sammanhang råkar ut för strukturellt förtryck, medan subjektspositionerna ”vit” och ”medelklass” ger mig privilegier. I flera kontexter har jag säkert en mer fördelaktig position än en rasifierad arbetarklassman.

1.4.5. Intersektionalitet

Hur subjektspositioner samspelar kan förstås med hjälp av begreppet ”intersektionalitet”. Genusforskaren Nina Lykke beskriver hur begreppet har tillkommit som ett svar på en efterfrågan om mer mångfald inom feministiska analyser, men utan att göra sig av med teorin om ett genussystem. Begreppet syftar till att förklara hur olika maktasymmetrier rörande exempelvis etnicitet, nationalitet, genus, klass, sexuell läggning, ålder och så vidare samverkar. Lykke poängterar att det inte handlar om att dessa faktorer bara läggs på varandra. De olika dimensionerna som maktasymmetrierna för med sig kan därmed inte separeras eftersom de tillsammans utgör helhetsbilden. Intersektionalitet står för hur maktasymmetrier genomskär varandra, därav namnet som kommer av engelskans ”to intersect” som betyder just ”att genomskära” (Lykke 2003:48). I en intersektionell analys räcker det alltså inte att betrakta mig som kvinna eftersom min klasstillhörighet och min etnicitet påverkar min position i olika maktsystem, till exempel i ett genussystem.

Det finns oändliga faktorer som kan tas med i en intersektionell analys, och Lykke är medveten om att det kan vara problematiskt. Genusvetaren menar att det inte är

realistiskt att kräva att en genusforskare ska kunna räkna in alla maktasymmetrier i samma forskning. Någonstans måste begränsningar göras och därför kan det bara förväntas att forskaren tar med de som är mest relevanta för kontexten som studeras. Däremot uppmanar Lykke forskare till att motivera sina avgränsningar och reflektera kring om någon bortvald kategori skulle kunna påverka analysen. Lykke är av åsikten att det är viktigt att stå fast vid genus som kategori, men samtidigt är det inte nödvändigtvis genus som är den mest avgörande variabeln i det specifika fallet. Genusordningen är därmed inte automatiskt överordnad alla andra former av förtryck (Lykke 2003:52f). Här skiljer sig synssättet från Hirdmans som tänker att det är genusordningen som ”är förutsättningen för andra sociala ordningar” (Hirdman 1988:51). Själv går jag mer på Lykkes linje eftersom jag också anser att det är mycket beroende på kontext vad som spelar roll. I denna studie har jag dock utgått från att genus är en viktig faktor eftersom den kontext som spelkulturen utgör beskrivs som maskulin och eventuella kvinnliga gamers betraktas vara i minoritet. Med det sagt är intersektionalitet ett teoretiskt redskap som kan skapa förståelse för att positioneringen av kvinnliga gamers grundar sig i fler maktasymmetrier än genus. Till exempel kan en kvinna som är hbtq ha andra erfarenheter än en heterosexuell kvinna.

1.5. Material och metod

I den här studien har metoderna netnografi och kvalitativa intervjuer kombinerats. I korthet har det inneburit att en Facebookgrupp skapades där jag kunde kommunicera med informanterna och de med varandra kring studiens frågeställningar. Av 14 informanter i gruppen genomfördes sedan kompletterande enskilda intervjuer med de nio informanter som givit sitt medgivande att delta i intervjuerna. Dessutom har material från det sociala forumet Twitter och hemsidan Urban Dictionary studerats. Innan metoderna beskrivs närmare var för sig ges först en beskrivning av informanterna.

1.5.1. Informanterna

I den här studien används ordet *informanter* som benämning på de personer som på olika sätt deltar i studien. Urvalet av informanter består av personer som identifierar sig som kvinnor som spelar dataspel, i uppsatsen benämnda ”kvinnliga gamers”. Vid studiens start betraktade jag ”personer som spelar dataspel” som synonymt med ”gamers”, en uppfattning som kom att utmanas under studiens gång då ”gamer” kan inkludera mer än bara dataspel. Det tillvägagångssätt som har använts för att komma i kontakt med potentiella informanter har varit snöbollsmetoden, det vill säga att det är informanterna som i sin tur har rekryterat nya informanter genom exempelvis personliga kontakter. De första informanterna kom jag i

kontakt med genom att be mina personliga kontakter att informera om studien. I förfrågan bifogades ett informationsbrev (se Bilaga 1) där informanterna uppmuntrades att skicka vidare till andra som de eventuellt trodde var intresserade av att delta. Snöbollsmetoden resulterade i totalt 14 informanter. I uppsatsen kommer majoriteten, men inte alla, av dessa 14 personer att nämnas vid (fingerade) namn, men de ingår alla när det refereras till informanterna som grupp.

Alla informanter är konsumenter av spel och vissa av dem har även en spelutbildning och erfarenhet som spelutvecklare. Informanterna är i 20- till 30-årsåldern, vilket inte har varit ett medvetet urval utan snarare en slump eller en konsekvens av snöbollsmetoden. Det är med andra ord möjligt att urvalet har påverkats av att mina personliga kontakter har varit i 20-årsåldern och att de i sin tur har hört av sig till jämnåriga. De informanter som jag har mött ansikte mot ansikte kan sägas ingå i en vithetsnorm. Om resterande, det vill säga de som jag endast mött digitalt, i skrift, kan jag inte uttala mig om när det gäller just den normen. Några av informanterna har identifierat sig som hbtq. Urvalet har inte haft till syfte att det ska vara en variation bland informanterna avseende klass, etnicitet, sexuell läggning etcetera. Urvalet har istället fokuserats på att informanterna ska vara konsumenter av spel och identifiera sig själva som kvinnor.

En av informanterna, som kallas för Selma i uppsatsen, är en personlig vän från skoltiden. Med hänsyn till detta är jag tvungen att ta i beaktande hur vår personliga relation påverkar studien, och hur studien påverkar vår relation. Innan hon blev min informant har jag förklarat studiens syfte och metod och varit noga med att hon inte ska känna sig tvungen att ställa upp bara för att vi känner varandra. Exempelvis hade vi ett telefonsamtal där vi pratade om hennes delaktighet i studien. En konsekvens av detta kan vara att hon upplevs som mer insatt i studien, vilket kan tyckas orättvist mot övriga informanter. En annan viktig sak att tänka på är det finns en risk att hennes kunskap om mig gör att hon anpassar sina kommentarer efter vad hon tror är mina förväntningar. Trots vetskapen om riskerna med att ha en personlig koppling till en informant bedömde jag att det bästa ändå var att ha med min vän i studien eftersom hon bedömdes kunna tillföra studien värdefull information på grund av sin gedigna erfarenhet av spel såväl privat som yrkesmässigt och med ett uttalat intresse för genusfrågor.

1.5.2. Netnografi

Att bedriva etnografi på internet kallas för netnografi (Berg 2015:10). Sociologen Martin Berg har skrivit boken *Netnografi* (2015) som är den metodbok som framför allt använts i

denna studie. Netnografi är en metod som har en dubbel innebörd där den kan användas för studier av delgivande av attityder och sociala interaktioner som sker på internet och där den även kan användas för att förstå internet som fenomen i sig (ibid). I denna studie är det den förstnämnda innebörden som används, det vill säga att använda internetmaterial som del av det empiriska materialet.

I denna studie har internet använts på flera sätt. Bland annat i det hänseendet att material från det sociala forumet Twitter och hemsidan Urban Dictionary har studerats vad det gäller fenomenet #Gamergate respektive uppfattningar av begreppet ”gamer girl”. Syftet med materialet är att i viss mån fånga upp perspektiv som finns i spelkulturen i övrigt för att ha någon slags jämförelse med det empiriska material som informanterna bidrar med. Urban Dictionary är en hemsida där vem som helst kan skriva in en definition och där undersöktes i den här studien vilka uppfattningar det kan finnas om begreppet ”gamer girl”. Materialet var tämligen begränsat (med ungefär 35 definitioner) och därför gjordes ingen närmare avgränsning. Inlägg och kommentarer som innehåller hashtaggarna #Gamergate och #NotYourShield finns det däremot ett stort antal av. I detta fall sållades material bort genom ett strategiskt urval att endast ta med ett tidsmässigt begränsat material där material som publicerats efter 2014 inte studerades. Det strategiska urvalet innebar att materialet blev en mer hanterbar mängd att studera.

Det netnografiska inslaget i min studie innebar dock huvudsakligen användandet av en Facebookgrupp för kvinnliga gamers. Det var via Facebook och mail som kontakt först skapades med mina informanter. Tidigt i arbetsprocessen skapade jag en grupp på Facebook för kommunikation mellan informanterna samt mellan informanterna och mig. Jag valde att Gruppen gjordes som en sluten grupp, vilket innebär att bara gruppens medlemmar kan se det som publiceras i gruppen och vilka som är medlemmar. Vem som helst som är med i Facebook kunde ansöka om medlemskap, men ansökan var sedan tvungen att bli godkänd av mig som administratör innan de kunde bli medlemmar. Informanterna kunde hitta gruppen genom en länk som lagts in i informationsbrevet, utdelat via snöbollsmetoden. Av brevet framgick att det inte var obligatoriskt att gå med i gruppen för den som ville delta i studien, eftersom även intervjuer skulle ingå i fältarbetet. Initialt var tanken att även observationer skulle göras, vilket står i informationsbrevet (Bilaga 1), men detta visade sig vara ogenomförbart när pandemin bröt ut. Totalt var det 14 personer som ansökte om att få gå med i gruppen och vilkas ansökan godkändes av mig. Till en början var det bara jag som gjorde inlägg i form av frågor kring exempelvis begreppet ”gamer”, om personer som spelar

mobilspel räknas som gamers med mera. Så småningom gjorde informanterna egna inlägg och började också kommentera varandras inlägg och kommentarer.

Något som är en av netnografins nackdelar är att det inte går att vara säker på om personen på internet är den personen som den utger sig för att vara. I det här fallet har det till exempel varit möjligt för en man att få sin medlemsansökan godkänd om jag utifrån namn och bild utgår från att denne är en kvinna. Mina bedömningar har i detta fall utgått från min förförståelse om vilka namn som är kvinnliga och hur en kvinna ser ut. Vägledande har också varit min erfarenhet av sociala medier om vad som bör göra en person misstänksam mot en profil. Det kan till exempel handla om att en person inte har en profilbild eller att bilden inte föreställer en identifierbar person. På Facebook kan ett annat potentiellt varningstecken vara att personen har få vänner. Sammanfattningsvis kan konstateras att ju mer information personen ger om sin identitet desto trovärdigare uppfattas kontot. Denna risk ser jag inte bara som ett problem med studiens avgränsning utan även en risk för etiken med tanke på att informanterna förväntar sig att Facebookgruppen är separatistisk på så vis att den endast tillåter personer som identifierar sig som kvinnor. Samtidigt hade det inte varit etiskt att kräva något slags bevis på personens könstillhörighet. I mitt sökande efter informanter har jag lämnat det upp till mina informanter att bestämma om de ska identifieras som kvinnor och gamers, även om deras definitioner inte skulle stämma överens min egen förförståelse. En fördel med att snöbollsmetoden har använts här är att flera av informanternas identitet kan bekräftas av andra personer, till exempel genom att vi har gemensamma bekanta. Många har dessutom kunnat bekräfta sin identitet genom videosamtalsintervjuer, men inte alla på grund av mitt ställningstagande att inte kräva ”bevis” på att informanterna är de som de utger sig för att vara. Inte ens i klassiska etnografiska studier där vi träffar informanterna fysiskt kan vi vara säkra på att vi inte blir vilseledda.

En annan nackdel med netnografi är att vissa kommunikationsmedel såsom ansiktsuttryck, kroppsspråk eller pauser gås miste om. Dessa går inte riktigt att ersätta, men netnografi erbjuder ytterligare kommunikationssätt som inte finns i den muntliga kommunikationen. Antropologen och sociologen Charlotte Aull Davies skriver att det i och för sig är problematiskt att en netnograf inte får tillgång till icke-verbal information så som vid ett fysiskt möte, men att internetanvändare har hittat på andra sätt att försöka uttrycka sig icke-verbalt (Aull Davies 2008:154). På Facebook kan till exempel användare ”reagera” genom att välja en emoji som ska symbolisera en reaktion. Det kan till exempel handla om en tumme ner för att visa sitt ogillande eller en smiley med hjärtan för ögonen för att visa på kärlek. I denna studie har informanter till exempel visat att de håller med genom att göra

tummen upp åt någon annans kommentar. ”Gilla-markeringar” som funnits i mitt material är exempel på den typen av reaktioner som har förstärkt informanternas uppfattningar. Vidare skriver Aull Davies att dessa reaktioner är mer kontrollerade än vid möten som sker ansikte mot ansikte och att detta bör tas i beaktande för ”äktheten” hos internetanvändaren i fråga (ibid). Å andra sidan kan det finnas en fördel med att personen i fråga har mer kontroll över reaktionen eftersom det skulle kunna tyda på att personen har tänkt efter innan. För att hantera problematiken som finns när det gås miste om spontana reaktioner och därför har jag sett det som värdefullt att kombinera netnografin med intervjuer. Kombinationen gör det också möjligt att se eventuella skillnader i informantens kommunikation på och utanför internet. Att möta personen även utanför internet är faktiskt en lösning som Aull Davies föreslår på denna problematik (ibid:157).

1.5.3. Intervjuer och transkribering

I denna studie har totalt elva intervjuer genomförts med nio olika informanter från Facebookgruppen. Intervjuerna har syftat till att skapa en djupare förståelse för det som diskuteras i Facebookgruppen, och ge möjlighet för informanterna att uttrycka tankar som de inte nödvändigtvis ville uttrycka i grupp. För två av informanterna gjordes två intervjuer, där den första utfördes med syftet att diskutera en specifik fråga, nämligen huruvida en person som spelar bordsrollspelet *Dungeons & Dragons* räknas som en gamer.

På grund av pandemin var det ur smittskyddssynpunkt inget alternativ att mötas på plats för intervjuer. Två intervjuer gjordes via Facebooks chattfunktion Messenger, vilket beror på att två informanter föredrog att ta intervjun skriftligt eftersom det passade dem bäst. Alla andra intervjuer genomfördes därför via Messengers videosamtalsfunktion, vilket var det smidigaste valet med tanke på att jag tack vare Facebookgruppen redan hade kontakt med alla informanter via Facebook. Inför de digitala intervjuerna fanns hos mig en oro att de inte skulle vara ett bra substitut eftersom fysiska aspekter såsom ögonkontakt och kroppsspråk går något förlorade. Genom att via dataskärmen förmedla lite av varandras hemmiljöer skapades dock en avspänd situation. Under en intervju var till exempel en informants hund med som sällskap. Min upplevelse är att detta gjorde intervjun lite mer informell, något jag tror kan ha bidragit till att samtalet flöt på bra. Längden på intervjuerna varierade något, men tog generellt 40 till 60 minuter. Alla intervjuer har varit semistrukturerade, vilket innebär att intervjun är relativt ostrukturerad, men att intervjuaren har teman eller frågor som denne vill ta upp (Davies 2008:105f). I det här fallet har jag haft en lista med frågor (se Bilaga 2) som jag vill ta upp varit ingången i intervjuerna och sedan har det tillkommit ytterligare frågor.

Öppenheten har funnits för att informanterna själva ska kunna prata om det som de gärna vill prata om. Detta semistrukturerade format har av naturliga orsaker inneburit att samtalet har varierat från intervju till intervju även om vissa frågor har varit desamma.

Etnologen Britta Lundgren skriver om att det är viktigt att i en intervjusituation försöka att inte påverka informantens svar. För att undvika att styra informantens svar berättar Lundgren att rollen som kvinnoforskare fick hamna i skymundan till förmån för etnologen, vilket innebar att intervjufrågorna inte handlade om könsmässiga relationer utan det var endast om informanten själv tog upp ämnet som frågor gällande genus och könsordningar ställdes. Ett problem med detta menar Lundgren är att det finns en risk att materialet inte ger särskilt mycket ur ett genusteoretiskt perspektiv. Till exempel ville informanterna främst tala om annat än relationen mellan män och kvinnor (Lundgren 1990:27f). Detta är ett dilemma som även jag har brottats med i studien. Som intervjuare vill jag inte styra in informanterna på vissa svar, så därför har jag försökt att inte ställa frågor som specifikt uttrycks i termer av genus och som skulle kunna framstå som ledande frågor. Samtidigt har jag inte undvikit att tala om det som handlar om genus, eftersom det perspektivet är det väsentliga i studien. Turligt nog var det många informanter som själva kom in på ämnet, varpå jag kunde ställa följdfrågor.

De sju muntliga intervjuerna transkriberades. Etnologen Barbro Klein slår fast att ”transkribering är en analytisk akt” (Klein 1990:44). Med det menar Klein att transkriberingen är viktig eftersom den påverkar hur intervjun tolkas och presenteras. När en person transkriberar måste denne ta ställning till om denne ska skriva som saker sägs eller mer skriftligt korrekt. Idealt lyckas transkriberaren kombinera dessa. ”Man vill bevara muntligheten samtidigt som man vill göra texterna läsbara” (ibid:42ff). Det är med hänsyn till detta som jag har valt att skriva orden som de stavas, inte som de sägs, men tagit med alla ”onödiga” utfyllnadsord, ljud och pauser för att bäst kunna förmedla det som sägs i den kontext som det sades i. Det är också av den anledningen intervjufrågorna finns med i transkriberingen. Enligt Klein kan vissa uppfatta intervjufrågorna som störande inslag i transkriberingen, men Klein tycker att dessa är lika viktiga som svaren eftersom en intervju i högsta grad är ett samtal (ibid:44).

1.6. Etik och reflexivitet

I relation till metod är det relevant att fundera över etiken i studien. Därför diskuteras i följande avsnitt hur studien förhåller sig till forskningsetiska principer. Innan de

forskningsetiska övervägandena kommer först reflektioner över reflexivitet i relation till denna studie, där min egen roll reflekteras kring.

1.6.1. Min personliga koppling

Tidigare nämnda Barbro Klein påstår tillsammans med etnologen Billy Ehn att den som utför etnologiska eller kulturantropologiska studier själv blir en del av det som undersöks. De menar att det är omöjligt att vara helt objektiv och att det därför är viktigt att reflektera över sin egen påverkan på studien. Studier likt denna bör därför innehålla en reflexivitet, det vill säga att vara medveten över sina egna tankar och sin egen position (Ehn & Klein 2007:9ff). I studien har jag eftersträvat att vara medveten om hur min subjektivitet kan påverka informanterna och de tolkningar som jag gör, vilket bland annat har yttrat sig i ett noggrant beaktande gällande hur frågor ställs. Något som sannolikt har betydelse för just denna studie är min position som kvinna. Att både informanterna och jag är kvinnor kan påverka vad som uttrycks, och hur det uttrycks, till exempel kan det kanske göra informanterna mer bekväma med att tala om sexism.

Något annat att ta i beaktande utifrån ett reflexivt perspektiv är min relation till spelkulturen. I inledningen till Lundgrens avhandling berättar författaren att det under arbetets gång har uppkommit frågor om Lundgren själv har någon koppling till Postverket. Någon sådan har inte författaren, men ett intresse för kvinnors underordning inom tjänsteyrken (Lundgren 1999:7). Motsvarande gäller för denna uppsats. Jag upplever nämligen ingen närmare koppling till datorspel. Detta ligger nog dock i min, och kanske andras, definitioner av ordet ”gamer”. Det händer att jag spelar spel ibland, men mitt intresse för det är i mina ögon för svagt för att jag ska identifiera mig som ”gamer”.

Orsaken till att detta är en uppsats om spelkulturen är således inte ett personligt intresse för spel utan ett genusintresse. Egentligen är jag intresserad av alla sammanhang där kvinnor blir marginaliserade och måste kämpa för att bli inkluderade. Att valet på kontext föll på spelkulturen beror på att det är en kontext som är en del av många människors liv idag.

1.6.2. Forskningsetiska principer och ett virus påverkan på forskning

Som forskare är det viktigt att bedriva sin forskning så etiskt godtagbart som möjligt. Vetenskapsrådet menar att detta kan antas vara särskilt viktigt med studier där informanter eller försökspersoner finns med (Vetenskapsrådet 2017a:12). Trots att ett arbete på den akademiska nivå som denna uppsats befinner sig på inte ställs inför lika höga krav på forskningsetik som högre akademisk forskning är min personliga åsikt att det ändå är viktigt att reflektera och redogöra för de etiska aspekterna. De etiska överväganden som denna

uppsats och studie bygger på är Vetenskapsrådets riktlinjer som är grundläggande för all forskning i Sverige. Nedan kommer fokus att ligga på Vetenskapsrådets principer och hur Berg förhåller sig till dessa i sin metodbok om netnografi.

I mars år 1990 kom Vetenskapsrådet fram till övergripande forskningsetiska principer som ska gälla för all forskning inom samhällsvetenskap och humaniora. Grunden för forskningsetiken är individskyddskravet och forskningskravet. Individskyddskravet innebär att ingen forskning får bedrivas som kränker eller förödmjukar en person och inte heller forskning som orsakar personen fysisk eller psykisk skada. Med forskningskravet menas att samhället och dess medlemmar har rätt till att forskning bedrivs och att denna forskning är av god kvalitet samt fokuserar på viktiga frågor (Vetenskapsrådet 2017b:5). Det gäller kort sagt att väga individskyddskravet mot forskningskravet. Utöver dessa två grundläggande principer finns det fyra övergripande principer som Vetenskapsrådet menar måste följas. Av dessa fyra kommer tre av dem att diskuteras i relation till uppsatsen. Om den fjärde, *nyttjandekravet*, kan det kort konstateras att materialet ska användas såsom informanterna är informerade om.

En övergripande princip är informationskravet som innebär att de personer som omfattas av forskningen ska få den information de behöver om studien, exempelvis vad den handlar om och vem som utför den. De ska informeras om att deras deltagande är frivilligt och att de närsomhelst kan välja att avbryta sitt deltagande. Informationen som de potentiella deltagarna ska få kan sammanfattas med att det ska vara all fakta som möjligen kan påverka villigheten att delta i studien (Vetenskapsrådet 2017b:6f). Utifrån denna princip formulerades ett informationsbrev (se Bilaga 1) som bifogades vid efterlysningar av informanter. Eftersom snöbollsmetoden användes går det inte garantera att alla fick tillgång till brevet direkt då de fick förfrågan om deltagande i studien, så det lades även upp i Facebookgruppen. När det gäller det netnografiska material som har använts i denna studie som finns utanför Facebookgruppen, det vill säga materialet från Twitter och Urban Dictionary, har jag däremot inte informerat personerna bakom inläggen att deras inlägg används i en studie. Detta kan ses som en etisk utmaning som de som har netnografi som metod kan ställas inför. Berg skriver ”Internet har kommit att få radikalt olika betydelser för olika personer i och med integrationen i vardagslivet och den påtagligt ökande skaran användare, och det är därför kontextberoende när det är möjligt för en netnografisk forskare att osynligt iaktta sociala skeenden online” (Berg 2015:127). Det kan därför anses vara upp till oss ”netnografer” att göra bedömningen ifall det i det specifika fallet är etiskt försvarbart att studera diskussionstrådar med mera utan att informera om vår närvaro som forskare.

Berg menar att det är viktigt att ta hänsyn till vad som kan betraktas som offentligt och vad som kan antas vara privat (Berg 2015:127). Detta har varit en utgångspunkt när jag har gjort bedömningar av vilket material som kan användas i min studie. Jag har till exempel, utöver den slutna Facebookgruppen, endast valt att ta material som är offentligt i den mening att det inte finns någon begränsning i vilka internetanvändare som kan ta del av det. Att som etnograf reflektera över hur privat eller offentlig platsen bör betraktas som och hur personerna som studeras uppfattar platsens grad av offentlighet är dock viktigt även vid en observation där etnografen är fysiskt närvarande. I viss mån kan det som en person skriver öppet på internet betraktas som mer offentligt än om personen hade sagt det exempelvis i en mataffär eftersom det rimligtvis kan antas att personen är medveten om att det kommer att vara tillgängligt för den stora massan. Det finns även information på internet som är tänkt att nå ut till en stor publik (ibid:130). Min Facebookgrupp är däremot inte att betrakta som offentlig eftersom det krävs medlemskap för att få tillgång till det som läggs upp där.

En annan av dessa fyra övergripande forskningsetiska principer är *samtyckeskravet*. I studier där deltagarna kan bedömas göra en aktiv insats ska dessa alltid samtycka till sitt deltagande och i detta samtycke ligger även deltagarens rätt att bestämma under vilka villkor denne vill medverka samt att denne kan avbryta sitt samarbete vid tidpunkt som de själv väljer (Vetenskapsrådet 2017b:9f). Informanterna som bedöms som aktiva deltagare i min studie har lämnat samtycke till sin medverkan. Eftersom personerna som står bakom det netnografiska material som finns utanför Facebookgruppen inte informerades fick de heller ingen chans att samtycka till att materialet användes. Här har jag gjort bedömningen att dessa personer inte har deltagit aktivt i studien så som mina informanter kan betraktas göra och har därmed inte bedömt det som nödvändigt att samtycke inhämtats. Däremot instämmer jag med Berg som tycker att det inte automatiskt bör antas att material på internet används i forskning utan samtycke bara för att det är lättillgängligt (Berg 2015:130). Berg skriver:

> Till skillnad från sådant textmaterial som genereras av intervjuer eller deltagande observationer är sådant material som kan samlas in från internet sällan producerat för att utgöra underlag för forskning. Att så inte är fallet uppfattas av vissa som en styrka eftersom vi därmed får möjlighet att analysera naturligt förekommande interaktion eller kommunikation som uppvisar andra kvaliteter än vad som skulle vara möjligt i en situation som är tydligare strukturerad av forskaren. Det är med andra ord svårt att nå upp till kravet på informerat samtycke när det kommer till den typen av material. (Berg 2015:130)

Även Vetenskapsrådet menar att det inte alltid behövs informerat samtycke om materialet inte är känsligt och om det finns att tillgå offentligt (Vetenskapsrådet 2017b:9f). Internetmaterial

är en lite snårig terräng att lokalisera sig i rent forskningsetiskt och det är nödvändigt att göra bedömningar för varje enskild kontext. Berg kommer med en riktlinje som jag tycker är ett bra förhållningssätt som underlättar för de som vill forska netnografiskt. Enligt Berg (2015:130) beror det på om personen bakom materialet kan ha avsett att det endast skulle delas med en avgränsad föreställd gemenskap eller om det var tänkt som ett mer allmänt inlägg. Med hänsyn till detta har jag inte, förutom den skapade Facebookgruppen, använt mig av inlägg som endast en begränsad grupp kan ta del av. Jag har till exempel inte använt material från en stängd grupp eller från profiler som jag endast har tillgång till i egenskap av ”Facebookvän”.

Den tredje forskningsprincipen är *konfidentialitetskravet*, som sammanfattningsvis handlar om att säkerställa anonymitet. Uppgifter om de deltagande i en studie ska behandlas konfidentiellt till största möjliga utsträckning och det ska inte vara möjligt för utomstående att identifiera den enskilda personen eller gruppen. Detta innebär att varken ofingerade namn eller andra uppgifter som kan avslöja personens eller gruppens identitet får lämnas (Vetenskapsrådet 2017b:12f). Med hänsyn till detta har alla informanter fått pseudonymer. Även annan information som skulle riskera informantens anonymitet har utelämnats. Endast de som själva är medlemmar i Facebookgruppen kan se vilka som är med i studien, vilket betyder att informanterna förblir anonyma för utomstående, men inte för varandra. Detta informerades de om i informationsbrevet (Bilaga 1).

Trots att det finns generella principer och råd av den karaktär som beskrivits ovan behöver det dessutom tas hänsyn till vilka eventuellt andra problem och möjligheter som finns i den specifika forskningen. Vetenskapsrådet skriver:

> Forskningsetiken är inte statisk, varken som disciplin eller praktik. När det vetenskapliga landskapet förändras, förändras också den forskningsetiska debatten. Nya principer formuleras och gamla tolkas om eller tillämpas på ett nytt sätt. (Vetenskapsrådet 2018)

En sådan förändring är just intågandet av netnografin, det vill säga studier på nätet, som innebär nya utmaningar, men också möjligheter, för forskning. I dessa tider ställer också en pandemi en hel värld på ända och detta påverkar såklart även forskningen. Vi etnologer och kulturantropologer har en förkärlek till insamlingsmetoder som innebär att vi befinner oss nära andra människor och det påverkar därmed många av oss att vi måste ta hänsyn till eventuell smittspridning. Alisha Desai beskriver tillsammans med kollegor från ett annat fält, psykologiska institutionen vid Drexels universitet, att olika typer av etiska utmaningar som

den kommande generationen utsätts för kommer att leda till en ökad etisk kompetens som, i deras fall, kan förbättra hela psykologiprofessionen (Desai et al. 2020:401ff). Att som etnolog också se sådana möjligheter med nätet förefaller viktigt.

1.7. Uppsatsens disposition

Uppsatsens empiriska del är indelad i fyra större kapitel. I det första studeras den så kallade Gamergate-rörelsen samt några andra virala rörelser som alla visar på den konflikt som råder gällande hur spelkulturen ska se ut och vem som får vara del av den. Detta kapitel fungerar som en slags introduktion då Gamergate-rörelsen är väsentlig i att förstå den friktion som uppstår när olika grupper vill bli hörda och respekterade. I kapitlet kommer informanternas berättelser att få stå tillbaka och det empiriska materialet blir istället en undersökning av Twitter-inlägg. Det andra kapitlet handlar desto mer om informanternas tankar och erfarenheter. Fokus för kapitlet ligger på hur gamerbegreppet definieras. Därefter kommer det tredje kapitlet som riktar in sig på kvinnliga gamers. Här delar informanterna bland annat med sig om sin syn på begreppet ”gamer girl” och hur de upplever att det är att vara kvinnor i en mansdominerad spelkultur. I det fjärde och sista empiriska kapitlet studeras informanternas och andra gamers syn på politik i relation till spel. I kapitlet diskuteras bland annat bra och dåliga representationer och hur dessa relaterar till en politisk diskurs om spel. Efter dessa empiriska kapitel kommer en avslutande diskussion som knyter ihop säcken.

2. #Gamergate och #Vispelarintemed– ett genuskrig?

Detta kapitel kommer att beröra rörelsen som fått namnet ”Gamergate” efter att dess anhängare samlats under en hashtagg med samma namn. Utåt sett menade anhängarna att rörelsen handlade om journalistisk etik, men i praktiken blev den mest ett motstånd mot feminism och den kritik som spelkulturen får för att vara exkluderande. Centralt för rörelsen är gameridentiteten. Anledningen till att detta kapitel får inleda det empiriska materialet, som i kapitlet består av inlägg från det sociala mediet Twitter, är att rörelsen är en stor händelse som visar vilka spänningar det finns rörarande spelkulturen och gameridentiteten.

2.1. Från blogginlägg till bombhot

I augusti 2014 kom startskottet för den sociala rörelse inom spelkulturen som kom att kallas för *Gamergate*. Det började med att Eron Gjoni i ett blogginlägg anklagade sin tidigare flickvän spelutvecklaren Zoe Quinn för att ge sexuella tjänster till journalisten Nathan Grayson i utbyte mot positiva recensioner av hennes spel. Anklagelserna ledde till att en diskussion startade under den gemensamma hashtaggen #Gamergate om journalistisk etik gällande spel. Rörelsen var utåt sett menad att kritisera speljournalisters etik, eller brist därav, men den kom snabbt att domineras av hat och diskriminering mot kvinnor och minoritetsgrupper inom spelkulturen. Quinn och hennes familj fick utstå mängder av hot och hat (Buyukozturk et al 2018:595), till exempel berättar hon att hon ibland fick samtal klockan fem på morgonen från främlingar som sade att de planerade att våldta henne. Hon fick även utstå dödshot och fick döda djur hemskickade till sig (Heaven 2017:42). Ett tag upplevde Quinn situationen så hotfull att hon kände sig tvungen att lämna sitt hem (Stuart 2014).

En anledning till att Quinn kunde trakasseras så mycket är att hon råkade ut för så kallad ”doxing” vilket innebär att personliga uppgifter sprids på internet (Buyukozturk et al 2018:595). I Quinns fall innebar det att hennes mobilnummer och hemadress publicerades så att hatarna lättare kunde nå henne. Även nakenbilder på henne spreds olovligen och skickades till hennes vänner, familj och kollegor. Själv nekar Quinn till anklagelserna och pekar på att Grayson aldrig skrev någon recension om hennes spel. Quinn anser att brist på källkritik och en uppfattning av att kvinnor försämrar spelindustrin ligger bakom att så många inom spelkulturen tror att anklagelserna mot henne är sanna (Heaven 2017:42).

Quinn är långt ifrån ensam om att vara en av måltavlorna för hat från Gamergate-anhängarna. Den feministiska mediakritikern Anita Sarkeesian var en annan kvinna som rörelsen riktade sitt hat mot. Sarkeesian har bland annat kritiserat hur kvinnor

porträtteras i spel och gjorde år 2009 hemsidan *Feminist Frequency* där hon publicerar sådan kritik. År 2012 anordnade Sarkeesian en insamlingskampanj åt projektet *Tropes vs. Women in Video Games* som skulle bestå av en serie videor på Youtube vari stereotypa porträtteringar av kvinnor i spel skulle studeras. Insamlingen blev lyckad, men Sarkeesian anklagades för att hon skulle ha stoppat en del av bidragen i sin egen ficka (Hanash Martínez 2020:293). Som en del i projektet publicerade Sarkeesian videon *Women as background decoration II* (2014) som är en feministisk kritik mot hur kvinnor representeras i spel. Publicerandet sammanföll med inträffandet av #Gamergate vilket gjorde att Sarkeesian blev en av de främsta måltavlorna för hatet (Mortensen 2018:790).

Sarkeesian hade dock redan innan #Gamergate fått mycket kritik och hat riktat mot sig för sin feministiska kritik av spelindustrin. Förutom att utsättas för hot om våldtäkt och död skapade feministmotståndaren Benjamin Daniel spelet *Beat Up Anita Sarkeesian* som gick ut på att spelarna skulle misshandla Sarkeesian (Hanash Martínez 2020:293f). När Sarkeesian i oktober skulle hålla ett tal på Utah State University fick universitetet ett hotmejl som gjorde att Sarkeesian var tvungen att ställa in talet. Hotet bestod av att det skulle bli en masskjutning vid tillställningen om talet inte ställs in och att det skulle bli den dödligaste skolskjutningen i USAs historia (Wingfield 2014).

Ytterligare ett av de mest kända offren i Gamergate är spelutvecklaren Brianna Wu, som var en av de som öppet fördömde rörelsen. Ett fan av Wu publicerade en meme (Stuart 2014), som är ett skämtformat bestående av en bild med tillhörande text (Institutet för språk och folkminnen 2018). Wu uppskattade skämtet och retweetade det, det vill säga spred vidare originaltweeten på sitt eget Twitterkonto. Skämtet uppskattades däremot inte av de gamers som var med i Gamergate-rörelsen som istället gjorde en egen version av skämtet (Stuart). Meme som skämtform innebär ofta att skämtet får spridning och görs om i olika varianter, till exempel att det är samma bild med en något annorlunda text (Institutet för språk och folkminnen 2018). I det här fallet lade Gamergate-anhängarna in förolämpningar mot Wu. Precis som i fallet med spelutvecklaren Quinn blev Wu dessutom utsatt för ”doxing” så att hatarna fick tillgång till hennes adress. Polisen kontaktades om hoten och bedömde att hotbilden var så allvarlig att det inte vore säkert för Wu och hennes man att stanna kvar i sitt hem. I en intervju med *The Guardian* berättar Wu att det finns personer i Gamergate-rörelsen som försöker distansera sig från hoten och hatet, men Wu menar att rörelsen är rigoröst präglad av sexism och misogyni.

> Du kan läsa vad de lägger upp om mig och andra kvinnor. Det är inte bara vardaglig sexism, det är arg, våldsam sexism. De ser inte mig, Zoe eller Anita som människor, bara som objekt att förstöra.[2] (Stuart 2014)

När Wu berättade om att situationen var så illa att hon tvingats fly från sitt hem var det vissa som anklagade henne för att hissa falsk flagg, det vill säga att det bara är något hon själv har hittat på. Denna anklagelse fick även Quinn och Sarkeesian när de berättade om sin utsatthet (Stuart 2014).

I en artikel i *The New York Times* konstateras att hat inom spelkulturen inte är något nytt och även manliga spelutvecklare berättar om hat de får exempelvis om de gör små ändringar i sina spel. Däremot påpekas det i artikeln att hatet mot kvinnor är intensivare och att de som hatar samlas i anonyma internetforum för att diskutera hur de ska kunna förverkliga hoten. Kvinnliga spelskapare och spelkritiker anser att situationen har blivit så fientlig att det är dags att spelföretagen säger ifrån mot hatet mot kvinnor (Wingfield 2014). Wu säger att hatet som Gamergate-anhängarna riktar mot kvinnor drabbar många fler än hon själv, Quinn och Sarkeesian. Gamergate-rörelsen är ett hot mot kvinnor i spelkulturen generellt (Stuart 2014).

2.2. Gamergate som rörelse

Trots att vissa har försökt räkna ut hur många anhängare Gamergate-rörelsen har förblir det oklart. Anhängarna själva vill framstå som att de representerar hela spelkulturen. Aktörerna i Gamergate-rörelsen omfattar både personer inom och utanför spelkulturen (Mortensen 2018:790). Själva namnet ”Gamergate” lanserades av Adam Baldwin som inte själv identifierar sig som gamer, men som har varit röstskådespelare till spel. Baldwin använde uttrycket för att beskriva det som han och andra anhängare till Gamergate-rörelsen ser som korruption hos journalister. Korruptionen menar de består av att journalister sympatiserar med feministisk kritik mot spelindustrin (Wingfield 2014). Det var främst i sociala medier som rörelsen tog fart och journalister och forskare kom att fokusera mycket på rörelsens närvaro på Twitter (Mortensen 2018:790). Eftersom det framförallt är på Twitter som hashtaggen har förekommit är det där som fokus för denna studie ligger.

En sökning på ”#Gamergate” på Twitter visar många inlägg där anhängarna förnekar att rörelsen skulle handla om sexism. De menar att det är motståndarna mot rörelsen som försöker måla ut den som misogyn för att diskreditera den. Anhängarna påpekar att

[2] Originalcitat: ”You can read what they post about me and other women. It’s not just casual sexism, it’s angry, violent sexism. They don’t see me, Zoe or Anita as people, just objects to be destroyed.”

rörelsen riktar sig mot korruption hos speljournalism och inte mot kvinnor inom spelkulturen. Flera skriver att så fort det är en kvinna som kritiseras anklagas kritikerna för att vara sexister och detta menar Twitteranvändarna leder till ojämställdhet eftersom det då endast är män som kan kritiseras för sina ageranden. När det gäller hoten mot kvinnor såsom Sarkeesian, Wu och Quinn kan tre olika typer av ställningstaganden urskiljas bland anhängarna till #Gamergate. Det första innebär att notera att det förekommer hot och hat inom Gamergate-rörelsen och fördöma det. Det finns en hel del kommentarer som uppmanar andra att hålla en god ton och att inte vara respektlös mot meningsmotståndare. Kritiken mot personerna som får utstå hatet är berättigad, men inte hatet och hoten i sig, menar anhängarna bakom detta ställningstagande. Bland denna grupp anhängare finns det även personer som tycker att hatarna missar hela poängen med rörelsen. Gruppen kritiserar andra anhängare som lägger fokus på hat mot feminism och enskilda personer. De anser att hatet gör att rörelsen blir kapad av sexister som vill hata på kvinnor vilket tar bort fokus från det som från början var tanken med Gamergate-rörelsen, nämligen att ifrågasätta etiken hos speljournalister.

Det andra ställningstagandet är det motsatta, nämligen att hoten inte existerar utan att det är lögner från kvinnorna själva. Till exempel återkommer en skärmbild på hotfulla kommentarer till ett av Sarkeesians inlägg. Denna skärmbild menar Twitteranvändaren är bevis på att Sarkeesian genom att skapa bluffkonton skickar hot till sig själv för att få sympati och för att bevisa att hon har rätt i sina påståenden om att det finns mycket kvinnohat och sexism inom spelkulturen. Ställningstagandet att hoten är påhittade porträtterar kvinnorna som lögnerskor, vilket spär på hatet som redan finns för deras feministiska kritik eller som i Quinns fall för att ligga sig till framgång.

Spelforskaren Torill Elvira Mortensen noterar att det är svårt att bevisa att det är #Gamergate som ligger bakom att rörelsens motståndare utsätts för ”doxing” eftersom rörelsen till sin natur bygger på anonymitet och förnekande av att hatet och hoten ens existerar. Samtidigt påpekar Mortensen att anonymiteten gör att det heller inte går att bevisa att det *inte* är Gamergate-anhängare som ligger bakom trakasserierna. Enligt Mortensen finns det en paradox i att rörelsen både tjänar på och skadas av anklagelser av hat och hot. Å ena sidan ledde hoten och trakasserierna till att rörelsen kraftigt kritiserades, å andra sidan ledde de till att personer som kritiserar Gamergate-rörelsen eller som dess anhängare kritiserar löper en risk att utsättas för hat och hot (Mortensen 2018:794).

Det tredje ställningstagandet går ut på att hoten i och för sig är verkliga, men att kvinnorna överreagerar. Bakom detta ställningstagande finns bland annat personer som tycker att kvinnorna som får utstå hat har fel i att hatet riktas mot dem för att de är kvinnor.

Personerna påpekar att det finns män som också får utstå hat från gamers, men att det hatet inte alls får lika stor uppståndelse. Några påpekar också att den hårda jargongen är vardagsmat inom spelkulturen. I det här ställningstagandet kan även kategorin av anhängare som till och med tycks rättfärdiga hatet placeras in. Denna grupp av anhängare tycker att personer som kritiserar spelkulturen får räkna med att det kommer att uppröra gamers som kommer att ge igen för kritiken. Mentaliteten bakom rättfärdigandet förefaller vara att hatet är ett slags självförsvar från gamers och att det i själva verket var kvinnorna och journalisterna som attackerade först genom att hårt kritisera och håna spelkulturen. Flera kommentarer på Twitter skriver att #Gamergate är resultatet av alla påhopp och anklagelser som spelkulturen har fått utstå under alla år. Mycket tycks kretsa kring anklagelser om att spelkulturen är trångsynt, till exempel att det finns en föråldrad och diskriminerande syn på kvinnor. Anhängare till Gamergate-rörelsen protesterar mot denna negativa bild av gamers och menar att det snarare är kritikerna som har en skev inställning till jämställdhet.

2.3. #NotYourShield som sköld mot kritiken

Kopplat till #Gamergate startades hashtaggen #NotYourShield. Hashtaggen skapades i syfte att användas av personer som inte ansåg sig passa in i kritikernas bild av en misogyn gamer i form av en vit, heterosexuell cisman, men som ändå ställer sig bakom Gamergate-rörelsen. Namnet syftar på att dessa personer, till exempel kvinnor och icke-vita, inte vill att kritikerna använder dem som en sköld, det vill säga att påstå att motståndet till Gamergate-rörelsen och spelkulturen grundar sig i en kamp för marginaliserade grupper. Poängen med #NotYourShield var att bevisa att spelkulturen visst har en mångfald och att kritikerna av Gamergate-rörelsen är hycklare som reducerar spelkulturen och rörelsen till att endast bestå av vita, heterosexuella cismän och på så sätt osynliggör de grupper de påstås värna om, det vill säga kvinnor, icke-vita och hbtq-personer (Shaw & Chess 2015:281f).

Undersökningen av hashtaggen #NotYourShield på Twitter visar att den framförallt kastar tillbaka anklagelsen om sexism, rasism, homofobi och annan diskriminering. Personerna bakom #NotYourShield argumenterar för att det är de som riktar kritik mot Gamergate-rörelsen som är de som diskriminerar genom att de utgår från att alla bakom rörelsen är en homogen grupp bestående av män som är vita, heterosexuella och misogyna. En användare av hashtaggen riktar sig till manliga speljournalister och uppmanar dem att inte anta att alla manliga gamers är misogyna bara för att journalisterna själva förefaller vara det genom att ignorera kvinnors åsikter. En annan frågar varför det bara tycks vara vita som ställer sig emot #Gamergate och #NotYourShield. Många av inläggen som har

hashtaggen består av kommentarer om att ”Jag är icke-vit/kvinna/homosexuell, men är ändå en gamer och stödjer #Gamergate”. Dessa inlägg vill visa att även personer som inte passar in i den stereotypa föreställningen av en gamer finns med i Gamergate-rörelsen.

En del av inläggen gör också en distinktion mellan feminister och ”social justice warriors” (på svenska översatt till ungefär ”krigare för social rättvisa”), som i många fall förkortas till ”SJW”. Uttrycket används oftast som en nedsättande term för personer som öppet motsätter sig trångsynthet (O’Donnell 2020:655). I #Gamergate användes termen exempelvis om de personer som sympatiserar med den uttryckta feministiska kritiken av spelindustrin (Wingfield 2014). Flera av inläggen på Twitter hävdar att det är personerna bakom #NotYourShield som är de ”riktiga” feministerna. Ett inlägg innehåller en skärmbild av ett längre inlägg om en person som anser sig själv ha varit homofob, transfob och misogyn hela livet, men som nu har ändrat sig efter att ha sett att det även finns hbtq-personer och kvinnor som stödjer Gamergate-rörelsen. Personen skriver att denne nu har insett att det är ”Social justice warriors” denne hatar eftersom det enligt personen är de som är lättkränkta och vill kontrollera andra människor. Kontentan i inlägget är att det inte nödvändigtvis är kvinnorna, hbtq-personerna och de icke-vita som själva är hotet, utan istället personerna som säger sig föra deras talan som är den verkliga fienden. Inlägget kommenteras med att hatet mot kritikerna till Gamergate-rörelsen förenar olika grupper och att hatet mot grupper som kvinnor, icke-vita och hbtq-personer minskar när dessa grupper tar avstånd från den feministiska kritiken av spelkulturen.

2.4. Syftet med #Gamergate

Anhängarna till Gamergate-rörelsen hävdar att syftet med rörelsen är att diskutera, ifrågasätta och kritisera speljournalisters etik. Främst handlar det om att den önskar stoppa vad som uppfattas som korruption och som gynnar den ”social justice warrior”-agenda som riktar kritik mot hur kvinnor, icke-vita, hbtq-personer och andra marginaliserade grupper framställs och behandlas inom spelkulturen. Det blir också tydligt att rörelsen handlar om att försvara sig emot anklagelser om gamers som en homogen grupp från vilken vissa grupper, exempelvis kvinnor, exkluderas, samtidigt som de strävar efter att försvara identiteten som gamer.

Spelforskarna Adrienne Shaw och Shira Chess konstaterar att en konsekvent tråd i rörelsen är att slå tillbaka mot negativa representationer av gamers. Shaw och Chess finner det intressant att anhängarna till Gamergate-rörelsen hävdar att gameridentiteten visst är inkluderande samtidigt som de kraftigt motsätter sig diskursen om inkludering. Vidare

menar Shaw och Chess att det i rörelsen råder en uppfattning av att det bara är ”äkta” gamers som har rätt att bry sig om spel och att en ”äkta” gamer inte skulle kritisera spel såsom motståndarna till #Gamergate gör (Shaw & Chess 2015:278). Något som verkligen upprörde de som sympatiserar med Gamergate-rörelsen var ”gamers are dead”-artiklarna som spekulerar i om gamer som identitet håller på att dö ut. Artiklarna problematiserar benämningen ”gamer” när det syftas på personer som spelar digitala spel eftersom skribenterna menar att det finns en skillnad mellan personer som spelar spel och personer som identifierar sig själva som gamers. Problemet ligger i att om spelkulturen främst tjänar de som är självutnämnda gamers osynliggörs en stor del av alla som spelar spel. Gamergate-anhängarna tolkade artiklarna som kritik mot den egna gameridentiteten (Mortensen 2018:791f).

Denna upprördhet märks i inläggen på Twitter. Till exempel skriver en person att motståndarna till Gamergate-rörelsen får förvänta sig hat när de påstår att gamers är döda. Shaw och Chess tycker att Gamergate-anhängarna missförstår artiklarnas budskap som inte alls handlar om att svartmåla gamers utan snarare om att en särskild typ av gamer förstör nöjet med spelandet för alla andra genom att misskreditera andra grupper av spelare. Upprördheten över ifrågasättandet av gameridentiteten kommer enligt Shaw och Chess från en rädsla att inte längre få ”äga” spelen, det vill säga att när spelindustrin tar hänsyn till att det är en bredare demografi som spelar spel får personer med den stereotypa gameridentiteten inte längre ha spelkulturen för sig själva. Gamergate-rörelsens fasta grepp om gameridentiteten grundar sig också i vad kan tyckas vara motsägelsefullt; att gamers har enats i att blivit hånade och fått kritik, men när allt fler börjar spela spel blir gamers inte längre speciella utan bara några i mängden (Shaw & Chess 2015:285f). Kate Edwards, som vid tidpunkten för #Gamergate var verkställande direktör för frivilligorganisationen International Game Developers Association för spelutvecklare, säger ”Hela världen runtom dem har förändrats. Oavsett om de inser det eller ej är de inte längre speciella på det sättet. Alla spelar spel”[3] (Wingfield 2014).

2.5. En fråga om maskulinitet

Shaw och Chess är långt ifrån ensamma om att se #Gamergate som en motståndsrörelse mot en diskurs där fler inkluderas i gameridentiteten. Bland andra hävdar kommunikationsforskarna David O. Dowling och Daniel Lathrop tillsammans med medieforskaren Christopher Goetz i en artikel att rörelsens primära syfte var att försvara

[3] Originalcitat: ”The entire world around them has changed. Whether they realize it or not, they’re no longer special in that way. Everyone is playing games.”

spelkulturen som ett maskulint utrymme. Enligt forskarna är Gamergate-rörelsen en del av en antifeministisk diskurs. Av tidigare forskning som har gjort en historisk kartläggning av gamerdiskursen kan det konstateras att försöken att markera och upprätthålla spelkulturen som maskulin har pågått sedan 1980-talet, men det är först nu på senare år som den får stor uppmärksamhet, menar forskarna. Rörelsen handlar enligt forskarna primärt om att försvara gameridentiteten och att distansera sig från negativa stereotyper och uppfattningar som finns om gamers, till exempel att gamers är rasistiska och kvinnofientliga. I Gamergate-anhängarnas ögon är feministernas syfte inte att göra spelkulturen mer inkluderande utan tror att målet för feminismen är att svartmåla ”traditionella” gamers och omdefiniera gameridentiteten så att de själva inte längre får existera inom den (Dowling et al 2020:983ff).

Sociologen och genusforskaren Jessica O’Donnell drar i sin forskning paralleller mellan #Gamergate och mansrättsaktivism-rörelsen (Men’s Rights Activism (MRA) movement). Mansrättsaktivism-rörelsen kan sägas ha en kärna som består av uppfattningen att feminismens framgångar har lett till att män snarare än kvinnor har blivit den förtryckta gruppen. De förändringar som är resultat av den feministiska kampen för att förbättra kvinnors juridiska och sociala villkor i samhället tycker mansrättsaktivisterna har gjort samhället partiskt till fördel för kvinnor, en partiskhet som innebär att män diskrimineras. En annan uppfattning inom mansrättsaktivismen är att kvinnor främst får sin makt genom att vara sexuellt åtråvärda. Dessutom finns det en idé om att kvinnor och feminister får makt genom att utmåla sig själva som offer. O’Donnell observerar att mansrättsaktivismen har blivit mer framträdande på senare tid. Enligt O’Donnell bidrog Gamergate-rörelsen till att allmänheten blev medveten om mansrättsaktivismen genom att mansrättsaktivister utnyttjade den uppmärksamhet #Gamergate fick, för att sprida sina budskap. Rörelsen kom därför att influeras mycket av mansrättsaktivismens tankar, men även innan detta hände delade de båda rörelserna flera likheter i sin retorik, framförallt när det gäller hur kvinnor och feminism omnämndes. Det är på grund av detta samspel mellan rörelserna som O’Donnell slår fast att #Gamergate är en rörelse som handlar lika mycket om mansrättsaktivism som om spel (O’Donnell 2019:1). Som tidigare nämnts förnekar Gamergate-anhängare att rörelsen är misogyn. Anklagelser om hot och hat hanteras som sagt genom att antingen peka på att det endast är enstaka individer, som inte representerar rörelsen, som utför attackerna eller genom att påstå att personerna som utsätts ljuger om hoten och hatet för att kunna ta på sig en offerroll och på så sätt smutskasta Gamergate-rörelsen. Det är möjligt att detta är en av likheterna O’Donnell talar om, att mansrättsaktivister ofta har en uppfattning av feminister som självutnämnda offer för att vinna sympatier.

O'Donnell tror inte på Gamergate-anhängarnas försök att slå tillbaka mot anklagelser om kvinnohat och trakasserier. För O'Donnell är det självklart att trakasserierna och hoten har hänt och att det är anhängare till #Gamergate som ligger bakom dem. Anledningen till denna övertygelse är att det har kommit fram vad O'Donnell menar är bevis för att rörelsen avsiktligen har använts för att sprida organiserat hat och hot mot feminister. Bevisen kommer bland annat i form av sparade chattloggar från #Gamergates största chattgrupper. Internet som ett medel för storskalig kommunikation möjliggjorde för mansrättsaktivister och Gamergate-anhängare att samordnat och med störst deltagande göra motstånd mot kvinnor och feminism (O'Donnell 2019:2). I likhet med Dowling, Lathrop och Goetz beskriver O'Donnell Gamergate som ett uttryck för maskulinitetskapande (ibid:3, Dowling et al 2020:985).

Hoten som riktades mot kvinnor i samband med Gamergate-rörelsen kan utifrån begreppet hegemonisk maskulinitet förstås som ett sätt för manliga gamers, som upplever sig hotade av en förändrad spelkultur, att säkerställa sin maskulina överordning över kvinnor. Manliga gamers tillhör inte nödvändigtvis en marginaliserad maskulinitet, men de som känner sig träffade av den negativa bilden av en gamer kan känna ett behov av att försvara sin maskulinitetsposition. Från kvinnors perspektiv kan hoten mot kvinnor som kritiserar maskulinitetsnormen inom spelkulturen riskera att begränsa handlingsutrymmet för kvinnliga gamers på grund av att de inte själva vill bli utsatta.

2.6. Med sociala rörelser kommer motstånd

Som tidigare nämnt möttes Gamergate-rörelsen av motstånd. Motståndare startade en egen hashtagg, nämligen #StopGamerGate, vars syfte var att ta avstånd från och få ett slut på hatet, framförallt mot kvinnor, som de ansåg att #Gamergate drev på (TT 2014). Gamergate-rörelsen upphörde dock inte år 2014. Under ett möte 2017 ämnat att diskutera kvinnor och internet, där bland andra Sarkeesian medverkade, kom en man som var känd för att trakassera personer han bedömde vara ”social justice warriors” tillsammans med en grupp av sina följare. De satte sig längst fram i publiken och störde diskussionen flera gånger. På frågan varför det är viktigt att diskutera feminism i spel svarade därför Sarkeesian ”Eftersom de som trakasserar mig sitter på främsta raden”[4] (Hanash Martínez 2020:295). Efteråt skrev Sarkeesian på sin hemsida att gruppens närvaro var ett medvetet försök att störa stämningen

[4] Originalcitat: ”Because those harassing me are sitting in the front row.”

och att visa att om feminister vågar uttrycka sina åsikter offentligt får de förvänta sig att trakasserierna som de får utstå online även kommer att förfölja dem offline (ibid:296f).

Som en reaktion på hatet mot kvinnor online i och utanför Gamergate-rörelsen grundade Sarkeesian år 2015 tillsammans med två andra drabbade kvinnor hemsidan *Speak up & Stay Safe®* som ämnar skydda personer från trakasserier på internet. Med utgångspunkt i grundarnas egna erfarenheter av näthat och i experters kunskap skapades hemsidan som en guide för de som har varit utsatta för cyber-attacker eller som fruktar att de kommer att utsättas. Främst riktar sig guiden till kvinnor, rasifierade, hbtq-personer och andra vars marginalisering förvärras av digitalt våld. Även Zoe Quinn tog ett liknande initiativ tillsammans med spelutvecklaren Alex Lifschitz. De båda spelutvecklarna skapade frivilligorganisationen *Crash Override*, som har till syfte att hjälpa personer som lider eller har lidit av digitalt våld. Tanken är att organisationen ska erbjuda offren en trygg plats där de kan tala ut om sina erfarenheter (Hanash Martínez 2020:296ff). Enligt Macarena Hanash Martínez, som har forskat om cyber-feminism och digitalt våld mot kvinnor, behövs sådana här initiativ som hjälper marginaliserade grupper och individer online. Att skapa ett nätverk där feministiska och andra progressiva idéer kan slå rot utan att det medför hot och trakasserier är det enda sättet att skydda internetanvändares basala rättigheter, menar Hanash Martínez (ibid:300).

Ett annat motstånd mot Gamergate-rörelsen kan hashtaggen #IneedDiverseGames anses vara, även om personen bakom den inte hade till syfte att den skulle användas specifikt mot #Gamergate. #IneedDiverseGames blev däremot oundvikligt kopplad till Gamergate eftersom den argumenterade för mångfald i spel. Hashtaggens användare skrev orsakerna till att de vill ha mångfald i spel, varav en del var direkta motargument riktade mot anhängare till #Gamergate. #IneedDiverseGames ställde sig emot en binär uppdelning av identitet och problematiserade den långlivade, snäva definition av gamer som exkluderar så många personer som inte passar in i spelkulturens normer (Evans & Janish 2015:140ff).

2.7. Slutspelat med sexism

Hösten 2017 samlades vittnesmål från främst kvinnor om sexualbrott och andra upplevelser av sexistisk och/eller sexuell natur under hashtaggen #metoo. Begreppet ”me too” myntades av aktivisten Tarana Burke redan år 2006, men blev allmänt känt först när skådespelerskan Alyssa Milano på Twitter uppmanade alla som kvinnor som någon gång har blivit utsatta för trakasserier eller sexuella övergrepp att skriva ett inlägg med hashtaggen. Förhoppningen var

att det skulle visa hur utbrett problemet är (Nilsson 2017). Förutom den generella hashtaggen skapade olika grupper, till exempel olika branscher, i Sverige egna hashtaggar. Den svenska spelbranschens hashtagg blev #Vispelarintemed och där samlades vittnesmål och protester från ungefär 300 kvinnliga gamers, spelutvecklare och speljournalister. Uppropet inleds med orden ”Som en del av rörelsen #metoo bryter vi tystnaden. I chattrummen, på kontoret, i kommentarsfältet, på sociala medier och på e-sportarenan blir vi ifrågasatta, förminskade och trakasserade” (Voss Sundell 2018). Ett vittnesmål kommer från en kvinna på ett svenskt spelföretag som låstes in på en toalett av en manlig kollega:

> Det var en ändlös ström av hot och förolämpningar; jag var en hora; jag borde hålla mig i köket där jag hör hemma; jag hade så dåligt temperament att jag förmodligen var lesbisk; jag borde få ordentligt med kuk – det kanske kunde få mig att hålla käft. När jag rapporterade honom till HR blev jag informerad att jag var problemet och att det var ett svek mot företaget. (Voss Sundell 2018)

Ett annat vittnesmål kommer från en kvinna som då hon anordnar spelevent för kvinnor och icke-binära får utstå hot och trakasserier från män som är upprörda över att de känner sig exkluderade. En person publicerade exempelvis en bild på ett automatvapen och skrev att det skulle bli ”konsekvenser” om arrangemanget inte ställdes in. Bland vittnesmålen i #Vispelarintemed återkommer berättelser om kvinnor som försöker dölja att de är kvinnor när de spelar med män för att de ska slippa trakasserier, glåpord, hot och oönskade sexuella inviter (Voss Sundell 2018).

Som svar på problemet med trakasserier och sexism inom spelkulturen har spelhobbyförbundet Sverok tagit flera initiativ för att motverka sexistiska attityder mot kvinnor inom spelkulturen (Voss Sundell 2018). År 2018 kom förbundet med den dittills största satsningen i form av projektet *Leia* som har till syfte att skapa trygga sammanhang för kvinnor som spelar genom att anordna nätverksträffar och mentorskapsprogram. Tanken är att nya spelare ska få kontakt och stöd av mer erfarna, kvinnliga spelare. Att det finns utbredda problem med sexism inom spelkulturen blev tydligt under #Gamergate och projektledaren Sam Bäfvenberg berättar att en väsentlig del i organisationens jämställdhetsarbete är att motverka attityder som är sexistiska eller på andra sätt hatiska (Adelai 2018).

2.8. Sammanfattning

#Gamergate som rörelse är relativt komplex. Den utger sig för att handla om att kritisera och föra diskussion om speljournalisters etik, vilket till exempel handlar om att vissa speljournalister anses korrupta och att det finns en partiskhet för feministisk kritik. Rörelsen

har dock av många kommit att uppfattas som att den framförallt är misogyn och utgör ett försök till motstånd mot en mer inkluderande spelkultur. Anhängarna till Gamergate-rörelsen protesterar mot att rörelsen skulle handla om att hata kvinnor och menar att hatet och hoten mot kvinnor som spelutvecklarna Zoe Quinn och Brianna Wu samt spelkritikern Anita Sarkeesian antingen är påhittade i ett försök för Gamergate-motståndarna att vinna poänger, eller att hatet är en motreaktion på kvinnornas kritik mot spelkulturen. Vissa anhängare av rörelsen protesterar dock mot de anhängare som inte beter sig respektfullt mot motståndarna och hänvisar i protesterna dessutom till att det ursprungliga syftet med #Gamergate är att föra en diskussion om journalistisk etik. En utlösande faktor till Gamergate-rörelsen tros vara ett antal artiklar, kallade ”gamers are dead”-artiklarna, där det ifrågasätts om det nu när det är en så heterogen grupp som spelar spel går att tala om en gameridentitet. #Gamergate beskrivs som sagt ofta som en rörelse som är starkt präglad av kvinnohat och ett försök till exkludering, men det finns också motrörelser inom spelkulturen, till exempel #StopGamerGate, #IneedDiverseGames och #Vispelarintemed som försöker att motarbeta sexismen, rasismen, homofobin och annan diskriminering av personer som inte faller inom ramen för en gamer som en vit, heterosexuell cisman.

3. Vem är en gamer?

Föregående kapitel fokuserade på Gamergate-rörelsen och gav ett smakprov på vilka konflikter det finns gällande spel och gameridentiteten. I detta kapitel kommer gameridentiteten att analyseras ytterligare när vi vänder oss till informanterna för att höra vem de anser är en gamer. Bland annat kommer det här att undersökas vilken betydelse det har vilka spel som spelas.

3.1. ”Gamer” – ett inte helt okomplicerat begrepp

Att ”gamer” inte är ett okomplicerat begrepp framgår tydligt i min studie då en och samma informant både kan relatera till och ta avstånd från begreppet. I Facebookgruppen fick informanterna till exempel svara på om vad de tycker om att jag använder ordet ”gamer”. Responsen blev att det är okej att det används i studien och att det egentligen inte finns något bättre begrepp att använda för personer som spelar. Däremot trycker informanterna på att det är ett komplicerat begrepp eftersom det är kopplat till associationer om den stereotypa gamern som utelämnar många av dem som faktiskt spelar spel och som identifierar sig med begreppet.

> Gamer känns nog som en specifik typ av spelare – det blir som en identitet som, för mig i alla fall, har väldigt många stereotyper kopplade till sig. Särskilt om man tittar på vilka som identifierar sig som gamers så känns det som att det tillhör de som spelar väldigt mycket, har väldigt starka åsikter om spelen de spelar, och ofta kräver (ibland orimliga) saker av spelutvecklare. Sedan finns det absolut även de som tar tillbaka termen, både ”gamer” i sig men även om man tittar på ”gaymers” (ett begrepp om hbtq-gamers, min anmärkning) och liknande, där grupper som tidigare kanske blivit utstötta ur ”gamer” gruppen medvetet försöker vända på vilka som anses vara gamers. Så för mig personligen är det ganska komplicerat, särskilt då jag inte vet om jag anser att jag själv är en gamer eller inte (å ena sidan nej, jag vill inte associeras med den gruppen, å andra sidan jo, jag vill visa att gamers kan vara mer än någon snubbe i en källare som dricker mountain dew [en läskedryck, min anmärkning]). (Amanda, Facebookgruppen)

Amandas motstånd mot begreppet kan förklaras med att det ofta förknippas med en särskild sorts person som Amanda inte vill identifieras med. Utöver att det är en manlig identitet (”snubbe”) så målar hon också bilden av vad som kan ge association till en asocial, och kanske i någon mån, ohälsosam person som konsumerar energidryck för att kunna spela timme ut och timme in. Amandas beskrivning länkar an till den negativa identitet av en gamer som flera forskare lyft fram. Kommunikationsforskarna Kelly Bergstrom, Stephanie Fischer

och Jennifer Jenson skriver i en artikel att media inte sällan väljer att skildra gamers som oansvarstagande, asociala människor som inte bara försummar sig själva utan även andra i sin omgivning. Det är inte ovanligt att gamers framställs som helt uppslukade av spelandet och att allt annat i deras liv prioriteras bort, som till exempel personliga relationer och hygien (Bergstrom et al 2016:236ff). Författarna pekar på att det inte är ovanligt att personer som spelar dataspel beskylls för att använda spelens värld för att fly undan verkligheten. I den negativa delen av speldiskursen ingår att spelandet är beroendeframkallande och att personer som anses spela mycket tillskrivs som missbrukare. Spelmissbruk är helt klart ett tillstånd som existerar och ett allvarligt problem, men det författarna troligen vill säga är att det finns en tendens till att generellt identifiera gamers som spelmissbrukare på ett orättfärdigt sätt.

Amandas bild av den källarsittande gamern kan också ses som en illustration av den världsfrånvända gamern. Det kanske mest våldsamma exemplet på en sådan gameridentitet som lyfts i media är rapporteringen och rättegången kring terroristen Anders Behring Breivik som mördade totalt 77 människor i två terrorattentat i Oslo den 22 juli 2012. I nyhetsrapporteringen läggs åtminstone en del av skulden på dataspelen som Breivik spelade eftersom dessa anses ha varit bidragande till terroristens våldsamhet och vad som uppfattas vara ett instabilt psyke. Under rättegången kallades socialantropologen Thomas Hylland Eriksen in som expertvittne. Hylland Eriksen hävdade då att Breivik var besatt av en särskild typ av spel som erbjöd en alternativ verklighet och att detta ledde till att Breivik så småningom hade svårt att skilja på den verkliga och den virtuella världen (Bergstrom et al 2016:236ff). Amandas utsaga kan ses som ett avståndstagande ifrån såväl en asocial, ohälsosam som våldsam gameridentitet.

Av citatet ovan märks det också att Amanda uppfattar det som att det råder någon slags hegemonisk kamp där olika grupper strider om vem som ska få räknas som en gamer. Ambivalensen som Amanda har gällande begreppet är att hon å ena sidan inte identifierar sig med den snävare, i hennes ögon negativa, definitionen av en gamer, men å andra sidan vill hon ”ta tillbaka” begreppet från de gamers som utestänger andra från gameridentiteten. Amanda vill vidga identitetens gränser så att säga.

Att Amanda tycker att det är komplicerat att förhålla sig till gameridentiteten framkommer även i intervjun. Det komplicerade förhållandet till gamerbegreppet tror Amanda beror på att det är en så pass stor del av vardagen, med tanke på att spel för Amanda både är ett fritidsintresse och ett jobb, att det blir svårt att distansera sig från begreppet – att vara gamer blir så att säga för personligt för Amanda för att hon ska kunna förhålla sig mer objektivt till det. I intervjun förklarar Amanda att hon känner sig delad i sin relation till spel

och spelutveckling. En del av Amanda älskar spel och spelutveckling. En annan del hatar desamma eftersom Amanda känner att det är en kamp att motsätta sig bland annat sexism och transfobi i spel och spelindustrin då reaktionen på motståndet blir att Amanda beskylls för att överreagera. I akademiska texter har Amanda dock själv använt gamerbegreppet och tycker att det går alldeles utmärkt att använda om det används i en kontext där det nyanseras.

Informanten Ellis respons på frågan i Facebookgruppen om begreppet gamer är att det, trots de negativa associationerna, kan vara rätt ordval eftersom gamer kan beskriva alla som har ett intresse för spel. Ellis lyfter dock en fundering om att gamerbegreppet kanske är på väg att bli omodernt. Likt Amanda associerar Ellis begreppet med en särskild typ av gamer och håller därför med Amanda om att den stereotypa bilden av en gamer inte reflekterar hur verkligheten ser ut. Att Ellis tänker att gamerbegreppet eventuellt håller på att bli omodernt kan bland annat kopplas till de tidigare nämnda ”gamers are dead”-artiklarna som gjorde många Gamergate-anhängare upprörda. Nästan ingen av artiklarna påstår dock att gameridentiteten är död utan de kritiserar istället att en liten grupp gamers försöker förstöra spel för alla andra genom att lägga beslag på gameridentiteten på ett sätt som exkluderar alla andra som spelar spel (Shaw & Chess 2015:285f). Hagström och Enevold är också inne på att gameridentitet kan vara under förvandling. De upptäckte under arbetet med sitt projekt *Gaming Moms* att diskursen om dataspelandet under projektets gång har förändrats till att också innefatta en mer positiv syn på spelandet och spelare. En händelse som har bidragit till denna förändring är att spel har börjat användas som ett verktyg inom vården, till exempel inom äldreomsorg och habilitering. Den tekniska utvecklingen har lett till att fler grupper kan ägna sig åt spelen och den har även förändrat *hur* människor spelar. Spel har idag blivit en aktivitet som kan göras tillsammans, till exempel som en familjeaktivitet, på samma sätt som brädspel tidigare fungerat som en social aktivitet. Hagström och Enevold menar att sociala mediers framväxt har varit en bidragande faktor till en expansion av spelkulturen. Tack vare att spel kan spelas på mobila enheter kan digitala spel och utomhuslekar nu stundom kombineras, genom exempelvis spel som kräver att den som spelar besöker olika fysiska platser. Att associera spelandet med stillasittande inomhus utmanas därmed med denna typ av spel. Enevold och Hagström ser det som troligt att diskursen om spelandet kommer att förändras i takt med att tekniken och spelen utvecklas (Enevold & Hagström 2014:55).

Kritiken som informanterna presenterar kan sammanfattas i att den riktar sig mot att gamerbegreppet ofta sammankopplas med en stereotyp bild av en gamer som informanterna inte identifierar sig med. Uppfattningen är också att det kan bli ett laddat begrepp om det används för att sätta upp snäva gränser som endast inkluderar de som passar

in i stereotypen. Av informanterna att döma verkar det generellt finnas två förhållningssätt att inta för en person som inte passar in i den snävare definitionen. Det ena är att helt ta avstånd från att använda begreppet om sig själv och det andra är att omfamna begreppet och bredda det genom att använda det om personer som exkluderas från stereotypen.

3.2. Spelen spelar roll

I Facebookgruppen har både jag och informanterna själva ställt frågor om vem som definieras som en gamer, där en viktig parameter snart framträdde som väsentlig för identiteten – nämligen vilken sorts spelande och vilken teknik som används. Informanten Olivia gjorde ett inlägg i Facebookgruppen där hon frågade om gruppens medlemmar tycker att folk som spelar på mobilen kan klassas som gamers. Reaktionerna i kommentarsfältet visar att det bland informanterna finns en ambivalens och oenighet kring vem som kan ses som en gamer beroende på vilken sorts spel som spelas. Den första kommentaren är från informanten Lydia, som skriver ”Jag tycker att om du själv anser dig vara en gamer så är du det. Precis som att du väljer att kalla dig själv nörd. Ordets innebörd är ju någon som spelar spel och mobilspel är ju spel så.” Olivia skriver dock att hon själv inte anser att de som spelar på mobil är gamers, eller generellt de som använder annat än en PC[5], men skriver samtidigt att hon tycker att det är upp till individen om den vill definieras sig som gamer. Att det är upp till var och en att bestämma om den är en gamer eller inte innebär däremot inte att Olivia inte kommer att reagera när någon som spelar på annat än en PC kallar sig för det, tillägger hon. En liknande åsikt har informanten Petra som skriver:

> Personligen tycker jag inte det då jag definierar gamer som någon som spelar på PC eller tv. Men det är ju spel och gamer är ju någon som spelar. Så beror på hur man definierar ordet gamer. Vill någon bli kallad för gamer för de spelar så kör hårt känner jag. (Petra, Facebookgruppen)

Tanken att det är individen som bör bestämma själv om den vill bli sedd som en gamer återkommer även i kommentarerna som jag får som svar när jag själv frågar ”Vad/vem är en gamer?” Detta verkar dock inte gälla fullt ut eftersom flera informanter säger att en gamer är någon som spelar, vilket utesluter alla som inte spelar, och dessutom verkar heller inte alla spel räknas in. Informanten Ellis svarar till exempel på en fråga om alla spel räknas in att hon syftar på digitala spel, vilket också får medhåll från Lydia.

[5] PC står i det här fallet för ”Personal computer” vilket på svenska översätts till ”persondator” (Tekniska museet 2019).

Informanten Selma, som jag känner sedan tidigare, bjöd tidigt i uppsatsarbetets gång in mig till att observera ett speltillfälle av bordsrollspelet *Dungeons & Dragons* som hon skulle hålla i. Selma tyckte att det kunde vara bra eftersom hon tycker att bordsrollspel är en del av spelkulturen. Selmas inbjudan fick mig att fundera över vilken plats icke-digitala spel har i speldiskursen. Måste det vara digitala spel som en gamer spelar? När jag ställde frågan i Facebookgruppen om informanterna anser att en person som spelar bordsrollspel kan klassas som gamer svarade informanten Ellis att gamerbegreppet generellt syftar på digitala spel och därför räknas inte bordsrollspelen in. För att nysta lite djupare i dessa båda olika förhållningssätt genomfördes varsin enskild intervju med Ellis och Selma för att diskutera frågan ytterligare. Båda informanterna har ett visst intresse för bordsrollspel, men Ellis är noga med att betona att det för egen del är ett relativt nyfunnet intresse och att Ellis inte är så insatt. Det kan tolkas som att det finns en rädsla att säga något som kan möta motstånd, till exempel att jag eller de andra informanterna skulle tycka att det är trångsynt av Ellis att bara se till digitala spel. Samtidigt säger Ellis att det är en personlig åsikt, vilket kan ses som ett sätt att släppa lite på rädslan för kritik och att stå för att personer kan ha olika uppfattningar. Ellis beskriver sin åsikt som ganska fast, men upplever sig ha svårt att förklara den.

> Det jag typ kommit fram till är väl något i svängarna om att ”gamer”, vad jag vet, är liksom ett hyfsat nytt uttryck med tanke på hur länge bordsspel har funnits till, och att ”gamer” i huvudsak kom fram i och med att det digitala spelintresset växte. Det känns som att i princip alla människor någon gång har spelat ett bordsspel, vare sig det är *Dungeons & Dragons* eller *Fia med knuff*, och man kan ju tycka om det och så, men det behöver inte betyda att man har något… Det känns som att när TV-spel och dataspel kom så blev det verkligen en grej av att det var jätteannorlunda och ”det är bara ungdomarna som håller på med det” typ. Och som sagt, jag har ingen aning om hur frasen ”gamer” kom till, men för mig så känns det liksom bara som att den kom till i och med att digitala spel blev en så stor grej. Så det är väl därför jag känner att det funkar inte riktigt till bordsspel, även om gränsen mellan bordsspel och dataspel kanske har blivit lite mer utsuddad på senare år. (Ellis)

Anledningen till att Ellis inte tycker att bordsspel räknas in i gameridentiteten verkar därmed vara att gamerbegreppet ursprungligen endast syftade på digitala spel. Något annat som jag uppfattar av citatet är att det också handlar om hur utbrett spelandet är. Ellis poängterar i citatet att bordsspel är något som gemene man alltid har spelat medan digitala spel vid tiden då gamerbegreppet kom till tillägnades en något mindre grupp. Tanken om att det på sätt och vis är speciellt att vara ”gamer”, det är något som inte alla är i jämförelse till exempel med alla som någon gång har spelat bordsspel, har som tidigare nämnt getts som förklaring till

varför Gamergate-rörelsen ägde rum. Att gruppen ”gamers” expanderas (och gränserna förflyttas) kan väcka ett behov av att motverka en sådan breddning för att kunna hålla fast sin position som unik och som en ”äkta gamer”.

Till skillnad från Ellis tycker Selma att bordsrollspel är en subkultur inom spelkulturen och rollspelskulturen. Selma är medveten om att det finns många olika perspektiv inom spelkulturen och tror även att det kan finnas en skillnad i hur de som producerar spelen och de som konsumerar dem ser på spel och gameridentiteten. Själv har Selma både positionen spelskapare och positionen som konsument, men känner att det är positionen som producent som dominerar hennes tankessätt. Selma ser många likheter mellan analoga och digitala spel och tycker att det gemensamma framförallt handlar om att spelen har fiktiva konsekvenser. ”Så om man är en gamer så handlar det mer om att man deltar mer i spel som har en mer fiktiv eller digital konsekvens” sammanfattar Selma resonemanget.

> Speciellt som spelutvecklare så ser ju jag att utveckla bordsrollspel det är precis som att utveckla ett digitalt spel. Det är liksom mycket av RPG-spel (rollspelsspel, min anmärkning), säg *Witcher III* till exempel, eller *Dragon Age,* alltså nästan alla de spelen bygger, deras mekanik bygger väldigt, väldigt mycket på *D&D* (förkortning av *Dungeons & Dragons*, min anmärkning) och bordsrollspel. Så man kan säga att bordsrollspel är lite som det som kom först innan digitalt. Så mycket av den mekaniken som vi ser i digitala spel kommer ju ifrån bordsrollspel och bordsrollspel har ju samma mekanik, lika komplicerad mekanik, bara det att det är analogt. (Selma)

Av citatet tolkar jag det som att Selma inte ser någon anledning att reservera gamerbegreppet åt digitala spel eftersom det i hennes mening inte finns någon större skillnad mellan digitala och analoga spel, annat än tekniken. Selma tror att det är erfarenheten som spelutvecklare som är orsaken till att hon har en definition som även inkluderar analoga spel. Genom skapandet har hon fått se att uppbyggnaden av och meningen med spelen i mångt och mycket är densamma oavsett om spelet är digitalt eller inte. Mathilda och Ellen, två andra informanter med bakgrund som spelutvecklare, håller med Selma om den breda definitionen av gamer. Ellen tycker att det bara är roligt om fler inkluderas i gamerbegreppet. På frågan om vem Ellen inte tycker kan räknas som gamer, blir svaret följande:

> Kanske de som bara spelar typ sällskapsspel på någon på annans initiativ tar fram det liksom som kanske bara är med på andras initiativ kanske, som inte själv är så intresserad att ta upp ett spel på egen hand liksom. Då är man ju bara någon som är med och spelar för stunden. Jag skulle ändå säga att definitionen för gamer för mig är någon som aktivt väljer att spela. (Ellen)

Ellens utsaga sätter fingret på det som alla informanter verkar enas om – nämligen att en viss grad av spelintresse är grundläggande för gameridentiteten. Där meningarna går isär verkar vara just angående teknikens betydelse för huruvida en person kan klassas som gamer. Dowling, Goetz och Lathrop menar att teknik inom nördkulturen, som de ser spelkulturen som en del av, har blivit fetischerat. Det innebär i det här fallet att teknik har fått en hög status och att tekniska kunskaper privilegieras inom spelkulturen (Dowling et al 2020:987).

Beteendevetarna Gareth R. Schott och Kirsty R. Horrell pekar här på att det finns en stark association mellan teknik och maskulinitet. I en studie som beteendevetarna har gjort om kvinnliga gamers berättar informanterna om hur de får tillgången till tekniken begränsad genom att männen ockuperar tekniken för att själva kunna spela. En flicka delar till exempel med sig av att hon inte brukar hinna spela eftersom hennes pappa spelar så länge att hon till slut måste gå och lägga sig utan att ha fått spela själv. Informanterna vittnar också om att de när de spelar ihop med en pojke eller man får inta positionen som betraktare medan det är pojken/mannen som spelar. Dessa manliga gamers förklarar agerandet med att de *hjälper* den kvinnliga gamern. Genom att rollen som betraktare tilldelas kvinnliga gamers förstärks kopplingen mellan teknik och maskulinitet, vilket i sin tur leder till att kvinnliga gamers kompetens ses som underordnad den manliga (Schott & Horrell 2000:41f). Att premiera digitala spel genom att se dessa som ett krav för gameridentiteten, eller att tycka att någon är *mer* gamer om denne spelar digitala spel, kan därmed vara ett uttryck för att det finns en maskulint dominant kontext som styr definitionen.

3.3. Att vara hardcore eller softcore

Det faktum att tekniken förefaller spela roll för informanterna i formandet av gameridentiteten gjorde mig intresserad av om och hur detta etiketteras inom spelkulturen och hur mina informanter i så fall uppfattade gameridentiteter kopplade till teknik. Det visade sig att det görs en skillnad inom spelkulturen mellan så kallade hardcore gamers och softcore/casual gamers, vilket bland andra Shaw och Chess reflekterar över. De beskriver det som att det finns en uppfattning av att en person måste vara en hardcore gamer för att kunna klassas som en ”riktig” gamer. Softcore spel, eller casual spel som det också kallas, kännetecknas ofta av att det spelas som mobilspel eller genom sociala medier, medan hardcore generellt förknippas med spel som spelas på en PC eller med konsol. De spel som ses som mer softcore är sällan spel som associeras med gameridentiteten. Shaw och Chess menar att det är därför som det är många som inte identifierar sig som gamers, fast de spelar mycket mobilspel. Softcore spelen har avfärdats och kritiserats både inom och utanför spelkulturen – och likaså de som spelar

dessa spel. Spelen hånas bland annat för att vara mekaniskt enkla och extra beroendeframkallande. Själva ser Shaw och Chess softcore spelen som en viktig bidragande faktor till att spelkulturen har breddats och kommit att omfatta en så heterogen demografi. Det är också denna konsekvens av spelen som forskarna tror är en förklaring till hatet som softcore spelen får. Softcore spelen har gjort att spelkulturen som förr hade en snävare konsumentgrupp, åtminstone uttalat, idag omfattar allt fler. Detta har lett till att den ”ursprungliga” konsumentgruppen inte känner sig lika speciell längre och inte längre har ensam beslutsrätt i hur spelen bör vara, vilket Shaw och Chess menar är en bidragande orsak till Gamergate-rörelsen (Shaw & Chess 2015:283ff).

Generellt nämner inte informanterna dikotomin softcore/hardcore, men det kan ändå hävdas att det är denna uppdelning som diskuteras när mobilspels status ställs mot spel på PC eller konsolspel. Amanda och Mathilda använder uttrycket ”hardcore”, men då för att kritisera det. Sitt eget spelande vill Amanda inte klassificera som hardcore.

> Jag är överlag mer bekväm att definiera mitt spelande som casual, vilket kanske till viss del beror på att jag vill motsätta mig definitionen av vad som är casual och vad som är hardcore, men även då jag föredrar spel som ofta definieras som casual spel. (Amanda)

Enligt Amanda uppför sig hardcore-gamers väldigt dåligt och därför vill Amanda inte associeras med den gruppen. Amanda säger sig å ena sidan vilja motsätta sig uppdelningen mellan softcore och hardcore spel, å andra sidan placerar hon sig själv i dikotomin genom att godkänna definitionen av sig själv som en softcore gamer. Motståndet mot uppdelningen av gameridentiteten på detta sätt kan antas ligga i att Amanda kallar sig för en casual gamer fast hon även spelar spel som är hardcore. Det kan också ses som ett annat motstånd mot uppdelningen att Amanda inte strävar efter att betraktas som hardcore, utan är nöjd med att vara softcore trots att det ofta anses underordnat. I likhet med Amanda motsätter sig Mathilda underordningen av spel som kategoriseras som softcore. Mathilda ställer sig emot uppdelningen med motiveringen att det är orättvist och ohållbart att utestänga spelande grupper från gameridentiteten. Gällande mobilspel pekar Mathilda på att det är så många som lägger tid och pengar på att spela det att det vore konstigt att utesluta en sådan stor grupp från gameridentiteten. Mathilda vill inte att gamerbegreppet ska utgå från hardcore gamers. ”Så får väl PC-gamearna vara en underkategori snarare än att det ska vara de som sätter normen” (Mathilda). För Mathilda blir det därmed fel att vissa spel premieras över andra.

I uppdelningen mellan softcore och hardcore spel/gamers, där det som är hardcore värderas högre, finns en genusaspekt. Det finns nämligen generellt en koppling mellan softcore spel och kvinnliga gamers, vilket Amanda noterar och som också får stöd av tidigare forskning. Amanda förklarar:

> Det intressanta med det är att det ofta är kvinnor som spelar spel som anses vara casual spel, oavsett hur mycket tid och energi de lägger faktiskt lägger på dem. Kanske främst finns även den attityden hos just generella PC/konsol gamers /... /, där man då ska vara stolt över att man inte är en casual gamer /…/. Det kan mycket möjligt vara så att de som anser sig vara ”hardcore” gamers /…/ har gradvis skapat den definitionen för att stänga ute hbtq personer och kvinnor från att vara ”gamers”. (Amanda)

Amanda föreslår här att överordningen av spel som anses vara hardcore är en strategi för att stänga ute vissa grupper, och nämner här kvinnor som en sådan grupp, genom att nedvärdera och utesluta dessa gruppers spelande. Dowling, Goetz och Lathrop hävdar att distinktionen mellan hardcore och softcore inom spelkulturen inte handlar om skillnader i spelandet i sig utan snarare om att reproducera en maskulin gameridentitet. Syftet med att överhuvudtaget göra en skillnad mellan spelen är att separera två grupper av gamers och ställa dem mot varandra (Dowling et al 2020:985). Softcore spel är populärt bland kvinnliga gamers, vilket Enevold och Hagström tror beror på att dessa spel är lättare att passa in i ett annars fullspäckat schema. Att kvinnor föredrar spel som är mindre tidskrävande, vilket softcore spel ofta är, kallas ibland till och med för ”hemkaosfaktorn” (på originalspråk ”the home chaos factor”). Hagström och Enevold förklarar att män och kvinnor överlag har olika förutsättningar för att lägga ner tid på spel. De menar att det på grund av könsroller är mest kvinnor som tar hand om hushållssysslor, barn, planering och sociala relationer. Det är först när kvinnor är färdiga med alla sysslor som de ansvarar över som de kan ägna tid åt spelandet och särskilt svårt är det för kvinnor med barn (Enevold & Hagström 2008:5). Schott och Horrells studie visar att kvinnliga gamers vittnar om att det blir konflikter i relationen på grund av den ojämlika fördelningen där männen väljer att prioritera spelandet, även när det går ut över andra (Schott & Horrell 2000:48ff). Enevold och Hagström menar att kvinnors tendens att prioritera ner sin fritid till förmån för måsten är något som märks i kvinnors spelvanor.(Enevold & Hagström 2008:5). Mammor som spelar kan exempelvis passa på att spela samtidigt som de ammar (ibid:11f).

I mitt material fann jag ett visst (om än ambivalent) motstånd mot att inkludera mobilspel i gameridentiteten, Vilka spel som räknas in i statistiken och definitioner av en ”äkta gamer” kan spela roll för hur många kvinnor som räknas som gamers. Mobilspel är

mest spelat av kvinnor som är 40 år och äldre (Corneliussen 2008:65, Internetstyrelsen 2019:156f). Eftersom mobilspel ofta klassas som softcore blir det som Dowling, Goetz och Lathrop konstaterar att kvinnors spelande placeras längre ner i hierarkin. Exkluderas spel som lockar andra grupper än den stereotypa bilden av en gamer som ung, vit, heterosexuell man från gamerdefinitionen blir det ett sätt att upprätthålla gameridentiteten som maskulin. Samtidigt finns det som i fallet med vissa av informanterna kvinnliga gamers som gör en skillnad mellan spel som är softcore och de som är hardcore. Som Hirdman säger är även kvinnor med i reproducerandet av genussystemet (Hirdman 1988:53). Det faktumet utesluter inte att åtskillnaden generellt gynnar manliga gamers. Samtidigt måste det belysas att de flesta av informanterna vill ha en mer inkluderande gameridentitet där det inte ska läggas något värde i vilken sorts spel en person spelar. På så sätt gör informanterna motstånd mot överordningen av spel och att gamers generellt klassas som hardcore. I nästa kapitel om kvinnliga spelare fördjupas genusperspektivet.

3.4. Gamern – en fråga om pengar och tillgänglighet

Förutom att personer kan exkluderas från gameridentiteten baserat på genus och vilka spel de spelar är det några få informanter som tar upp två ytterligare aspekter som kan fungera som exkluderande. Ellen reflekterar till exempel kring hur tillgängliga spel är för människor med funktionsvariationer och hur de därmed inkluderas i bilden av vad som är en gamer. Det kan vara svårt för en person med en funktionsvariation att spela spelet, exempelvis tycker Ellen att det är viktigt att tänka på hur många som har möjlighet att använda den teknik, som en spelkontroll, som används för att spela spelet. Huruvida gameridentiteten är exkluderande gentemot personer med funktionsvariationer är i övrigt inget som informanterna diskuterar. Möjligtvis är det tecken på att gruppen exkluderas genom att osynliggöras.

Vidare nämner Ellen den ekonomiska aspekten, det vill säga att det kan vara dyrt att spela. För Ellen blir ekonomi ibland en tröskel som gör att hon inte kan spela ett spel under samma förutsättningar som andra. Även Stephanie ser ett ekonomiskt perspektiv i tillgängligheten till spel. I likhet med Ellen anser Stephanie att det också är en klassfråga vilka som har förutsättningar att ingå i spelkulturen genom att det kan vara dyrt att spela.

> Sedan är det också intressant både med utrustning och med spel – det är också lite klassfråga. Har man råd att köpa det där spelet? Har man råd med stor dator som klarar det spelet? Just nu sitter jag på en laptop som inte klarar de här stora FPS (first player shooter, min anmärkning) spelen. Nu är inte jag så jätteintresserad av dem, men om jag skulle vilja bli sugen på att spela ett sådant då får jag vänta tills min stationära är fixad så den funkar att spela på igen. Just nu så har jag vänner som jag spelar mycket med

> /…/ och nu spelar de ett spel som inte jag har som varken min dator klarar av eller som jag har råd att köpa. (Stephanie)

En annan sida av klassfrågan kan sägas vara då Stephanie beskriver upplevelsen av att det är få högutbildade som spelar spel, till exempel nämner Stephanie att det är sällan hon stöter på läkare och jurister som delar spelintresset. En förklaring tänker hon kan vara att högutbildade har mindre tid till att spela. Stephanie upplever att det mest är sjukskrivna och deltidsarbetare som hon möter i spelandet. Samtidigt kommenterar Stephanie att det inte är alltid det frågas efter vilket yrke en spelare har, så det är möjligt att de högutbildade finns med fast det inte är synligt.

Stephanies citat är ett konkret exempel på hur en person kan bli utestängd från spelgemenskapen av ekonomiska skäl. I fallet med vännerna tillägger Stephanie att hon inte tar illa vid sig eftersom hon istället spelar ett annat spel med andra vänner. Som de båda informanterna konstaterar kan det vara dyrt att spela eftersom både spel och utrustning kostar. För personer som inte har så mycket pengar att lägga på spel innebär det en begränsad tillgång till spel. Spelare som Stephanie måste balansera spelintresset med vad som är möjligt rent ekonomiskt.

3.5. Sammanfattning

Det råder delade meningar bland informanterna angående vilka de tycker kan räknas in i gamerbegreppet. Några av informanterna anser att en gamer är en person som spelar digitala spel medan andra har inställningen att det inte spelar någon roll om spelen är digitala eller analoga, då de menar att det inte är någon större skillnad i spelens mekanik. Bland de digitala spelen gör vissa av informanterna en åtskillnad mellan mobilspel och spel på PC eller med spelkonsol, där de anser att personer som enbart spelar mobilspel inte bör betraktas som gamers. Denna uppdelning återfinns även bland gamers utanför studien. Där finns en dikotomi där softcore spel, som mobilspel, skiljs från och underordnas hardcore spel som det råder en uppfattning om att ”äkta” gamers spelar. I uppdelningen finns ett genusperspektiv eftersom spel som är softcore har en övervägande kvinnlig konsumentgrupp. Vilka spel som spelas är således en gränsdragning som görs i skapandet av en gameridentitet. Informanterna vill däremot ogärna utesluta personer som själva anser sig vara gamers och kan acceptera att dessa kallar sig gamers oavsett vilka spel de spelar. I informanternas definitioner läggs det även stor vikt vid spelintresse. Slutligen lyfter även informanter att aspekter som funktionsvariationer och ekonomi kan påverka vilka som faktiskt ingår i gamer-kulturen och därmed har förutsättningar att finnas med som perspektiv då gameridentiteten diskuteras.

Sammanfattningsvis kan konstateras att speldiskursen har förändrats och den kommer sannolikt att fortsätta att förändras. Hegemonin om spel som skadligt och omoraliskt har utmanats av en diskurs om spel som underhållande, nyttigt och rehabiliterande. Således kan det konstateras att synen på spel är tvetydig där det å ena sidan ses som något positivt, men där det å andra sidan fortfarande ses som negativt.

4. Tjejer som spelar eller tjejer som ”spelar”?

Det här kapitlet tillägnas kvinnors position i en mansdominerad spelkultur. Kapitlet kan därmed ses som en fördjupning av det som tidigare kapitel egentligen bara har nosat på. Bland annat undersöks begreppet ”gamer girl”.

4.1. Bedragerskor och flickvänsmaterial

Flera informanter har i intervjuer påpekat att statistik visar att det, trots en hegemoni som associerar spel med män, är många kvinnor som spelar. Ester till exempel understryker att det rent statistiskt sett är fler kvinnor än män som är spelkonsumenter. Dataspelsforskaren Hilde G. Corneliussen skriver att uppfattningen att det endast är pojkar och män som tycker om att spela dataspel är så stark att den inte ens verkar gå att ändra med statistik som visar att även kvinnor och flickor kan uppskatta spelandet. Corneliussen hävdar att det finns flera statistiska studier som visar på att det till och med i vissa fall är kvinnliga gamers som är i majoritet. Entertainment Software Association (ESA) har till exempel kommit fram till att gruppen kvinnor över 18 år är större än pojkar som är 17 år eller yngre när det gäller spelkonsumenter (Corneliussen 2008:65f).

Att i viss mån vara i majoritet förefaller dock inte tillräckligt för att som kvinna räknas som gamer. Informanterna i min studie upplever att kvinnliga gamers i större utsträckning än manliga måste bevisa att de är äkta gamers och att det därför ställs högre krav på kvinnors kunskap gällande spel. Ester säger:

> Om du kanske hade varit en grabb eller någonting liksom så hade du säkert fått vara med ändå, men om du ska accepteras som gamer som kvinna så behöver du kunna typ tio gånger mer /…/ Jamen, som tjej eller kvinna måste man bevisa att man är en gamer, men om man är grabb eller kille eller man som säger att man är en gamer så är kraven mycket, mycket lägre liksom för att vara med i gemenskapen. (Ester)

I ett inlägg i Facebookgruppen frågar informanten Stephanie varför det mest är manliga gamers som syns på professionell nivå. Själv funderar Stephanie på om det beror på att de kvinnliga inte orkar med sexismen som de sannolikt skulle mötas av i dessa sammanhang. Lydia svarar på inlägget med att hålla med om att mansdominansen kan vara ett hinder för kvinnor, men föreslår att det också kan bero på att kvinnor ofta känner en större press på sig att vara felfria och att prestationsångesten kan göra att de ger upp försöken att bli professionella gamers. Till exempel uppger Lydia att hon själv undviker att spela sådana tävlingsinriktade spel av den anledningen. Som en parallell berättar Nordström i sin

avhandling om ett seminarium där kvinnliga musiker vittnar om sexism som de fått utstå i olika musiksammanhang, till exempel att de fått höra att de spelar bra ”för att vara tjejer”, vilket implicerar att kvinnor skulle spela sämre än män. Den typen av vittnesmål väcker i sin tur en rädsla att skrämma bort nyblivna musiker och därför blir seminariedeltagarna ombedda att också ta upp positiva erfarenheter (Nordström 2010:88). Trots att spelkulturen och rockkulturen är två olika kontexter liknar de varandra i det att det förväntas att kvinnor ska prestera sämre, något som informanterna i denna studie upplever ibland måste motbevisas för att skapa acceptans för kvinnliga gamers. I studien framkommer det att prestationskravet kommer såväl inifrån som utifrån.

Det informanterna i denna studie säger om att det ofta ställs högre krav på kvinnors spelkompetens får stöd av Robert L. Harrison med fleras studier. Harrison har tillsammans med andra konsumentforskare skrivit en artikel om kvinnor som spelar. Författarna konstaterar att kvinnor, som till skillnad från män inte förväntas tycka om att spela, ständigt måste bevisa att de visst förtjänar att få identifiera sig som gamers. Det faktum att det råder en uppfattning av att spel är en maskulin hobby och att det främst är män som spelar menar Harrison med flera osynliggör kvinnliga gamers och gör att de betraktas som oäkta och som bedragare. I artikeln introduceras begreppet ”gamer girl” (Harrison et al 2016:54f).

En undersökning av Urban Dictionary, som är en ordbok på internet där vem som helst kan skapa en definition av ett ord, visar att det generellt finns två olika definitioner för uttrycket ”gamer girl”. Den ena definitionen är att en gamer girl är en flicka eller kvinna som uppriktigt tycker om att spela. Denna definition tycks övergripande vara en positiv eller neutral uppfattning om så kallade gamer girls. Den andra är att begreppet hänvisar till flickor och kvinnor som anspelar på sin sexualitet för att få uppmärksamhet från män och som låtsas tycka om spel för att framstå som attraktiva. Den sistnämnda definitionen uppfattar jag som i princip uteslutande negativ. I flera av inläggen beskrivs nämligen dessa personer med nedsättande ord som på olika sätt innebär att dessa gamer girls är självupptagna, ytliga kvinnor som utnyttjar den manliga befolkningen.

En sexualisering återfinns också bland de positiva definitionerna i Urban Dictionary. Gamer girls som uppfattas vara genuint intresserade av spel, i motsats till de kvinnor/tjejer som upplevs låtsas vara spelintresserade för att få uppskattning av män, beskrivs i flera av definitionerna som den ultimata partnern. I en definition står det till exempel att gamer girls är mer attraktiva än alla andra typer av kvinnor. Attraktionsvärdet beskrivs bland annat ligga i att en gamer girl har en acceptans för manliga gamers. Det nämns

att en flickvän som är en gamer girl aldrig klagar på sin pojkväns spelande eftersom hon själv delar intresset. Underförstått är här att partners som inte är gamer girls kan sakna förståelsen för intresset och att de därmed kan vara missnöjda med att partnern spenderar mycket tid åt att spela.

4.2. Kvinnor i spel och den manliga blicken

En förklaring som informanterna ger till att kvinnliga karaktärer sexualiseras är att spelindustrin domineras av män. Bland annat säger informanten Kristina:

> De flesta spel är gjorda av män eller gjorda för män, vilket syns på kvinnliga karaktärer i spel /…/. Kvinnorna blir alltid sexualiserade på något vis eller blir satta i en position som gör att män behöver rädda dem. (Kristina)

Citatet kan förstås som att Kristina ser sexualiseringen som en konsekvens av att spelföretag skapar spelen utifrån ett manligt perspektiv. Precis som det blir synligt i internetmaterialet från Urban Dictionary menar Harrison med medförfattarna att gamer girls i hög grad sexualiseras. Sexualiseringen av gamer girls tar sig enligt författarna bland annat uttryck i att kvinnliga karaktärer i spel kan vara lättklädda och ha bröst som studsar på ett onaturligt sätt. Förklaringen till att kvinnliga karaktärer sexualiseras på detta vis menar författarna beror på att spelföretagen vänder sig till manliga gamers, vilket beror på uppfattningen av att det främst är män som konsumerar spelen. I den stereotypa bilden av en gamer som man, som delas och reproduceras av spelföretagen, förväntas det att den maskulina konsumentgruppen vill ha sexualiserade kvinnor i spel (Harrison et al 2016:53ff).

Kristina menar att sexualiseringen kanske kan förklaras med att de kvinnliga karaktärerna är skapade efter en manlig blick. Den manliga blicken (the male gaze) är ett teoretiskt begrepp som myntades av filmteoretikern Laura Mulvey i en essä 1975 om hur filmer reflekterar och avslöjar socialt konstituerade, heteronormativa föreställningar av könsskillnader. (Mulvey 1991/1975:57f).

Mulvey konstaterar att filmer erbjuder visuell njutning på olika sätt. En typ av njutning som filmer erbjuder är skopofili, som psykoanalytikern Sigmund Freud definierar som njutningen i att betrakta en person som ett objekt. När det gäller film anser Mulvey att skopofilin erbjuder ytterligare en aspekt av njutning som grundar sig i en slags narcissism. Här ligger njutningen i att betrakta något eller någon som betraktaren kan identifiera sig med. Eftersom samhället är ojämställt är det framförallt mannen som har den aktiva rollen som betraktare och kvinnan har den passiva rollen som betraktarobjekt. Resultatet blir att filmer

ofta har en manlig huvudkaraktär som den manliga betraktaren kan identifiera sig med. Både den manliga och den kvinnliga karaktären är skapta efter en idealbild, men skillnaden är att medan mannens karaktärsdrag är till för att vara den ideala versionen av betraktaren är kvinnans ideala karaktärsdrag till syfte att göra henne till ett åtråvärt objekt för betraktarens blick (Mulvey 1991/1975:59ff).

Kennedy anser att Mulveys teori om den manliga blicken kan appliceras även på spel. Fokus i Kennedys artikel ligger på den omtalade spelkaraktären Lara Croft, som var en av de tidigare kvinnliga huvudkaraktärerna i ett spel, som dessutom kom att bli omtyckt av både manliga och kvinnliga gamers. Enligt Kennedy är Lara Croft tilltalande för den manliga blicken genom sitt sexualiserade utseende med exempelvis stor mun, stora ögon, smal midja och överdrivet stora bröst. Samtidigt utgör Lara Croft i likhet med andra starka och aktiva kvinnliga karaktärer ett hot mot den manliga överordningen. Hotet mildras dock av att hennes femininitet avvisas genom fetischistiska signifiers/signifikanta såsom hennes långa, svängande hår, hennes glasögon, hennes hölster och hennes vapen som åter för henne till en position som ett slags sexobjekt (Kennedy 2002).

4.3. Sexualisering – påtvingad och njutbar

Sexualiseringen av kvinnliga karaktärer i spel är ett tema som informanterna talar en hel del om. Lydia problematiserar sexualiseringen bland annat i följande citat:

> Jag spelar jättemycket World of Warcraft och då kan du ju skapa dig en egen karaktär, men om man kollar på väldigt mycket på armour (rustning, min anmärkning)och sådär i spelet, så är det ju väldigt…jamen du kan ha samma armourpiece på din manliga karaktär och din kvinnliga karaktär, men det ser *väldigt* annorlunda ut när den manliga karaktären har en helfull armour medan den kvinnliga har liksom en bh. Och problemet är ju då om du *bara* kan ha en bh-armour på dig i det här spelet versus om du kan välja, då är det inget problem tycker jag. Klart du får vara sexig om du vill, men jag tycker att det blir problem speciellt om det är ett spel med en stor manlig audience (publik, min anmärkning), för då blir det liksom så himla konstigt om du ska sitta och spela där och så springer du runt i din lilla bikini och slåss mot en stor drake. (Lydia)

För Lydia är det inte nödvändigtvis fel med att kvinnliga karaktärer sexualiseras, men hon tycker att det blir skevt när endast kvinnliga karaktärer ska vara sexiga. Dessutom tycker Lydia att det spelar roll ifall sexigheten är självvald, det vill säga att spelaren har skapat en sexualiserad karaktär av egen vilja, eller om det i spelet saknas andra alternativ som gör sexualiseringen oundviklig. Lydia ser det inte som ett problem ifall spelaren har valt att göra sin karaktär sexig, men det blir ett problem om alla alternativ för kvinnliga karaktärer är

sexiga, eftersom detta gör sexualiseringen påtvingad. Teorin om den manliga blicken går också att applicera på Lydias citat eftersom hon ser sexualiseringen som ett större problem om spelet brukas av många manliga konsumenter.

Både Lydias citat och citat från informanterna i Harrison med fleras studie antyder dessutom att bikini-rustningar inte hör hemma i stridssammanhang på samma sätt som mer täckande rustning gör. Här kan genusdiskursen kopplas till en diskurs om strid. Den hegemoniska föreställningen av en krigare är sannolikt inte en person klädd i bikini, på samma sätt som en präst inte förväntas bära en bikini i sin yrkesutövning. Meurling beskriver som tidigare nämnts att kvinnliga präster inte får visa för mycket av vad som traditionellt står för femininitet, till exempel genom att ha för korta kjolar eller för höga klackar, eftersom ett sådant utseende inte hör ihop med föreställningarna om en präst. En präst som klär sig ”fel” riskerar att inte bli betraktad som en seriös yrkesutövare (Meurling 2013:29ff).

Även informanten Ellen tycker att bikini-rustningar går stick i stäv med strid. ”Det jag har svårt för i så fall det är ju om kvinnliga karaktärer är helt obegripligt nakna när de är i en situation när de inte ska vara det, när de ska ha en rustning, men det är en bikini” (Ellen). För Ellen stämmer en bikini inte överens med bilden av en rustning och nakenheten passar inte in i strid-sammanhanget. Ingen av informanterna nämner något om huruvida de manliga karaktärernas stridskläder är mer i linje med diskursen, men Ellen lyfter fram ett spel där rustningen var mer ”normal” och där karaktären ”såg lite ball ut och inte naken eller såg ut som en skolflicka” (ibid). En mer täckande rustning ses här som mer seriös och mer passande för situationen. Av Ellens citat att döma ska en rustning anspela på tuffhet och då är nakenheten, åtminstone inte den kvinnliga nakenheten, inte förenlig med det. En möjlig förklaring till det är att strid och därmed rustningar är associerade med män och då finns det, i likhet med kvinnliga präster, en norm att en krigare inte är någon som uttrycker femininitet. Som tidigare nämnt måste kvinnliga präster hitta någon slags balans i femininiteten så att de är tillräckligt feminina för sin roll som kvinna, men inte så feminina att de går emot förväntningarna på prästrollen. Meurling (2013:32) tänker att det finns många andra yrken där kvinnor måste bemästra denna balansgång, men att det är som mest uppenbart i yrken där någon typ av uniform ingår. Kvinnlighet uttryckt i olika attribut kan i en maskulin kontext ibland fungera som ett motstånd mot den maskulina dominansen. Kennedy konstaterar att det finns något revolutionerande över att en kvinnlig karaktär med feminina drag som Lara Croft tar plats i en värld som annars är maskulint präglad (Kennedy 2002).

Samtidigt som en sexualisering av kvinnliga karaktärer skulle kunna förklaras med att den synliggör kvinnlighet och låter den ta plats i ett maskulint sammanhang tycks

mycket leda tillbaka till den manliga blicken. Kritiken mot sexualiseringen av kvinnliga karaktärer som informanterna för fram verkar ligga i att den genom att finnas i ”fel” kontext inte uppfattas fylla annat syfte än att behaga manliga spelkonsumenter, särskilt eftersom det är just kvinnliga karaktärer som förväntas vara sexiga.

> Men det handlar ju om kontexten liksom. Jag vet att många också nu idag ifrågasätter överhuvudtaget sexualiserad konst i spel, but I don’t mind så länge det finns en rimlig poäng, men däremot att det tillför någon slags voyeuristisk blick när man ska titta upp i trosorna på sin krigartjej medan man springer… (Ellen)

Ellen är inte emot sexuella inslag i spel överlag, men ställer sig kritisk när det sker i fel kontext. Av citatet att döma är Ellen kritisk mot sexualisering när det är uppenbart att det är till för att spelaren ska kunna njuta av betraktandet. Det är möjligt att det obekväma ligger i att den manliga blicken då blir så närvarande till skillnad från situationer där kontexten i spelet kan förklara sexualiseringen.

Även om det främst uppfattas vara män som uppskattar att titta på sexiga kvinnor i spel eller på film betyder det inte att det endast är män som kan njuta av att vara betraktaren. I intervjuerna har det ibland kommit upp att informanten inte är heterosexuell. Studien visar att det inte finns ett totalt motstånd mot sexiga kvinnliga karaktärer, utan det kan också finnas en viss njutning i det. Informanten Ester säger i en intervju ”Jag tycker att det är nice med ögongodis också, men alla ska inte behöva vara det” (Ester). Esters citat kan tolkas som exempel på en mer queer blick som visar att även kvinnor kan uppskatta att betrakta kvinnliga karaktärer. Kennedy (2002) skriver till exempel att Lara Crofts karaktärsdrag som är både maskulina och feminina öppnar upp för Lara Croft som åtråvärd ur ett queerperspektiv. Ur ett intersektionellt perspektiv kan hbtq-kvinnor inom spelkulturen förstås som extra marginaliserade som grupp, då de både bryter mot mansnormen och den heterosexuella normen. Informanten Amanda upplever att det faktum att hon har subjektspositionerna kvinna och hbtq gör att hon i situationer riskerar att mötas både av sexism och homofobi. Ett exempel på en obekväm upplevelse som Amanda berättar om är i en arbetssituation där Amanda tillsammans med några andra skulle utveckla ett spel om en tonårsromans.

> Tidigt i utvecklingen utrycktes det att andra i spelgruppen bara ville ha en ”normal” romans, då menat heterosexuell, vilket då självklart gjorde det svårt att säga emot. Tack och lov fanns en annan hbtq+-kvinna som sade emot och uttryckte att hon faktiskt ville se att romansen var mellan två tjejer, men om

> hon inte hade sagt det hade jag nog aldrig vågat uttrycka att min åsikt var samma. Man antar ofta att tystnaden hos resten av gruppen betyder att de håller med när någon säger homofobiska eller sexistiska saker, och när ämnet handlar om något så pass personligt så blir det läskigt att argumentera. Jag vill ju knappast få reda på att en av mina medarbetare tycker att jag inte är ”normal”, och det är svårt att inte bli väldigt upprörd när man behöver argumentera om huruvida man förtjänar att existera eller inte. (Amanda)

Att det heterosexuella blir normen, det vill säga det ”normala”, gör att Amanda är rädd för reaktionerna som kan komma om det kommer fram att hon inte är heterosexuell. Eftersom det är personligt för Amanda vågar hon inte säga emot den heterosexualitet som andra i gruppen vill se, men hon tolkar de andras tystnad som att de håller med snarare än att de likt Amanda inte vågar gå emot det normativa. Amanda upplever att det är ett problem att spelkulturen utgår ifrån normativa föreställningar om kön, sexualitet och kärlek. Även filmforskaren Jane Gaines kritiserar teorin om den manliga blicken för att den utgår från den heterosexuella norm som den anklagar filmindustrin för att upprätthålla. Gaines menar att teorin inte tar hänsyn till homosexuella kvinnors potentiella njutning av att betrakta de kvinnliga karaktärerna (Gaines 1999:293ff).

4.4. ”Gamer girl” – ett begrepp på gott och ont

När det gäller begreppet ”gamer girl”, som tidigare nämnts, har informanterna en ambivalent inställning till benämningen. När jag ställer frågan i Facebookgruppen vad de tycker och tänker om begreppet svarar Lydia, Ellis och Stephanie att de tycker att det generellt är ett onödigt begrepp eftersom det särskiljer kvinnliga gamers från manliga. Selma kommenterar att hon endast använder begreppet ironiskt som ett skämt på grund av att hon tycker att det är ”rätt löjligt att man ska behöva vara en ’gamer girl’ för att vara en ’riktig gamer’” (Selma, Facebookgruppen). Alla fyra informanter riktar kritik mot att kvinnor inte benämns som ”gamers” utan istället som ”gamer girls”, vilket reproducerar normen av att gameridentiteten är manlig och eventuella spelande kvinnor är anomalier. I studien av bland andra Harrison återfinns samma kritik mot begreppet och det påpekas i studien att det saknas ett liknande begrepp för män. Män som spelar är enbart gamers, inte ”gamer guys” eller liknande (Harrison et al 2016:54f). En liknelse till Nordströms studie är hur musikband med enbart kvinnor benämns som ”tjejband” (Nordström 2010:88). I en intervju konstaterar Ellis att det sannolikt är män som har kommit på begreppet för att kunna sätta en benämning på kvinnliga gamers, som är en del av spelkulturen, men som samtidigt inte kan klassificeras som ”vanliga” gamers, det vill säga de manliga.

Å andra sidan tänker informanterna att ”gamer girl” kan vara ett positivt begrepp som kvinnor och tjejer kan använda för att visa att det minsann inte endast är pojkar och män som spelar. Begreppet kan vara ett sätt att stoltsera med att inneha subjektspositionerna kvinna och gamer. Att benämna sig som ”gamer girl” kan därför vara ett sätt att försvara sin identitet som kvinnlig gamer. Fast återigen, det är flera informanter som tänker precis som Ellis att begreppet snarare utesluter kvinnor från gameridentiteten genom att göra en skillnad på gamers och ”gamer girls”. Att det finns en särskild benämning för kvinnliga gamers, men inte för manliga, kan förstås enligt det Hirdman ser som en central del av genussystemet; nämligen att män är normen. Eftersom normen utgår från det manliga behöver inte manliga gamers kalla sig för ”gamer boys”, med den anledningen att gamerbegreppet i sig utgår från män som norm. Det är därmed bara det som bryter mot denna norm som kräver en annan benämning. Ellen säger i sin intervju att hon inte brukar vara med om situationer där begreppet används, vilken hon själv tror beror på att hon söker sig till kretsar som saknar en sexistisk jargong och där det finns en mer avslappnad attityd gentemot kvinnor. Det kan tolkas som att kretsar där det är mer normaliserat med kvinnor inte har något behov av att ha ett särskilt begrepp för kvinnliga gamers.

En annan aspekt av begreppet som gör att informanterna generellt ställer sig negativa till det är ordet ”girl” som på svenska översätts till flicka/tjej. Informanterna tycker att det är förminskande att för vuxna kvinnor använda en benämning som annars används för att syfta på barn eller tonåringar. Amanda förklarar:

> För den delen är jag inte heller nöjd med att det är ”gamer *girl*”, och att då även vuxna kvinnor omfattas av termen ”girl”. Dock har jag lite svårt att beskriva alla tankar om det, men det har något att göra med språk och hur det antyder att vuxna kvinnor är samma som unga flickor /…/ vilket, med kvinnors rättigheter och bristen av dem historiskt sett, känns mindre bra. (Amanda)

En annan problematik med begreppet menar Amanda är att det finns en tendens till att mest använda uttrycket om kvinnor vars primära syfte verkar vara att vara attraktiva snarare än att spela spel. Amanda tänker här, som också framkommer på Urban Dicitionary, att en uppfattning som finns om ”gamer girls” är att de är sexiga kvinnor som ”riktiga”, det vill säga manliga, gamers kan ha sex med. Amandas observation får stöd av studien av Harrison med flera där en informant säger ”Stereotyperna är att vi är sexiga, mansjagande kvinnor som inte

kan få en man någon annanstans, så vi började spela. För uppenbarligen tror folk att kvinnliga gamers bara är där för att träffa dessa härliga, läckra nörd-män”[6] (Harrison et al 2016:53f).

Amanda upplever att det finns en trend att kvinnliga ”streamers” (det vill säga personer som spelar in sig själva, exempelvis när de spelar, och sänder detta online) behöver se bättre ut jämfört med de manliga. Attraktivitet kan spela roll för både män och kvinnor när det kommer till popularitet, men Amanda tycker att det verkar som att detta är viktigare för att kvinnor ska bli populära. Detta kan bland annat ta sig uttryck i att kvinnorna har smink och djup urringning. Här är Amanda noga med att klargöra att hon inte ser något problem med att kvinnor väljer att försöka se attraktiva ut på detta sätt. Däremot tycker Amanda att det är ett problem om det är så att kvinnor måste vara attraktiva för heterosexuella män för att få publik. Även Ester associerar begreppet ”gamer girls” delvis med kvinnor som anspelar på en traditionell syn på femininitet och fysisk attraktivitet. Det är av denna anledning som Ester själv inte identifierar sig med begreppet eftersom hon inte tycker att hon stämmer in på den sexualiserade bilden av en ”gamer girl”.

Även om informanterna kan dela uppfattningen att det finns kvinnor inom spelkulturen som försöker vara attraktiva är det ingen informant som har gett uttryck för att det skulle finnas kvinnor som ljuger om att de spelar för att kunna vara mer tilldragande för män. De verkar inte se något behov av att ljuga om att ha ett spelintresse. Mathilda tycker att det är konstigt att tänka på ”gamer girls” som bedragare och liknar det vid uppfattningen om att kvinnor som gör våldtäktsanmälningar skulle göra det för att få pengar eller uppmärksamhet. Det finns inget att vinna på att ljuga om att vara en gamer, menar Mathilda. När jag ställer frågan i Facebookgruppen vad informanterna tänker om anklagelser om att vissa kvinnor utger sig för att vara gamers fast de inte spelar, kommenterar Mathilda:

> Jag vet inte vad de vill att tjejer ska göra, streama (direktsända, min anmärkning) med en säck över huvudet? Det är bara att titta på vilket tv-program som helst så ser man att de som är med försöker se fördelaktiga ut så det är inte så konstigt om man gör det i sina egna sändningar med. Möjligen är män lite bortskämda med att kunna lita på att de kan luta sig mot sin kompetens enbart och inte bli nedvärderade alls även om de ser ut som… vad som helst. Kvinnor blir hårt dömda både om vi är för snygga *eller* för fula, oavsett om vi är kompetenta eller ej. [Jag] Tycker det verkar som att typ ”alla” speltjejer får hat oavsett hur de ser ut, klädseln verkar bara vara en ursäkt av många när de bara vill mobba någon. (Mathilda, Facebookgruppen)

[6] Originalcitat: ”The stereotypes are that we are sexy, man-hunting women who can’t get a man anywhere else, so we started gaming. Because apparently people think that female gamers are just there to hook up with these lovely, luscious nerd men.”

Enligt Mathilda blir kvinnor kritiserade hur de än är. När skönhet dessutom tycks premieras och nästan bli ett krav på kvinnor tycker Mathilda att det är fullt förståeligt att vissa vill se så bra ut som möjligt.

Det verkar inte finnas någon hegemonisk uppfattning av begreppet ”gamer girl” som enbart positivt eller enbart negativt. En viss association med sexualitet förekommer både hos informanterna och hos andra inom spelkulturen och problematiseras här av informanterna, även om de tycker att kvinnliga gamers har rätt att se ut som de vill. Det huvudsakliga problemet med att begreppet associeras med attraktivitet är för informanterna att det blir som ett krav på kvinnliga gamers att de måste vara attraktiva för att kunna få uppskattning från spelkulturen, åtminstone från männen. Associationen är inte nödvändigtvis negativ, men blir så i form av att det blir en påtvingad sexualisering på kvinnliga gamers, och när personer tänker att det är ett bedrägeri där kvinnan ljuger om att ha ett spelintresse för att kunna lura män på uppmärksamhet och eventuellt pengar. Begreppet kan också vara positivt i bemärkelsen att det kan användas för att synliggöra att kvinnor och tjejer faktiskt också spelar. Informanterna verkar dock själva avstå från att använda begreppet om sig själva vilket tycks framförallt bero på att de uppfattar benämningen som nedvärderande genom att dels förminska vuxna kvinnor genom att använda ordet ”girl” även för dem, men främst på att det blir ett sätt att peka ut kvinnliga gamers som en anomali och exkludera dem från gameridentiteten.

4.5. Sammanfattning

Spelen är generellt skapade av män och för män, vilket informanterna tycker märks på de kvinnliga karaktärerna i spel. Karaktärerna är ofta sexualiserade, något som informanterna kan acceptera i vissa fall, men som de överlag kritiserar. Problemet med sexualiseringen är i breda drag att den är så utbredd att det uppfattas nästan som ett krav att kvinnor i spel måste vara attraktiva. Sexualiseringen uppfattas också som ojämlik av den anledningen att manliga karaktärer inte alls sexualiseras i lika hög grad. Förklaringen som informanterna, samt tidigare forskning, ger är att spelen framförallt görs för att tillfredsställa manliga spelkonsumenter.

Det är inte endast i spelen som kvinnor behandlas annorlunda. Informanterna vittnar om att de kan behöva kunna mer för att ses som ”riktiga” gamers. Att normen är att en gamer är en man är tydligt enligt informanternas utsagor (och som får stöd av tidigare studier), trots att de påpekar att kvinnor knappast är en minoritet inom spelkulturen.

5. Det politiska spelet

I detta kapitel sätts fokus på informanternas syn på hur en diskurs om politik interagerar med speldiskursen, som har undersökts genom att till exempel fråga om spel kan vara politiska och vad informanterna uppfattar som politiskt. Frågor om vad som uppfattas som politiskt och hur gameridentitet påverkar sådana uppfattningar behandlas. Kapitlet inleds med en beskrivning av den kritik som vissa riktar mot att vad de uppfattar som politik inkluderas i spel och varför dess närvaro i spel skapar missnöje. I kapitlet diskuteras även vikten av mångfald och representation.

5.1. Politik i spel

Som nämnt redan i kapitel två motsatte sig Gamergate-anhängare anklagelser om att spelkulturen skulle vara exkluderande och de såg kritiken som irrelevant politisk korrekthet. Gamergate-anhängarna ville få fortsätta att njuta av sina spel utan att få dem censurerade av ”social justice warriors”. En som har studerat gamers syn på politik kopplat till spel är Megan Condis (2015), en filosof vars forskning riktar in sig på teknik i relation till sexualiserade, könade och rasifierade identiteter. Condis har undersökt konsumenters kritik av spelföretaget BioWares satsningar på mer icke-heteronormativitet i sina spel. Kritikerna opponerar sig emot att blanda in politik i spel, vilket de uppfattar att spelföretaget gör genom att lägga in homosexualitet i spelet. Condis upptäckte att gamers som ville hålla hbtq-frågor utanför spelet motiverade det med att politik och politisk aktivism inte hör hemma i spelvärlden som de anser är tänkt att vara till för underhållning. För dessa gamers är det viktigt att särskilja spelvärlden från den verkliga världen, det vill säga den fysiska världen utanför spelet. Att införa politik, som de ser som hemmahörande i den verkliga världen, suddar ut gränsen mellan världarna på ett för dem oönskat sätt. Det ironiska, menar Condis, är att idén om att separera världarna åt har sitt ursprung i tidiga narrativ om internet som en möjlig utopi utan det förtryck och de orättvisor som finns i världen utanför – en utopi som endast kan uppnås genom att den skyddas från den dystopiska, fysiska världen (Condis 2015:198ff).

Informanterna som har intervjuats i denna studie tänker att alla spel mer eller mindre är politiska, även om det finns spel som de ser som mindre politiska. Det kan exempelvis handla om spel som *Mariokart* (Ellis, Facebookgruppen) och *Candy Crush* (Ester), som bedöms som mindre politiska eftersom det förstnämnda är ett partyspel och det sistnämnda saknar en ”story”, det vill säga en handling. Att alla spel åtminstone på något sätt är politiska motiverar informanterna med att spelutvecklarna gör val i skapandet av spel och genom de beslut som fattas tar spelet en utveckling som gör att det oundvikligen blir

politikiskt. Således menar informanterna att det alltid görs politiska ställningstaganden i spel, vare sig det är medvetet eller omedvetet. I intervjun med Lydia tar hon upp spelet *Modern Warfair,* ett spel som Lydia berättar handlar om en rebellorganisation som betraktas som en terroristgrupp, som ett exempel på hur spelutvecklare kan vara omedvetna om det politiska i spelet som de har skapat.

> Det här med *Modern Warfair* och i intervjuer innan spelet släpptes och sådär så blev de frågade om det var ett politiskt spel och de tyckte absolut inte att de hade skapat ett politiskt spel, men sedan spelade vi det här spelet här om dagen genom själva storyn i spelet och det är verkligen jättepolitiskt. /…/ Och jag tycker att det är roligt att de försöker, eller alltså inte roligt, men jag tycker att det är *ironiskt* att de tyckte att det här inte var ett politiskt spel när det är väldigt klart politiskt. Så jag tänker att du som en spelutvecklare även fast du själv inte tänker att du har gjort ett politiskt spel så kan det fortfarande vara ett väldigt politiskt spel, och även fast du gör alternativ när du skapar, om du gör val när du skapar det här spelet som du inte anser är politiska, så tycker jag ändå att allting är politiskt i slutändan. (Lydia)

Informanten Mathilda, som är anställd hos ett spelföretag, kommer i likhet med Lydia in på spelutvecklares medvetenhet kring det politiska i spel. Mathilda har genom sin egen arbetslivserfarenhet noterat hur spelföretag generellt försöker att göra spel så opolitiska som möjligt för att undvika att uppröra någon. På sätt och vis tänker Mathilda att det nog kan finnas en större frihet för mindre spelföretag att vara uttalat politiska, medan de stora företagen endast vågar ta ställning i frågor som redan är allmänt accepterade. Som exempel nämner Mathilda att företag kan ställa upp i pridetåg, men endast för att företaget ser det som ett strategiskt drag där det politiska engagemanget leder till ekonomiska intäkter (Mathilda). Kort sagt beskriver Mathilda det som att spelföretag bara är politiska om det gynnar dem ekonomiskt genom att de vinner mer uppskattning (och konsumenter) än de förlorar på ställningstagandet. Företag får ibland kritik för att ägna sig åt så kallad ”pinkwashing” (ungefär översatt till ”rosafärgning”) som används för att beskriva hur någon försöker profilera sig som stöttande av till exempel feminism och hbtq-personer för att exempelvis kunna sälja mer. Det uppfattas som ett utnyttjande av sociala rörelser och kan också betraktas som falsk marknadsföring då företaget kan i övrigt agera i motsatt riktning (Blackmer 2019:171f).

Den ekonomiska aspekten är faktiskt det som Condis ytterst ser som orsak till att BioWare inkluderar hbtq-karaktärer. Bland konsumenterna finns både förespråkare och motståndare till ett mer hbtq-influerat spel, så oavsett vad Bioware hade valt för riktning hade en del konsumenter blivit upprörda. Beslutet att införa samkönade romanser som ett alternativ

för spelaren menar Condis framstår som baserat på en uträkning av vilket beslut som skulle leda till bäst ekonomiska konsekvenser. För att styrka argumentet att inkluderandet av hbtq-personer var ekonomiskt motiverat pekar Condis på när företaget år 2013 införde att samkönade romanser skulle vara tillgängligt för konsumenter mot en extra kostnad (Condis 2015:208f). Att låta konsumenter betala extra för att få tillgång till samkönade romanser kan också tolkas som ett sätt att fortsätta att reproducera dessa romanser som avvikande.

Att spel kan vara politiska trots att spelutvecklaren inte hade intentionen att göra ett politiskt ställningstagande tycks informanterna vara överens om. I min intervju med Ellen reflekterar hon över spelutvecklarnas ansvar över signaler som spelet skickar ut. Ellen anser att spel, precis som alla andra kulturprodukter, är politiska eftersom de skickar ut någon typ av budskap och därför anser Ellen att det ligger ett ansvar hos spelutvecklare gällande vilket budskap spelet förmedlar. Enligt Ellen ligger detta ansvar inte endast hos de högt uppsatta inom spelföretaget utan det sipprar även ner lägre i hierarkin i företaget till spelutvecklarna. Här drar Ellen en intressant liknelse med psykologen Stanley Milgrams kontroversiella elchocksexperiment som genomfördes under 1960-talet. Syftet med det experimentet var att se hur villiga personer är till att i lydandet av en auktoritet orsaka skada hos en annan människa. Experimentet gick ut på att testpersonerna blev ombedda att ge en elchock till en person när denne svarade fel och att styrkan i chockerna skulle öka för varje gång. Det testpersonerna inte visste var att det aldrig gavs någon elchock utan personen i det andra rummet var en skådespelare som låtsades vara i smärta. Milgram ville se hur långt upp i strömstyrkan testpersonerna var villiga att gå och fann att två tredjedelar av testpersonerna fortsatte att dela ut elchocker fastän personen i det andra rummet till synes var uppenbart medvetslös. Bakgrunden till experimentet var en rättegång mot nazisten Adolf Eichmann där Eichmann motsade sig sitt ansvar i Förintelsens massmord genom att hävda att han endast följde order. Rättegången och Milgrams experiment startade en diskussion om vilket ansvar en person som följer order har över handlingen. Milgrams experiment har blivit kritiserat för tillvägagångssättet – särskilt ur det forskningsetiska perspektivet. År 2016 publicerades resultatet av en modern tappning av experimentet, där forskarna ville undersöka testpersonernas ansvarskänsla i en situation där någon annan säger åt dem vad de ska göra. Den nya studien visade att testpersonerna kände mindre ansvar och hade mindre konsekvenstänk när de följde instruktioner. Patrick Haggard, en kognitiv neuroforskare som ledde experimentet, drar slutsatsen att ansvarskänslan minskar när handlingen sker på order oavsett vad handlingen går ut på (Abbott 2016).

Genom parallellen till ovanstående experiment lyfter Ellen fram att anställda på spelföretag har en skyldighet att göra motstånd om företaget gör något som går emot den anställdes värderingar. Till exempel tycker Ellen att om en person blir ombedd av sin chef att göra alla kvinnliga karaktärer till prostituerade bör denne protestera, annars är denne att betrakta som lika skyldig till den sexism som spelet förmedlar. Dessutom är det att göra företaget en björntjänst att inte ifrågasätta saker som företaget kan få kritik för, menar Ellen. På seminarier om spelutveckling som Ellen har varit på har det funnits deltagare som inte ser någon relevans med att de, som bara gör som de blir tillsagda, ska lära sig att tänka normkritiskt till spelen som skapas. Ett sådant motstånd mot att se till sin egen del i spelen som skapas är Ellen kritisk mot. "'Jag har absolut inget ansvar överhuvudtaget för det här, jag är bara en grafisk designer' och så vidare. Och det är så otroligt intressant idé om att du vet det är precis som personen i Hitlerbunkern som sade 'men jag trycker bara på knappen'" (Ellen). Positionen som underordnad på arbetsplatsen ger med andra ord i likhet med experimentet en slags uppfattning om ansvarsfrihet från spelets signaler. Att en underordnad som följer order skulle vara frikopplad från den slutgiltiga produkten på detta sätt motsägs av det sätt som Laclau och Mouffe beskriver diskurser, bestående av en mängd beståndsdelar illustrerade genom såväl byggstenar som byggarbetare, som tillsammans skapar en helhet (Laclau & Mouffe 1985/2008:162f). I deras sätt att se är även byggarbetarna (i det här fallet spelutvecklarna) ansvariga för den slutgiltiga produkten (i detta fall ett spel som kan uppfattas som sexistiskt). Utan dem skulle inte spelet vara detsamma. Strukturer existerar eftersom de skapas och reproduceras av enskilda aktörer och händelser.

5.2. Politik=när spelkulturen utmanas

Det är uppenbart att det råder delade meningar inom spelkulturen huruvida politik bör få finnas med i spel och det råder skilda åsikter kring vad som räknas som politiskt. Informanterna tycker som tidigare nämnts att allt i spelen egentligen är politiskt. Deras utsagor väcker dock frågor om vem som har "rätt" att definiera vad som är politiskt. Kan det vara så att spel endast uppfattas som politiska om de utmanar den rådande, manliga spelkulturen?

På mina frågor till informanterna om deras uppfattningar om politik förekommer i spel är spontana reaktioner att krigsspel helt klart kan klassificeras på ett sådant sätt. Lydia, som citeras i avsnittet ovan, finner en ironi i att en del tycker att det blir för politiskt med exempelvis hbtq-personer i spel (som Condis som sagt noterar i sin studie) samtidigt som de inte ser spel som handlar om terrorism och krig som lika problematiskt politiskt. Krig är till

och med relativt populärt menar O'Donnell och pekar på att flera militära och krigsbaserade spel har varit framgångsrika i sin försäljning, bland annat *Call of Duty* som har sålts i 250 miljoner kopior världen över (O'Donnell 2020:5).

O'Donnell konstaterar att det inte är endast i spel som det finns en militär diskurs utan även är något som avspeglar sig inom Gamergate-rörelsen, vilket tar sig uttryck i att Gamergate-anhängare använder termer som vanligtvis associeras med militären, som bland annat ”uppdrag”, ”operation” och ”falsk flagg”. Gamergate-rörelsen beskrivs som ett krig mot en fiende, som O'Donnell menar i anhängarnas ögon är feminismen. Att feminismens motståndare upplever sig vara i krig mot feministerna är inget nytt, menar O'Donnell. Det som var nytt för just det fallet med Gamergate är att den militära diskursen vävdes samman med speldiskursen. Ett exempel är att tidigare nämnda spelutvecklaren Zoe Quinn, som var en av Gamergate-rörelsens främsta måltavlor, talades om i speltermer som ”the final boss”, det vill säga den slutgiltiga motståndaren en spelare möter inom spel (O'Donnell 2020:5ff). O'Donnell noterar också att många som förespråkade attackerna mot Quinn ser henne mer som ett abstrakt koncept, en rollfigur snarare än en verklig människa. Gamergate-anhängare föreslog att ett mål borde vara att de skulle driva Quinn till att begå självmord. O'Donnell menar att anhängarna beter sig som att de befinner sig i ett spel där konsekvenserna av ett dödsfall stannar inom den virtuella världen. Visserligen finns det säkert de som genuint ville se Quinn död, men O'Donnell tror att majoriteten var påverkade av internets digitalisering av människor till den grad att meningsmotståndarna inte längre uppfattades som verkliga människor. Anita Sarkeesian, som också var en måltavla för Gamergate-anhängarna, har föreslagit att de som drev hatattackerna ser sig själva som del av ett stort spel med många spelare där vinster nås genom att trakasserierna eskalerar. Planer på attacker diskuterades av anhängare som om det handlade om en militär taktik, vilket gav dem en känsla av samhörighet (ibid:14ff). O'Donnell ser den militära diskursen inom Gamergate-rörelsen som en strategi där något starkt maskulint kodat som militären används som motstånd mot det feminint associerade, det vill säga feminismen (ibid:5).

Om krig och det militära främst kopplas till maskulinitet, är det möjligt att den manliga normen är förklaringen till det motsägelsefulla som Lydia lyfter fram, nämligen att krigsspel normalt inte uppfattas som kontroversiellt, och därför inte heller politiskt, i spel (även om mina informanter ser det som politiskt). I sin studie av kvinnor inom Postverket resonerar Lundgren på följande sätt kring detta med maskulin kodning och vad som blir kontroversiellt och synligt:

> Genom den postala historien existerar ändå ett manligt tolkningsföreträde avseende vad postverket är och bör vara, hur postverket skall beskrivas och hur det skall fungera. Dessa manliga tolkningar försiggår oftast ostört, dvs ej i konflikt med kvinnor och kvinnlighet, och därför också tämligen osynligt. Det postalt manliga är det postalt normala och önskvärda. (Lundgren 1990:224)

Som tidigare har konstaterats är det manliga normen i genussystemet och det kvinnliga det avvikande. Att det normativa ofta passerar obemärkt kan vara förklaringen till att det är först när krav på en mer inkluderande spelkultur, där mer hänsyn tas till kvinnor, hbtq-personer, icke-vita och andra grupper som i kontexten ses som avvikande, som det uppfattas som politik.

> Det märker jag ju när det släpps nya uppdateringar av spel eller trailers till nya spel, speciellt på Twitter så är det alltid numera känns det som främst vita män klagar som klagar på att ”Men nu har de slängt in massa orealistiskt starka kvinnor i det här spelet” eller ”Varför har ni så många mörkhyade personer?” typ. /…/ det känns som att jag hade inte alls tänkt på i spel om de skulle släppa en ny karaktär i ett spel och det kanske är en som är en mörkhyad person, jag hade inte reflekterat över det, men det märks att många andra reflekterar över det. Man tycker att det är jobbigt när spel numer är ”politiskt korrekta” som de säger för att det finns massa karaktärer som inte ser ut som dem i spelet. (Ellis)

I citatet beskriver Ellis vilka reaktioner det kan bli när spel bryter mot den maskulina och vita normen som tidigare har präglat spelen. Ellis tror att kritiken beror på att de vita männen reagerar negativt på att det finns karaktärer som de inte känna igen sig i (åtminstone inte utseendemässigt). Själv säger sig Ellis inte reagera på när en karaktär är normbrytande, vilken kan tyda på att det är normaliserat för Ellis, eller möjligtvis att Ellis ser det som positivt att normen med vita män utmanas.

Ett begrepp som används ibland, och som kan länka an till diskussionen om vad som faller inom och utanför normen, är ”identitetspolitik”. Det är ett inte helt okontroversiellt begrepp och journalisten Henrik Arnstad skriver i en kulturartikel att det har kommit att användas som ett skällsord. Arnstad tänker att kritiken mot det som uppfattas som identitetspolitik handlar om att det anses egoistiskt och separatistiskt att endast tala ”i egen sak” (Arnstad 2019). Hall definierar identitetspolitik som politiska rörelser som grundar sig på föreställningar av en gemensam identitet. Själv ser Hall identitetspolitik som problematiskt och som instabilt eftersom identitetspolitik för Hall innebär att exkludera det som faller utanför identiteten (Hall 1996:2). Genusteoretikern Judith Butler för fram samma kritik, nämligen att identitetspolitiken, precis som identitetsbegreppet, är grundad i vem som tillhör gruppen och vem som inte gör det. Kvinnorörelsen som identitetspolitik tenderar enligt Butler

att påverkas av normativa uppfattningar som exkluderar vissa kvinnor, till exempel kvinnor som inte passar in i vithetsnormen (ibid:15f).

Att informanterna tycker att det är politiskt att inkludera eller exkludera vissa identiteter betyder inte att de automatiskt anser att identiteterna i sig är politiska. Amanda säger följande i samband med att hon funderar på vad politik är för henne:

> I min åsikt är identiteter inte nödvändigtvis politiska - och om en identitet (som att vara hbtq+, eller kvinna, eller icke-vit, o.s.v.) anses vara politisk måste alla övriga identiteter också anses vara politiska. (Amanda)

Det finns egentligen ingenting som säger att identitetspolitik bara är reserverat för vissa identiteter. Amandas citat kan tolkas som att det trots det ofta görs en skillnad där vissa identiteter ses som politiska medan andra inte är det – en åtskillnad som Amanda ställer sig kritisk till. Specifik tar Amanda upp identiteterna kvinna, hbtq och icke-vit som identiteter som av andra kan anses politiska. Statsvetaren och filosofen Nancy Fraser slår fast att uttrycket ”identitetspolitik” mer och mer används som nedsättande synonym för feminism, anti-heterosexism och antirasism (Fraser 1997:113). Identitetspolitik borde rimligtvis kunna kretsa kring vilken identitet som helst så länge det finns en föreställd gemenskap förknippad med den. En politisk rörelse som cirkulerar kring gameridentiteten borde således också vara att betrakta som identitetspolitik. På samma sätt som kvinnorörelsen kan ses som identitetspolitik borde en rörelse som kämpar för maskulinitet i någon bemärkelse (exempelvis i spelutformande) klassas som detsamma, vilket vissa också gör. Till exempel har som tidigare nämnts en del forskare tolkat #Gamergate som en rörelse som ämnar försvara en maskulin gameridentitet (vilket skulle kunna ses som politik), medan gamergate-anhängarna menar att det är feministerna som gör spel och gameridentiteten politiska. Det understryker frågan som inledningsvis ställdes i detta kapitel om vilka identiteter som blir betraktade som politiska objekt. Är det endast marginaliserade, de identiteter som inte lever upp till en norm, som blir räknade som identitetspolitik?

5.3. Vikten av representation

I intervjuerna har jag frågat informanterna hur de ser på representation och mångfald i spel. Avsikten var att till exempel fånga uppfattningar om informanternas syn på betydelsen av vilka grupper olika spelkaraktärer representerar. Informanternas syn på spel som i någon grad alltid politiska, inbegriper även tankar om representation. Bland informanterna råder en enighet om att det är positivt med spel som har en bred representation. Flera av informanterna

påpekar att det inte är rimligt att spelvärlden ska domineras av vita, heterosexuella män när det inte är så det ser ut i verkligheten. Mathilda tar i sin intervju upp att bristen på kvinnliga karaktärer gjorde att hon när hon var mindre valde att spela den kvinnliga karaktären som fanns, även om Mathilda tyckte att det var en dålig karaktär. Karaktären Lara Croft, vars sexualisering Mathilda tidigare har kritiserat, nämns som exempel på en bristfällig representation och i samband med kritiken av karaktären säger Mathilda ”men samtidigt är jag glad att hon finns för annars hade det inte funnits någonting att välja.” Det tolkar jag som att bristen på kvinnliga karaktärer leder till ett tänk om att en som kvinnlig gamer får ta det som bjuds, även om det inte känns riktigt bra. Med tanke på de dåliga representationer och den brist på mångfald som finns i spelen tycker Mathilda att det ”är ett rent under” att andra än vita män spelar spelen. Samtidigt upplever Mathilda att det har blivit lite bättre, men känner sig trött på att kvinnliga karaktärer ofta görs vad som traditionellt kan beskrivas som väldigt snygga. Personligen säger sig Mathilda vara villig att betala för att få mer mångfald i spel för att kunna välja en karaktär hon tycker är en bättre och bredare representation av kvinnor. Nuförtiden menar Mathilda att hon endast köper spel som hon vill stödja och undviker att ge pengar till spelföretag med en begränsad syn på vilka kvinnor som ska representeras i spelen. Det största problemet, menar Mathilda, är kanske ändå inte de kvinnliga karaktärer som lyfts fram i spelen utan de som helt saknar representation: ”Det är snarare de som inte finns som är problemet än de som finns” (Mathilda). Det Mathilda menar är att de ”dåliga representationerna” vore ett mindre problem om det samtidigt fanns en större mångfald av karaktärer som mer heltäckande representerar kvinnor i allmänhet. Som nämndes i tidigare kapitel ansågs det inte ett problem i sig att en kvinnlig karaktär är snygg, men att det blir problematiskt när alla kvinnliga karaktärer är attraktiva för det blir som ett krav på att en kvinnlig karaktär alltid måste se bra ut.

Ellis har i likhet med Mathilda upplevt att förut fanns få kvinnliga karaktärer att identifiera sig med. Representation tror Ellis är särskilt viktigt för unga konsumenter som befinner sig i ett stadie i livet där de försöker hitta sig själva. Därför menar Ellis att det är väldigt viktigt att det finns karaktärer som människor kan känna igen sig i och ha som förebilder i en tid då de behöver vägledning. Behovet av tillgång till förebilder är något som också Nordström ser inom rockmusiken. Nordströms informanter vittnar om att bra representation är viktigt för kvinnor som befinner sig i en maskulint präglad kontext. Inom rockmusiken har det visat sig att kvinnliga musikers tillgång till andra kvinnor som förebilder har betydelse för den individuella utvecklingen som musiker såväl som för kvinnors position i rockkulturen generellt. Här blir även konsumtionen viktig då kvinnorna kan stötta varandra

genom att premiera musik från kvinnliga musiker (Nordström 2010:53). Det bör därför inte underskattas vilken makt konsumenter som Mathilda, som väljer bort spel med dåliga representationer, har för att bidra till en förändring.

Till skillnad från Mathilda ser Ellis dåliga representationer som ett relativt stort problem. För Ellis är det viktigare att karaktärerna är välskrivna än att det är mångfald i spelet, men det är fortfarande viktigt för Ellis att spelen är inkluderande. Det Ellis vill ha är därmed vad som uttrycks som *bra* representation.

> Jag tycker att det i mycket filmer och spel och så har blivit väldigt såhär..trend..nästan att lägga in kvinnliga karaktärer i liksom stora roller, men sedan har de inte jättebra personlighet och de har inte någon backstory och de är bara där liksom bara…jamen, ge det här spelföretaget liksom att ”Jomen, vi har representation i våra spel.” /…/ Då får ju vi kvinnliga spelare en dålig syn från andra gamers. ”Den här karaktären är jättedålig, men det är en kvinna och ni har liksom forcat (tvingat, min anmärkning) det här företaget att lägga in en kvinna i era spel och sedan är det en skitdålig karaktär”. (Ellis)

Ellis tänker att gruppen som förväntas bli representerad i ett spel riskerar att förlora på införandet, speciellt om det gäller en normbrytande karaktär, om karaktären är dåligt skriven. Missnöjet kring spelkaraktären kan då riktas mot gruppen som den är tänk att representera. Ett annat problem är att sådana karaktärer kan vara svåra att identifiera sig med. Ellis förstår inte hur kvinnor kan förväntas känna sig representerade av och identifiera sig med en karaktär som saknar djup och en intressant bakgrundshistoria. Är den kvinnliga karaktären dåligt skriven menar Ellis att det istället blir de mer välskrivna manliga karaktärerna som det går att identifiera sig med. Det finns ingen poäng med att spelföretagen ska ha med ökad mångfald om det görs på ett dåligt sätt. Då är det bättre att strunta i det, menar Ellis.

Ellis tar även upp att det finns personer som upplever att en ökad mångfald i spel är påtvingat bara för att företagen vill vara politiskt korrekta. Själv är Ellis av åsikten att det är bra att en bred representation i spel försöker tvingas fram eftersom det är något som behövs inom spelkulturen. Selma tycker att det är konstigt att överhuvudtaget se ökad representation som påtvingat och att sådana argument står för en stereotyp bild av vad som är norm och vilka spelföretagen (ensidigt) bör inkludera i sina karaktärer. Selma förklarar ”Jag har svårt för den argumentationen att ’nu känns det jättepåtvingat’ och man bara ’ja, vad kul att du säger att det är påtvingat för då menar du att alla *ska* vara vita’” (Selma). Både Selma och Ellis tror att anledningen till att det uppfattas som påtvingat är för att personer som framför den här typen av kritik är så ovana vid representationer av grupper som annars exkluderas, vilket de kan uppfatta som hot mot den rådande ordningen. Den enda gången

Selma tycker att det känns påtvingat är när det är en dålig representation, till exempel att en karaktär saknar andra karaktärsdrag utöver den avvikande subjektspositionen. I dessa fall kan det kännas påtvingat genom att spelskaparna framstår som lata som inte skapar en realistisk representation, menar Selma.

5.4. Synliggörande, motstånd och förändring

Även om det finns en positiv syn bland informanterna att utvecklingen går i rätt riktning när det gäller en inkluderande spelkultur där även den kvinnliga gamern får plats så konstaterar Ellis och Selma att spelindustrin fortfarande är mansdominerad. Enligt Ellis tar män mer plats i spelindustrin, medvetet eller omedveten, och det avspeglas i spelen och spelkulturen i övrigt. Selma tar upp det amerikanska spelföretaget Riot Games som exempel på ett företag som är väldigt mansdominerat och där det finns ett stort problem med diskriminering av kvinnor. Spelföretaget är inte ensamt om att bli anklagat för att ha en sexistisk arbetsmiljö. Ett annat stort, amerikanskt spelföretag, Activision Blizzard, har fått en stämningsansökan där flera anställda vittnar om en sexistisk kultur där några av företagets högsta chefer anklagas för att skapa och uppmuntra till sexismen. Förutom vittnesmål om sexuella trakasserier finns historier om hur kvinnor nekas befordringar som istället gått till män med lägre grad av erfarenhet. Män ska också enligt stämningsansökan ha lagt över arbetsbördan på kvinnorna så att de själva kan spela spel under arbetstid (Parkkila 2021).

Anklagelserna mot spelindustrin är allvarliga, men det är en utveckling att det ens uppmärksammas. Metoo-rörelsen, som kan ses som ett exempel på politisk aktivism, revolutionerade världen på så vis att den var ett öppet motstånd mot år av tystnadskulturer där sexuella trakasserier och övergrepp generellt ignorerats, ett motstånd som också lett till en ökad politisk aktivitet för att motverka sexism och sexuella trakasserier. Den tidigare nämnda #Vispelarintemed, som var en del av metoo-rörelsen, är ett exempel på hur kvinnor gör motstånd mot sexismen i spelkulturen. Motstånd applicerat på spelkulturen är heller inte förgäves, vilket blir tydligt av en berättelse från intervjun med Lydia:

> Jag kom på att tänka på ett spel som skulle släppas på Steam (en plattform för dataspel, min anmärkning), jag vet inte hur insatt du är, men det brukade finnas en grej på Steam som jag tror att det hette Steam Greenlight eller något. Jag kommer inte ihåg exakt. Där man själv kunde ladda upp ett spel och så blev det godkänt och så kunde folk köpa det på Steam. Och så var det ett spel som hade blivit godkänt, men som aldrig släpptes för att det fick så massa dålig publicitet I guess, och Steam fick väldigt dålig kritik för det här. Men att det var ett spel som skulle släppas där du spelade som en manlig karaktär i någon slags demonvärld och spelet gick basically ut på att du gick runt och våldtog de här demonerna. Jamen, ofta

> väldigt kvinnligt kodade, sexiga demoner som du då väldigt grafiskt våldtog. Det är spelet släpptes ju aldrig sedan, men att ens det här spelet skulle släppas. Jamen, det är ju absolut inte okej. (Lydia)

Lydias citat exemplifierar hur grovt sexistiska spel det finns som skapas för att förväntas tillfredsställa manliga konsumenter, men det visar också på makten i att göra motstånd. Den massiva kritiken mot spelet, och mot spelplattformen Steam, gjorde att spelet aldrig släpptes.

Informanterna ser en positiv utveckling där spelkulturen går mot att bli mindre sexistisk och mer inkluderande, genom att sexism nu är något som en person kan bli straffad för, inte bara i samhället i stort utan även inom spelkulturen. Förutom att spelföretag riskerar att bli stämda kan spelare portas om de beter sig dåligt mot andra. Stephanie spelar bland annat *League of Legends*, som hon menar är känt för att vara en av de värsta miljöerna i spelkulturen. Stephanie brukar medvetet undvika spelsammanhang där det finns risk för sexism och annat dåligt beteende, vilket är en orsak till att Stephanie istället väljer att spela med bekanta. Ett verktyg mot personer som beter sig dåligt i spel är att andra spelare kan anmäla denne så att spelföretaget kan stänga ute personen från spelet. Stephanie tycker att det är bra att det finns en funktion som gör att det dåliga beteendet straffas.

Om spelen ska förändras behöver spelindustrin också göra det. För att spelen inte ska utgå från ett dominerande maskulint perspektiv behövs fler kvinnliga spelutvecklare och de som finns måste få bli hörda, menar informanterna. Det finns en ökad lyhördhet för vad kvinnliga konsumenter vill ha för spel och spelföretagen har börjat anpassa sig efter det faktum att spelkonsumenterna är en heterogengrupp med olika preferenser. Denna utveckling märks bland annat i att det finns fler kvinnliga huvudkaraktärer och det införs fler valmöjligheter i spelen som gör att konsumenten själv kan välja exempelvis en samkönad romans. Det finns trots det en risk att representationerna misslyckas trots den goda intentionen. Därför menar informanterna att det är viktigt att själva spelindustrin har mer mångfald så att det faktiskt finns erfarenheter från andra än vita, heterosexuella män. Ett starkt minne för Selma är när hon berättade om sin spelutbildning för bekanta som i likhet med Selma är hbtq så var det en i sällskapet som blev väldigt glad. Han tyckte att det var bra att Selma ville bli spelutvecklare för då skulle hon kunna göra ett spel som inte utgår från ett heterosexuellt perspektiv. För Selma är det en drivkraft att kunna skapa spel för grupper som inte får så mycket synlighet inom spelkulturen, en ambition som om den delas av flera skulle kunna borga för en förändring av spelkulturen en förändring som informanterna trots allt menar har startat, eller som Nathalie uttrycker det:

> Spelkulturen har varit mansdominerad under en lång tid, så det tar ju ett tag att ändra den bilden. Men jag tycker inte att den känns lika maskulin/mansdominerad som för några år sedan. (Nathalie, Facebookgruppen)

5.5. Sammanfattning

Att skapa ett spel med en hbtq-karaktär är lika politiskt som att skapa ett spel utan. Alla spel är politiska eftersom spelutvecklare alltid behöver ta ställning. Informanterna är kritiska mot att det ofta inom spelkulturen är det första som ses som politiskt, det vill säga det blir synliggörandet av det icke-normativa som anses vara politiskt. Ökad representation och mångfald är något som kan uppfattas som mer politiskt än exempelvis förekomsten av krig i spel, vilket informanterna finner märkligt. Bland informanterna råder det en enighet om att det är bra med mångfald och representation så att spelare har någon att identifiera sig med samt att det synliggör att spelkulturen är heterogen. All representation är dock inte till godo om de karaktärer som ska representera olika grupper görs på ett stereotypt eller negativt sätt. Att grupper inte representeras på ett mer komplext och realistiskt sätt tänker informanterna beror på att det i spelindustrin saknas mångfald och erfarenheter från grupper som karaktärerna kan tänkas representera. Informanterna noterar ändå en förändring inom spelkulturen där den går mot att bli mer inkluderande och de menar att det delvis är tack vare att spelindustrin har börjat ta hänsyn till en bredare konsumentkrets än den heterosexuella, vita, manliga gamern.

6. Avslutande diskussion

Det övergripande kunskapsmålet för denna uppsats har varit att bidra med förståelse för hur det kan vara att vara kvinna i den mansdominerade kontext, i detta fall i spelkulturen. Även om upplevelsen hos de kvinnor jag mött och övrigt material som jag tagit del av understryker bilden av en mansdominerad värld, så framträder också en bild av en spelkultur som i viss mån är stadd i förändring och i riktning mot att bli mer inkluderande. Framförallt har jag tagit del av kvinnors röster som synliggör brister men också pekar på vad som behövs för att även kvinnor med självklarhet ska kunna och vilja kalla sig för gamers.

6.1. Spelkulturen som en herrklubb

Det enkla svaret på frågeställningen om vem som uppfattas inkluderas som gamer är: en man. Spel har länge ansetts vara något som intresserar män i betydligt högre grad än kvinnor. Den samlade bilden som framträder av en gamer är generellt en ung, vit, heterosexuell man. I negativ bemärkelse är det en man, eller pojke, som sitter hemma i en källare hela dagarna och ägnar all sin tid åt spelandet – resultatet blir försummelse av sitt utseende såväl som sina sociala relationer. Den negativa bilden har tidigare varit dominerande, men speldiskursen har förändrats till att också inkludera en positiv syn på spel som en social aktivitet som till och med kan användas som hjälpmedel inom vård och omsorg. Spelkulturen har dock fortfarande en stämpel av att vara mansdominerad, även om min studie bekräftar att den hegemonin utmanas och stämpeln börjar blekna något. Det har aldrig varit enbart unga, vita, heterosexuella män som spelar spel och idag är det en bred demografi som spelar. Samtidigt blir det tydligt att den ökade synligheten av andra grupper inom spelkulturen har skapat konflikt om vem som får ingå i gruppen ”gamers”. Att kvinnor fortfarande uppfattas och i viss mån själva definierar sig som den andra spelaren som avviker från normen har bekräftats i denna studie.

En annan upplevelse som blir tydlig i denna uppsats är att kvinnliga gamers befinner sig i en hotfull miljö. Den hegemoniska kampen om vem som ska få ha tolkningsföreträdet gällande gameridentiteten blev tydlig av Gamergate-rörelsen. Det officiella syftet med rörelsen var enligt anhängarna att kritisera speljournalisters etik, som anhängarna menar är bristfällig och korrumperad till att gå feministers ärenden. Detta syfte tros av många vara en charad för att dölja det verkliga syftet – att upprätthålla gameridentiteten som maskulin. Rörelsen har blivit kraftigt kritiserad för att vara misogyn, vilket bland annat beror på att det främst var kvinnor som utsattes för Gamergate-anhängarnas hat. Hela rörelsen började till exempel med att en före detta pojkvän till spelutvecklaren Zoe

Quinn spred anklagelser om att Quinn ska ha mutat en journalist med sexuella tjänster. Quinn och flera andra kvinnor inom spelkulturen vittnar om att de fått utså en mängd hat och hot, ibland så allvarliga att de har behövt flytta från sina hem för att undvika att bli utsatta för det våld som anhängarna hotade med. Även om inte informanterna i denna studie har vittnat om just den här typen av upplevelser så är det rimligt att anta att själva existensen av ett sådant potentiellt hot påverkar hur bekvämt det känns med en identitet som kvinnlig gamer.

Förutom att fungera som ett försvar av gameridentiteten som maskulin ses Gamergate-rörelsen som ett försök att upprätthålla en sexistisk spelkultur. Rörelsens anhängare motsätter sig den feministiska kritik som har riktats mot att spelkulturen är exkluderande och framförallt sexistisk. Kritiken uppfattar anhängarna som ett angrepp mot gameridentiteten, vilket bland annat grundar sig i ”gamers are dead”-artiklarna som spekulerar i om gameridentiteten i dess nuvarande form, det vill säga den som anhängarna relaterar till, är på väg att förändras nu när allt fler människor spelar spel. Gamergate-rörelsen kan förstås som ett sätt att vinna den hegemoniska kampen där definitionen av en gamer som ung, vit, heterosexuell cisman utmanas av en bredare definition. Spelkulturen som en herrklubb har mött motstånd och #Gamergate är ett tydligt exempel på att diskursen om gameridentiteten är full av motsättningar mellan olika spelgrupper, mellan de ”gamla” och de ”nya” och att det är en realitet att bilden av att den traditionella gameridentiteten nu utmanas.

6.2. Om kvinnor ska ha bikini kan lika gärna män ha det med

Den maskulina prägeln på gameridentiteten har lett till att spelen generellt har varit utformade för att passa den manliga konsumentkretsen. Ett av de hinder mot att som kvinna identifiera sig som gamer som framträtt i denna studie beskriver informanterna som att det länge har funnits en brist på kvinnliga karaktärer i spel och de få som finns ofta är sexualiserade. Karaktärerna sexualiseras genom att exempelvis få onaturligt stora bröst och vara lättklädda. Sexualiseringen är så genomgående att den även existerar i situationer där avkläddhet ses som normbrytande. En sådan situation är krigsspel där den kvinnliga karaktärens rustning ofta är mer lik en bikini än en rustning. I samma spel har de manliga karaktärerna ofta en rustning som är mer heltäckande. Informanterna upplever denna genusskillnad som orättvis och tycker att det är obalansen i att endast kvinnan sexualiseras som framförallt gör att bikini-rustningen blir ett problem. Situationen vore bättre om även den manliga karaktären var sexualiserad för då vore det mer jämlikt. Den kvinnliga gamern skulle inte ensam vara den som ensidigt är till för att betraktas, utan såväl kvinnor som män skulle kunna axla den rollen.

Informanterna uttrycker inte ett totalt motstånd mot att det finns sexiga kvinnliga karaktärer i spel. Vill kvinnor vara sexiga i eller utanför spel tycker informanterna att de ska ha rätt att vara det. Är sexigheten självvald, är det därmed inte ett problem. Möjligtvis går det här att göra en skillnad mellan att sexualiseras och att objektifieras om det förstnämnda också kan ses som ett eget val medan det sistnämnda alltid kommer som något utifrån. Det problematiska, förutom ojämlikheten i jämförelse med manliga karaktärer, är att de kvinnliga karaktärerna i princip alltid är sexualiserade. Informanterna upplever att det blir ett slags krav på att kvinnorna alltid måste vara snygga. Det blir som att den fysiska attraktionskraften blir ett villkor för att släppa in kvinnorna i spel – ett krav som inte ställs på män. Till skillnad från de kvinnliga karaktärerna får de manliga existera som enbart aktörer utan att deras närvaro är villkorad mot att de också fungerar som sexobjekt.

Informanterna tror att sexualiseringen beror på att spelutvecklarna vill tillfredsställa den heterosexuella, manliga konsumentgruppen. Det är samma förklaring som diskuteras utifrån teorin om ”den manliga blicken”. Enligt teorin finns det en tillfredställelse i att betrakta, men även i att bli betraktad. I teorin är det framförallt norm att mannen är betraktaren och att kvinnan är objektet han betraktar. Det innebär att det finns en njutning i att kunna betrakta karaktärer i spel och det är alltså denna njutning som manliga, heterosexuella konsumenter förväntas uppleva när det finns sexiga kvinnliga karaktärer. Teorin har fått kritik för att utgå från ett heterosexuellt perspektiv, och skulle även kunna kritiseras utifrån en stereotyp bild av mansrollen och hur män tänker. Teorin utmanas i min studie av flera av informanterna som inte är heterosexuella och som själva kan uppskatta attraktiva kvinnliga karaktärer. Däremot, trots att även kvinnliga gamers kan känna en njutning i att beskåda kvinnliga karaktärer ser de det som problematiskt om detta blir den enda bild av kvinnor som förmedlas i spel.

Det finns en uppenbar orättvisa i att endast de kvinnliga karaktärerna måste attrahera spelkonsumenterna. Det är inte sexigheten i sig som är problemet, även om det finns situationer där det anses absurt för kontexten, utan att det konsekvent sker en sexualisering av de kvinnliga karaktärerna. Att kvinnorna sexualiseras i spelen skapar uppenbart en obekväm situation för kvinnor rent generellt inom spelkulturen. Sexualiseringen kan ses som att den subjektsposition som kvinnor tillskrivs i speldiskursen är snarare positionen som sexobjekt än som gamers. I spelkulturen förefaller det ligga närmre till hands att kvinnor är till för mäns njutning än att de skulle ingå i en kollektiv gameridentitet.

6.3. Gemenskap och gränsdragningar

Att identifiera sig med en grupp är att känna gemenskap. En person som identifierar sig som gamer har gameridentiteten gemensam med andra som identifierar sig med den. Informanterna har en del bra upplevelser av gemenskapen inom spelkulturen där fokus har legat på samhörighet. Dock konstrueras identiteter också alltid utifrån exkludering där gränser sätts upp för vad som faller innanför och utanför identiteten. Det är framförallt denna exkludering som gör att informanterna känner ett motstånd mot att identifiera sig som gamers, särskilt när identiteten definieras på ett sätt som gör att de själva exkluderas. Som kvinnor som spelar tycker informanterna att det är misogynt att gamers identifieras som män. Att den dominerande diskursen har varit att spel är maskulint har inneburit att kvinnor, liksom de själva, har varit tvungna att kämpa för att bli accepterade som ”riktiga” gamers.

Likt Hall menar jag dock att all form av exkludering inte kan undvikas eftersom allt inte kan falla inom identiteten. När en person identifierar sig med något innebär det samtidigt att denne inte identifierar sig med annat. Med hänsyn till att identiteter konstrueras genom gränsdragningar har det framkommit att även informanterna upprättar gränser för vem som är en gamer och vem som inte är det. Generellt vill informanterna dock ha en relativt bred definition då de tycker att det är fel att exkludera många som konsumerar spel. Informanterna vill ogärna exkludera personer som vill identifiera sig som gamers och därför tycker de att personer som vill bli kallade för gamer bör bli det. Detta kan ses som en ideal tanke informanterna har när det gäller definitionen av en gamer för de ger samtidigt uttryck för det motsatta, att det inte räcker med att en person identifierar sig som gamer för att också bli betraktad som sådan. De menar att en viktig förutsättning för att definieras som gamer är att personen ska ha ett intresse för spel. Spelintresset kan egentligen sägas utgöra kärnan av informanternas definition av gamerbegreppet.

Angående vilka spel spelintresset ska gälla råder det däremot delade uppfattningar om. Den bredaste definitionen hos informanterna är att såväl analoga som digitala spel ska räknas. Enligt denna mening kan en person som spelar brädspel också klassas som en gamer, så länge denne har ett intresse för spelet. En snävare definition som framkommer av det empiriska materialet är att gamers endast spelar digitala spel, men vilken sorts digitala spel är för denna definition inte relevant. En ännu snävare definition som framkommit i studien är att en gamer är en person som spelar en viss sorts digitala spel, så som spel som spelas på en PC eller med en spelkonsol. Den hegemoniska uppfattningen verkar vara att tekniken har betydelse för definitionen av gameridentiteten i det hänseendet att den allmänna uppfattningen är att en gamer är en person som spelar digitala spel. Att

dessutom göra en skillnad på de digitala spelen, som en del av informanterna gör, är inte heller ovanligt. Denna sorts uppdelning tar sig i spelkulturen uttryck i att spel delas in i kategorierna hardcore respektive softcore. Kategoriseringen, vill jag påstå, är i hög grad hierarkisk där spel som är hardcore värderas högre. En person som endast spelar spel som ses som softcore riskerar att inte bli sedd som en ”äkta” gamer. I uppdelningen spelar tekniken en stor roll där hardcorespel är spel som uppfattas som mer avancerade och är främst spel som spelas med konsol eller på PC medan softcore spel ofta syftar på spel som spelas på mobil. De informanter som inte tycker att mobilspel har någon koppling till gameridentiteten säger samtidigt att de inte vill stå i vägen för mobilspelare som vill identifiera sig som gamers. Denna ambivalens kan kanske bäst tolkas som en kamp mellan den inkluderande och den exkluderande diskursen om gameridentiteten där informanten vill vara mer inkluderande, men är påverkad av den mer exkluderande diskursen som har varit en hegemoni.

Rangordningen av spel förefaller ha en relativt stor inverkan på hur bred demografi som får tillgång till gameridentiteten. Mobilspel är till exempel som mest populärt bland kvinnor över 40 år. Både genus- och åldersmässigt bryter denna konsumentgrupp mot normen av en gamer som ung och man. Med tanke på att mobilspel har blivit populärt under senare tid innebär denna gränsdragning att många människor exkluderas från gameridentiteten – inte minst kvinnor. En sådan gränsdragning, där en gamer måste spela hardcore spel, kan därmed tolkas som en mer eller mindre medveten strategi för att stänga ute kvinnor och upprätthålla bilden av att kvinnliga gamers är en minoritet inom spelkulturen.

Två frågeställningar som uppsatsen ämnar svara på är *vem som inkluderas och exkluderas i gameridentiteten* och *vilka möjligheter och motsättningar det finns för en person att identifiera sig som både kvinna och gamer*. Sammanfattningsvis är den förstnämnda svår att besvara med tanke på att det uppenbarligen inte finns en enhetlig definition som alla inom spelkulturen delar. Olika personer drar helt enkelt gränserna på olika ställen. Några vill hålla gruppen liten och upprätthålla den stereotyp som har varit dominerande. Dessa vill ha en definition som är till fördel för vita, heterosexuella, unga cismän. I denna definition finns det en möjlighet för kvinnor att få vara med, men som Gamergate-rörelsen visade är det under förutsättningen att de inte ifrågasätter och kritiserar den maskulina ordningen inom spelkulturen. På samma sätt som kvinnor inom postverket inte fick hota männens positioner är kvinnors möjligheter och hinder i denna definition av gameridentiteten baserade hur kvinnorna förhåller sig till det maskulina tolkningsföreträdet.

I informanternas definitioner finns det goda möjligheter för kvinnor att bli inkluderade i gameridentiteten. Den enda motsättningen i deras definitioner är när spel som

kvinnor generellt förefaller tycka mycket om exkluderas och underordnas. Godast möjligheter för den kvinnliga spelaren finns i de vida definitionerna som inkluderar mobilspel, där kvinnliga konsumenter enligt mätningar är i majoritet. Det är den här typen av bredare definitioner av gameridentiteten som utmanar mäns maktpositioner inom spelkulturen och därför finns det ett motstånd från deras sida mot sådana inkluderande definitioner. Även de som är emot exkludering, som kvinnorna i min studie, gör oundvikligen själva gränsdragningar men på ett annat sätt än männen nämligen mellan de som har och inte har ett spelintresset. Skillnaden kanske också ligger i att de ger uttryck för att ingen bör känna sig utanför gemenskapen – vill någon bli betraktad som gamer så ska denne också inkluderas.

6.4. Representation och mångfald som politiskt ställningstagande

I denna uppsats har även frågan ställts om *vad informanterna uppfattar som politiskt gällande spel och hur det ställer sig i relation till uppfattningar som andra gamers uttrycker.* Informanterna tycker att spel i princip alltid är politiska eftersom de är påverkade av samhället de skapas i. Politiska ställningstaganden görs hela tiden när spelutvecklare tvingas fatta beslut om hur spelen ska vara utformade, även om det inte är säkert att det alltid är ett ställningstagande där flera olika alternativa spelutformningar på ett medvetet sätt ställs emot varandra. Att välja att endast ha manliga karaktärer i ett spel blir på så sätt lika politiskt som att välja att ha mer mångfald. Utöver att i stort sett alla spel i någon mån är politiska anser informanterna också att det finns spel som är mer politiska än andra. Det kan till exempel röra sig om krigsspel, eftersom krig som fenomen handlar om att utöva våld just för att uppnå politiska mål.

Det är inte alla som delar informanternas bild av spel som i princip oundvikligen politiska. Vissa gamers har en önskan om att spel ska vara frånkopplade verkligheten och att politik i spelen därmed inte passar in. Informanterna upplever att de som har en sådan negativ syn på politikens roll i spelkulturen, i princip bara ser spel som när de bryter mot normen. Det är framförallt när spelen ökar mångfalden och representationer i spel genom att lägga in karaktärer som är kvinnor, icke-vita och hbtq-personer som kritiken väcks inom den rådande spelkulturen. Som svar på frågan om *hur diskursen om vem som är en gamer påverkar synen på politik i spel* kan med andra ord sägas att det som går emot normen av gamers som vita, heterosexuella män uppfattas som politik. Att informanterna har en bredare definition av gamerbegreppet kan tolkas vara bidragande till att de inte reagerar negativt på ökad representation i spel. Bred, men också bra, representation blir också viktigt för dem som ett budskap till gamers om synen på kvinnor i allmänhet, även utanför spelens värld. En bred

representation i spel är också viktigt för att spelaren ska ha någon att kunna identifiera sig med, samt för att mångfald i spelen förhoppningsvis leder till en mer inkluderande miljö inom spelkulturen. För att uppnå detta gäller det att spelbolagen inte bara uppträder politiskt korrekt i bemärkelsen att slentrianmässigt och i värsta fall på ett stereotypt sätt lyfta in andra karaktärer i spelen i syfte att uppnå ekonomisk vinning. Att som spelutvecklare synliggöra och göra motstånd mot fördomsfulla eller sexistiska inslag i spel är viktiga, om än ej lättvinnliga, steg på vägen.

6.5. En gamer rätt och slätt

En av mina ingångar i denna uppsats var att hegemonin om spelkulturen som maskulin kritiseras och utmanas. Fler grupper än den stereotypa bilden av gamer synliggörs allt mer och det är inte säkert att det ens finns en hegemoni längre, eller åtminstone att kampen om tolkningsföreträdet om vem som är en gamer är i full gång. Synliggörandet av de normbrytande konsumenterna har lett till att spelföretag har börjat ta hänsyn till att spelkonsumenterna är en heterogen grupp. Det är inte längre enbart den manliga stereotypa konsumentgruppen som spelindustrin vill tillfredsställa.

Genom denna uppsats löper frågan: Vem är en gamer och ryms också kvinnliga spelare inom ramen för det begreppet? Att ordens makt är stor är känt. Begrepp kan inkludera och exkludera, framhäva och nedvärdera och så vidare. Att vara en ”gamer girl” kan ha till syfte att visa att det går alldeles utmärkt att vara både kvinna och gamer. Uttrycket skulle kunna vara ett sätt att inte låta gameridentiteten exklusivt vara förbehållen misogyna manliga gamers. Informanterna lyfter dock problematiken med just det begreppet som skapades av män och i informanternas ögon främst är nedvärderande, förminskande och alienerande. Att det ens finns ett begrepp för kvinnliga gamers visar att kvinnor inte bara helt enkelt kan vara gamers,utan det normbrytande måste där ovillkorligen pekas ut. Det verkliga erövrandet av gameridentiten blir det först när kvinnor som spelar, den andre spelaren, helt enkelt får vara gamers.

6.6. Vidare forskning

All forskning om kvinnor som spelar kan betraktas som viktig av den anledningen att den synliggör att spelkulturen inte är homogen. I min uppsats har informanterna vittnat om att det inte endast är kvinnor som exkluderas från gameridentiteten har också gett uttryck för ett intersektionellt perspektiv där till exempel sexuell läggning och klasstillhörighet också kan påverka positionen inom spelkulturen. Urvalet av informanter har inte haft till syfte att det ska vara en variation bland informanterna avseende klass, etnicitet, sexuell läggning etcetera. För

framtida studier vore det dock intressant att göra strategiska urval med hänsyn till sådana faktorer för att se om en sådan variation skulle resultera i ännu fler uppfattningar och erfarenheter av att vara kvinnlig gamer. Något som vore intressant att studera vore exempelvis transkvinnor inom spelkulturen och hur feministiska rörelser förhåller sig till denna grupp, då det idag pågår en ganska polariserad debatt kring vem som får identifiera sig som kvinna eller ej. I uppsatsen har även andra grupper som marginaliseras när det kommer till spel och gameridentiteten nämnts, till exempel personer med funktionsvariation. Att skapa kunskap även av deras upplevelse av spelkulturen, oavsett hur de könsmässigt definierar sig, är också det en relevant framtida forskningsuppgift.

Slutligen kan spelkulturen i relation till diskursen om politik med fördel studeras vidare med tanke på att denna uppsats endast har skrapat på ytan av allt som finns att undersöka gällande ämnet. I studien har det till exempel diskuterats en del kring spelutvecklares roll och vilka signaler spelen skickar ut. Informanterna, varav flera själva har erfarenhet som spelutvecklare, anser att spelutvecklare har en stor påverkan på spelkulturen i stort – även om de kanske inte själva är medvetna om vilken makt de har att påverka diskursen. En framtida studie skulle därför kunna handla om hur spelutvecklare ser på de politiska ställningstaganden som kan påstås finnas i de spel de själva konstruerar. Att dessutom koppla sådana studier till ett genusperspektiv skulle ytterligare bygga på kunskapen om kvinnor i en mansdominerad kontext.

Käll- och litteraturförteckning

Tryckta källor

Hemsidor

Institutet för språk och folkminnen. Mem. Publicerat 2018-11-12. https://www.isof.se/sprak/sprakradgivning/aktuellt-ord/aktuellt-ord/2014-07-03-mem.html (Hämtat 2021-04-16)

Tekniska museet 2019. ”Datorhistoria”. *Tekniska museet.* Publicerat 2019-09-30. Tillgängligt: https://www.tekniskamuseet.se/lar-dig-mer/datorhistoria/ (Hämtat 2020-03-10)

Otryckta källor

Intervjuer

1. Selma (pseudonym)

Intervjudatum: 20200310

Intervjulängd: 44 minuter

Intervjun utförd av författaren.

Intervjun förvaras hos författaren.

2. Ellis (pseudonym)

Intervjudatum: 20200329

Intervjulängd: 26 minuter

Intervjun utförd av författaren.

Intervjun förvaras hos författaren.

3. Lydia (pseudonym)

Intervjudatum: 20200711

Intervjulängd: 52 minuter

Intervjun utförd av författaren.

Intervjun förvaras hos författaren.

4. Selma (pseudonym)

Intervjudatum: 20200711

Intervjulängd: 49 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

5. Ester (pseudonym)
Intervjudatum: 20200922
Intervjulängd: 51 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

6. Mathilda (pseudonym)
Intervjudatum: 20200922
Intervjulängd: 49 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

7. Ellen (pseudonym)
Intervjudatum: 20200924
Intervjulängd: 62 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

8. Stephanie (pseudonym)
Intervjudatum: 20200925
Intervjulängd: 68 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

9. Ellis (pseudonym)
Intervjudatum: 20200926
Intervjulängd: 51 minuter
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

10. Amanda (pseudonym)
Chattintervju
Intervjudatum: 20200916-20201116
Intervjulängd: 2 månader
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

11. Kristina (pseodonym)
Chattintervju
Intervjudatum: 20201005-20201116
Intervjulängd: 43 dagar
Intervjun utförd av författaren.
Intervjun förvaras hos författaren.

Litteratur

Abbott, Alison 2016. ”How the brain reacts to orders: Modern spin on iconic Milgram experiments suggests that people obeying commands feel less responsible for actions”. *Nature (London)* 530(7591):394-395

Adelai, Amina 2018. ”Spelförbund storsatsar mot sexism: Många tjejer känner sig osynliggjorda”. *SVT Nyheter.* Publicerat 2018-02-07. Tillgängligt: https://www.svt.se/kultur/medier/spelforbund-storsatsar-mot-sexism-i-spelvarlden (Hämtat 2021-04-23)

Arnstad, Henrik 2019. “Identitetspolitiken – avskydd från höger till vänster”. *Aftonbladet.* Publicerat 2019-08-29. Tillgängligt: https://www.aftonbladet.se/kultur/a/4q0Kba/identitetspolitiken--avskydd-fran-hoger-till-vanster (Hämtat 2021-08-27)

Aull Davies, Charlotte 2008. *Reflexive Ethnography. A Guide to Researching Selves and Others.* Andra upplagan. London & New York: Routledge

Bengtsson, Margot & Jonas Frykman 1987. *Om maskulinitet. Mannen som forskningsobjekt.* JÄMFO rapport nummer 11. Stockholm: Delegationen för jämställdhetsforskning

Berg, Martin 2015. *Netnografi. Att forska om och med internet.* Lund: Studentlitteratur AB

Bergstrom, Kelly, Fischer, Stephanie & Jennifer Jenson 2016. ”Disavowing ’That Guy’:

Identity construction and massively multiplayer online game players". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 22(3):233-249

Blackmer, Corinne E. 2019. "Pinkwashing". *Israel Studies* 24(2):171-181

Buyukozturk, Bertan, Gaulden, Shawn & Benjamin Dowd-Arrow 2018. "Contestation on Reddit, Gamergate, and movement barriers". *Social Movement Studies* 17(5):592-609

Condis, Megan 2015. "No homosexuals in *Star Wars*?: Bioware, 'gamer, identity, and the politics of privilege in a convergence culture". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 21(2):198-2012

Connell, Raewyn W. 1987. *Gender and power: Society, the person, and social politics*. Stanford: Stanford University Press

Connell, Raewyn W. 1996. *Maskuliniteter.* Göteborg: Daidalos

Corneliussen, Hilde G. & Jill Walker Rettberg (red.) 2008. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Corneliussen, Hilde G. 2008. "*World of Warcraft as a Playground for Feminism".* I: Corneliussen, Hilde G. & Jill Walker Rettberg (red.). *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader.* Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Desai, Alisha, Lankford, Claire & Jennifer Schwaltz 2020. "With crisis comes opportunity: Building ethical competencies in light of COVID-19". *Ethics & Behavior* 30 (6):401-413

Dowling, David O., Goetz, Christopher & Daniel Lathrop 2020. "One Year of #GamerGate: The Shared Twitter Link as Emblem of Masculinist Gamer Identity". *Games and Culture* 15(8):982-1003

Ehn, Billy & Barbro Klein 2007. *Från erfarenhet till text. Om kulturvetenskaplig reflexivitet.* Stockholm: Carlssons Bokförlag

Enevold, Jessica & Charlotte Hagström 2014. "Datorspel som vardagslek: En kultur i utveckling". I: Waldetoft, Dan (red.). *Lekar och spel.* Fataburen. Nordiska museets och Skansens årsbok. Stockholm: Nordiska museets förlag

Enevold, Jessica & Charlotte Hagström 2008. "My Momma Shoots Better Than You: Who is the Female Gamer?". I: Leino, Olli, Mosberg Iversen, Sara & Gordon Calleja (red.). *Proceedings – the [player] conference.* Köpenhamn: IT University of Copenhagen

Evans, Sarah Beth & Elyse Janish 2015. "#INeedDiverseGames: How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition". *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking* 2(2):125-150

Fraser, Nancy 1997. *Justice Interuptus: Critical Reflections on the 'Postsocialist' Condition.* New York: Routledge

Gaines, Jane 1999. “White Privilege and Looking Relations: Race and Gender in Feminist Film Theory”. In: Thornham, Sue (ed.). *Feminist Film Theory: A Reader.* Edinburgh: Edinburgh University Press

Gottzén, Lucas 2019. ”Maskulinitet och mäns våld mot kvinnor”. I: Heimer, Gun, Björck, Annika, Albért, Ulla & Ylva Haraldsdotter (red.). *Våldsutsatta kvinnor – samhällets ansvar.* Lund: Studentlitteratur AB

Hall, Stuart 1996. ”Introduction: Who Needs Identity?”. I: Hall, Stuart & Du Gay, Paul (red.). *Questions of Cultural Identity*. London: Sage

Hanash Martínez, Macarena 2020. ”Feminist Cyber-resistance to Digital Violence: Surviving Gamergate”. *Annual Review* 5:287-302

Harrison, Robert L., Drenten, Jenna & Nicholas Pendarvis 2016. ”Gamer Girls: Navigating a Subculture of Gender Inequality”. *Research in Consumer Behavior* 18:47-64

Hastrup, Kirsten 2010. *Kultur. Den flexibla gemenskapen.* Lund: Studentlitteratur AB

Heaven, Douglas 2017. ”Facing down a tsunami of hate”. *New Scientist* 235(3141):42-43

Hirdman, Yvonne 1988. ”Genussystemet – reflektioner kring kvinnors sociala underordning”. 1988. *Kvinnovetenskaplig tidsskrift.* (3):49-63

Internetstyrelsen 2019. *Svenskarna och internet 2019.* Tillgänglig: https://svenskarnaochinternet.se/app/uploads/2019/10/svenskarna-och-internet-2019-a4.pdf (Hämtad 2021-09-13)

Kennedy, Helen W. 2002. ”Lara Croft: Feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis”. *The International Journal of Computer Games Research* 2(2). Tillgängligt: http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/ (hämtat 2021-05-10)

Klein, Barbro 1990. ”Transkribering är en analytisk akt”. *RIG – Kulturhistorisk tidskrift* 73(2):41-66

Laclau, Ernesto & Chantal Mouffe 1985/2008. *Hegemonin och den socialistiska strategin.* Göteborg & Stockholm: Glänta

Lindqvist, Mats 2004. ”Diskursteori och etnologi: Tankar kring en diskursanalytisk avhandling”. *RIG – Kulturvetenskaplig tidskrift* 87 (1):19-36

Lundgren, Britta 1990. *Allmänhetens tjänare. Kvinnlighet och yrkeskultur i det svenska postverket.* Stockholm: Carlssons Bokförlag

Lykke, Nina 2003. ”Intersektionalitet: Ett användbart begrepp för genusforskningen”. *Kvinnovetenskaplig tidskrift* (1):47-56

Meurling, Birgitta 2013. ”Kvinnor skapar kyrkorum: Kvinnliga präster, kläder och yrkesroll”. *Nätverket – etnologisk tidskrift* (18):27-35

Mortensen, Torill Elvira 2018. ”Anger, Fear, and Games: The Long Event of #Gamergate”. *Games and Culture* 13(8):787-806

Mulvey, Laura 1999. “Visual Pleasure and Narrative Cinema”. In: Thornham, Sue (ed.). *Feminist Film Theory: A Reader.* Edinburgh: Edinburgh University Press

Nilsson, Lennart 2017. ”Hon skapade #metoo – det här betyder hashtaggen”. *Expressen.* Publicerat 2017-10-23. Tillgängligt: https://www.expressen.se/nyheter/hon-skapade-metoo- det-har-betyder-hashtaggen/ (Hämtat 2021-04-23)

Nordström, Marika 2010. *Rocken spelar roll: En etnologisk studie av kvinnliga rockmusiker.* Avhandling. Umeå universitet

O’Donnell, Jessica 2020. ”Militant meninism: the militaristic discourse of Gamergate and Men’s Rights Activism”. *Media, Culture & Society* 42(5):654-674

Parkkila, Sebastian 2021. ”Speljätten skakas av sexanklagelser”. *Expressen.* Publicerat 2021-07-22. Tillgängligt: https://www.expressen.se/sport/e-sport/speljatten-skakas-av-sexanklagelser/?referrer=rotator-item-3 (Hämtat 2021-07-23)

Shaw, Adrienne & Shira Chess 2015. ”Reflections on the casual games market in a post-GamerGate world”. I: *Social, Casual and Mobile Games: The changing gaming landscape.* Leaver, Tama & Michele Willson (red.). New York: Bloomsbury Academic

Schott, Gareth R. & Kirsty R. Horrell 2000. ”Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture”. *Convergence* 6(4):36-53

Stuart, Keith 2014. ”Brianna Wu and the human cost of Gamergate: ’every woman I know in the industry is scared’”. *The Guardian.* Publicerat 2014-10-17. Tillgängligt: https://www.theguardian.com/technology/2014/oct/17/brianna-wu-gamergate-human-cost (Hämtat 2019-11-28)

TT 2014. ”Våg av hat mot kvinnor i spelvärlden”. *Omni.* Publicerat 2014-10-18. Tillgängligt: https://tt.omni.se/dcccd291ae07b28bb97e04bf425b259edf768c97 (Hämtat 2021-04-22)

Ungdomsstyrelsen 2013. *Hjältar och monster – samhällsvetenskapliga perspektiv på män & våld.* Ungdomsstyrelsen

Vetenskapsrådet. Etik i forskningen. Publicerat 2018-12-10. https://www.vr.se/uppdrag/etik/etik-i-forskningen.html (Hämtat 2020-12-20)

Vetenskapsrådet 2017b. *Forskningsetiska principer: inom humanistisk- samhällsvetenskaplig forskning*. Tillgänglig: http://www.codex.vr.se/texts/HSFR.pdf (hämtat 2020-12-20)

Vetenskapsrådet 2017a. *God forskningssed.* Tillgängligt: https://www.vr.se/download/18.2412c5311624176023d25b05/1555332112063/God-forskningssed_VR_2017.pdf (Hämtat 2020-12-20)

Voss Sundell, Joachim 2018. ”#Vispelarintemed – Upprop mot sexism i spelbranschen”. *SVT Nyheter.* Publicerat 2018-02-13. Tillgängligt: https://www.svt.se/kultur/vispelarintemed-upprop-mot-sexism-i-spelbranschen (Hämtat 2021-04-23)

Wendt Höjer, Maria 2002. *Rädslans politik. Våld och sexualitet i den svenska demokratin.* Solna: Liber

Wingfield, Nick 2014. ”Feminist Critics of Video Games Facing Threats in ’GamerGate’ Campaign”. *The New York Times.* Publicerat 2014-10-15. Tillgängligt: https://www.nytimes.com/2014/10/16/technology/gamergate-women-video-game-threats-anita-sarkeesian.html (Hämtat 2021-04-16)

Bilagor

Bilaga 1

Informationsbrev för etnologisk studie

Hej!

Jag heter Moa Broqvist och jag har denna termin påbörjat en masterutbildning i etnologi vid Uppsala universitet. Som etnolog finns det många olika kulturella/sociala fenomen och situationer som kan studeras. Jag har valt att skriva en uppsats om kvinnliga dataspelares tankar och erfarenheter av politisk aktivism inom spelkulturen, så därför söker jag kvinnor som spelar dataspel som kan tänka sig att ställa upp som informanter i min studie. Som informant behöver du inte definiera dig som politisk aktivist, utan det viktiga är att du identifierar dig som kvinna och att du spelar dataspel. Om du arbetar med eller studerar något som är tydligt kopplat till dataspel är det en fördel, men det är verkligen inte ett måste för att vara med i studien.

Som informant kan du själv välja hur delaktig du vill vara. En vanlig metod för materialinsamling hos etnologer är att utföra intervjuer och det planerar jag att göra. Jag vill också gärna utföra en deltagande observation med några av informanterna där de/ni träffas för att umgås och gärna spelar samtidigt. För att den situationen ska bli så naturlig och bekväm för er som möjligt vill jag helst att de som deltar ska känna varandra sedan tidigare, eller åtminstone känna någon i sällskapet. Denna observation kommer i så fall att äga rum någon gång under höstterminen 2020, vilket kommer vara den period då jag arbetar som mest intensivt med fältarbetet, det vill säga insamlingen av information från er informanter. Fältarbetet är dock inte begränsat till den tiden eftersom jag kommer att arbeta med min uppsats ända in på vårterminen 2021.

Redan nu kommer jag att starta en Facebookgrupp där de informanter som vill kan gå med där ni kan göra inlägg och delta i diskussionstrådar. Min tanke är att ni när ni vill kan göra inlägg i gruppen. Det kan till exempel vara att ni vill ställa en fråga till gruppen (eller till mig) eller att ni vill uppmärksamma en händelse eller en tidningsartikel. Det kan också hända att jag gör inlägg där jag ställer frågor till er. Innehållet är fritt så länge det är kopplat till dataspel på något sätt. Endast gruppens medlemmar, vilket endast kommer att vara informanter och jag, kommer att kunna se innehållet i gruppen. Allt som skrivs eller läggs upp i gruppen kommer dock att kunna ingå i själva uppsatsen, men då anonymiserat. Gruppen hittar du här:

https://www.facebook.com/groups/2459255447666056/. Som tidigare nämnt kan du välja att vara informant även om du inte är intresserad av att vara med i Facebookgruppen.

Som informant har du rätt att vara anonym så långt det går. I en intervjusituation är det bara jag och du som vet att det är du som står bakom ett visst citat, men i gruppsammanhang som i Facebookgruppen eller under observationen kommer även de andra informanterna att veta det. Därför är det helt upp till dig i vilka av dessa situationer du vill medverka om du väljer att vara med i studien. Du kan också välja att avbryta ditt deltagande i studien. Får jag många informanter kan det bli så att jag inte hinner med att intervjua alla.

Är du intresserad att vara med i studien? Skicka då ett mail till nedanstående adress där du berättar lite om dig själv. Jag vill veta ditt namn, din ålder, vilken stad du bor i, om du arbetar med eller studerar något spelrelaterat (vilket som sagt inte är ett krav) och vilka eller vilket av deltagandesätten du vill vara med på (det vill säga intervju, observation och Facebookgrupp). Har du frågor om studien är du också välkommen att maila till mig. Du får självklart ställa frågor även om du inte har bestämt dig om du vill vara med i studien eller inte.

Känner du någon som kan vara intresserad av att delta i studien får du gärna skicka detta brev till henne.

Tack för att du tog dig tid att läsa detta! Hoppas vi hörs!

Med vänliga hälsningar Moa Broqvist

Mail: moa.broqvist.9741@student.uu.se Telefon: 0706115585

Bilaga 2

Frågor till intervju om spel och politik

Vad är politik för dig?

Tycker du att spel kan vara politiska? Varför/varför inte?

Vad är viktigt för dig när det gäller ett spel?

Vad kan få dig att undvika att spela ett spel?

Vad skulle inte vara okej för dig i ett spel?

Mångfald och representation är som jag fattar det något som det bland gamers råder delade uppfattningar om. Vissa menar att det inte är särskilt viktigt medan andra tycker det. Vad har du själv för åsikt gällande detta?

Masteruppsatser i Etnologi och Folkloristik, Uppsala Universitet 2021-

1. Sofia Wik. Uppladdning: En etnologisk studie om Northvolts batterifabrik, Sara Kulturhus och framtidsutsikter i Skellefteå. June 2021.
2. Moa Broqvist. Den andre spelaren. En etnologisk studie av kvinnliga gamers i en manlig spelkultur. Oktober 2021.

moa.broqvist@gmail.com
Institutionen för kulturantropologi och etnologi
Uppsala Universitet
Box 631
SE-751 26
Tel. +46 (0) 18 471 22 85
Fax +46 (0) 18 471 70 29 ISSN 1653-2244
Available for download from DiVA Online Database: http://uu.diva-portal.org