

Genusvetenskap
Påbyggnadskurs
Höstterminen 2007
Självständigt vetenskapligt arbete

”Jag kanske är lite nörd men jag är ändå ganska snygg... och tjej... och jag bor inte i källaren.”

En uppsats om spel, genus och identitet.

Pernilla Karlsson

Handledare: Ann Werner

Sammandrag:

Denna uppsats har som syfte att, genom kvalitativa intervjuer, belysa fem kvinnors intresse för spel (dator- och tv-spel) och hur dessa kvinnor i sin tur talar om spel som en del av sin identitet. Frågorna som ställs till empirin handlar om vilka erfarenheter informanterna har av spel som intresse och vilka slutsatser om deras spelande man kan dra av detta. Vidare får vi en inblick i hur det normala ser ut inom spelvärlden, utifrån informanternas berättelser. Sist men inte minst så ställs frågan vad föreställningarna om det normala inom spelvärlden får för konsekvenser för informanternas identitet, och därmed vad detta leder till gällande de möjligheter och begränsningar som dessa kvinnor ställs inför, i relation till sitt intresse och den värld som omger det. Uppsatsen visar på att det inte bara finns en norm för hur en kvinna ska vara som Gamer utan det finns också en normativ femininitet som man bör förhålla sig till. Studien visar också på att informanterna ständigt tolkas som avvikande (på ett positivt eller negativt sätt) och att detta i sin tur får konsekvenser för informanternas identitetsprocesser och de strategier som de använder sig av för att behålla spel som intresse.

Nyckelord: *genus, identitet, norm, spel, datorspel, feminism, populärkultur, normativ femininitet, maskulinitet, teknik.*

Abstract:

The purpose of this paper is to elucidate the interests of five women regarding their relation to video and computer games, as well as how they intend to talk about games as reflecting a part of their own identity. The questions asked to empirics concerns the informants' intrinsic experiences of games as an interest, and which conclusions that can be drawn according to these results. Further on, through the stories retold by the informants, an insight of what is normative within this specific sphere is provided. In addition, the important question of how the current normative conceptions in the field will affect the identity of the women is raised, and thereby possibilities and restrictions revealed, in relation to the interests of the informants and presuppositions of the surrounding society. The paper displays that there is not only one single norm for a female Gamer but also a normative femininity one should apply as a woman in the field. The survey also suggests that the informants often are referred to as deviant, both in a positive or a negative manner. This, moreover, seem to affect the internal identity processes of the informants as well as their strategies used to retain this specific interest.

Keywords: *gender, identity, norm, games, video games, computer games, feminism, popular culture, normative femininity, masculinities, technology.*

Innehållsförteckning

1. Ett ögonblick ur verkligheten.....	4
1.1 Syfte och frågeställning.....	5
2. Spel som populärkultur och vardag.....	6
2.1 Ett forskningsmässigt sammanhang.....	7
2.2 Definitioner och begrepp.....	8
3. Teori som verktyg.....	10
3.1 Genus och identitet som process.....	10
3.2 Normer som måttstock.....	11
4. Metod.....	12
4.1 Från urval till intervju till analys.....	13
5. Analys.....	15
5.1 Presentation.....	15
5.2 Nivå ett - Att kretsa kring en norm.....	17
5.3 Nivå två - Att alltid synas.....	23
5.4 Nivå tre - Att välja strategier.....	29
6. Slutsats – Att hålla balansen.....	32
6.1 Återkoppling till verktygen.....	34
6.2 Förslag till vidare forskning.....	35
6.3 Ett ögonblick ur verkligheten - efter uppsatsen.....	36
7. Referenslista.....	37
7.1 Litteratur.....	37
7.2 Internet.....	38
7.3 Intervjuer.....	38
7.4 Intervjumall.....	39

1. Ett ögonblick ur verkligheten

Jag ligger i soffan, gömd under en filt och kan inte låta bli att skrika ”Skjut! Skjut!”. Utanför filten viftar min sambo vilt och desperat med en liten vit låda och skriker till svar ”Jag skjuter ju! Jag skjuter ju!”. Vi spelar Nintendos senaste innovation, och jag kikar upp ovanför filtens kant och ser hur zombien med motorsågen snabbt, med en liten antydning till tröghet vid ryggraden, sågar av min sambos huvud så att det skvätter blod. Eller ja, karaktären som min sambo styr förstås, det är den som mister livet. ”You are dead...” konstaterar en blodröd text och vi båda suckar irriterat. ”Försök du då!” säger han och sträcker dosorna till mig. ”Nej spela du,” svarar jag ”jag törs inte!”. Vår puls är högt över det normala och vi vet att vi kommer att drömma mardrömmar inatt igen, och egentligen borde vi nog både diska och plugga. Men vi kör vidare! Plötsligt kommer jag att tänka på alla intervjuer jag gjort och böcker jag läst om genus, spel och identitet, och huvudet börjar snurra. Jag frågar min sambo mitt i en zombieattack: ”Kalle, spelar jag nu? Jag menar är det *vi* som spelar det här spelet?”. Han svarar pressat ”Ja det e klart!”. Jag är inte nöjd utan fortsätter: ”För jag menar om jag vore din killkompis nu, och jag satt här, och om en annan killkompis frågar mig imorrn vad jag gjorde igår så skulle ju jag svara att jag var hemma hos Kalle och *spelade*.”. Min sambo: ”Ja det e klart!”. Han försöker låta förstående men förstår nog inte varför jag är så orolig. ”Jag menar” fortsätter jag ”bara för att jag är din sambo och tjej så... Vi spelar ju tillsammans!” ”Jaaaa!” säger Kalle och skjuter huvudet av en zombie som fortsätter gå ett par steg innan den faller till marken framför hans fötter. För min sambo verkar det vara en självklarhet att ibland håller han i kontrollen och ibland håller jag i den, att vi spelar tillsammans. Jag är bättre på vissa moment, han är bättre på andra. Vi kompletterar varandra! Vad beror det på då, att jag hela tiden känner att jag är en bluff när jag sitter här? Hur kommer det sig att jag inte bara kan spela utan att jag hela tiden måste ifrågasätta *varför* eller *om* jag spelar? Jag har ju spelat sedan barnsben och jag älskar ju att spela, det är ett av mina stora intressen! Mina tankar vandrar iväg några sekunder till, men jag blir avbruten då Kalle utropar: ”Kolla, nu är vi framme vid sjön, vad ska vi göra nu? Oj, vilka monster det måste bo här!” Jag vaknar ur min tillfälliga förvirring och säger ”Glöm inte skatten, den ska ligga här någonstans...”. Spelet går vidare, likaså mina funderingar... Detta är kärnan i problemformuleringen för denna uppsats. Vilken identitet skapar jag som kvinna och Gamer genom att ifrågasätta mig själv på detta sätt? Vilken identitet skapar jag om jag istället skulle välja att rycka upp mig och våga slåss mot zombies, kanske *bara* för att visa att *tjejer kan*? Varför funderar uppenbarligen inte min pojkvän på detta? Sist men inte minst, spelar detta alls någon roll? Låt oss ta reda på det!

1.1 Syfte och frågeställning

Jag kommer i denna uppsats att presentera en empiri för dig som består av kvalitativa intervjuer med fem kvinnor mellan 20-36 år som spelar spel regelbundet.¹ De har haft möjligheten och vänligheten att dela sina tankar om spel och spelande med mig.

De har också låtit mig analysera deras ord för att sedan låta dig som läsare få en inblick i hur det kan vara som kvinna och spelintresserad i Sverige här och nu. De tankar som denna uppsats väcker hos dig hoppas jag uppmuntrar till fortsatta studier och/eller ett fortsatt intresse kring genus, identitet och spel. Jag kommer nu att presentera syfte och de aktuella frågeställningar som jag har ställt till empirin.

Syftet med denna uppsats är att belysa fem kvinnors intresse för spel och hur dessa kvinnor i sin tur talar om spel som en del av sin identitet.

Mina frågeställningar är:

- Vilka erfarenheter har informanterna av spel som intresse och vilka slutsatser om deras spelande kan man dra av detta?
- Hur hänger dessa erfarenheter samman med deras uppfattning av sig själva som kvinnor och Gamers?²
- Hur upplever informanterna det normala inom spelvärlden, utifrån deras berättelser?
- Vad betyder föreställningarna om det normala inom spelvärlden för deras identitet?
- Vilka möjligheter och begränsningar upplever informanterna att det finns i spelvärlden, med utgångspunkt i genus och föreställningar om det normala?

Sedan mycket unga år så har jag tittat på när andra har spelat spel och själv spelat spel på TV, och lite senare även på datorn. Jag minns hur jag fick ärva olika konsoler av spelintresserade äldre manliga släktingar. Jag minns tjejkompisar som hoppade med dosan istället för med knapparna och jag tyckte nog att de var lite korkade. Inte visste jag då att det handlade om övning, kunskap och intresse förstås, precis som inom vilken annan aktivitet som helst. Det jag inte minns är dagen då jag insåg att det är *ovanligt* med tjejer som har spel som ett

¹ Från och med nu menar jag elektroniska dator-, tv- och bärbara spel då jag nämner ”spel” om inte annat tydliggörs.

² Gamer är ett sådant väl använt begrepp som många slänger sig med att det har varit svårt att hitta en definition av enbart detta. På Wikipedia hittade jag dock en bra definition. Med min översättning menas det med begreppet Gamer en person som spenderar mycket av sin fritid spelandes eller lärandes om spel, mer om denna definition under *Definitioner och begrepp*. Läs gärna definitionen i sin helhet via länken du finner i referenslistan.

intresse. Helt plötsligt så var känslan bara där. En gnagande känsla av att inte passa in, att både vara ovälkommen men samtidigt extra mycket välkommen.

Kanske är du, eller kanske känner du någon, som liksom jag väldigt tidigt fattade intresse för spel, och som helt enkelt inte kan släppa spelens fascinerande värld? Då hoppas jag att du kan känna igen dig i mina analyser, eller i alla fall lära dig något nytt av dem, och välkomna de nya infallsvinklar som de erbjuder. Sist men inte minst så hoppas jag att denna uppsats kan ingjuta en aning hopp i dig som kanske ibland känner dig hopplöst ovälkommen i spelens förunderliga värld.

2. Spel som populärkultur och vardag

Spelvärlden kallas den ofta, det sammanhang som inrymmer människor och artefakter som kan kopplas till begreppet spel.³ De som rör sig aktivt i denna värld kallas vanligtvis för Gamers. Spel som kulturform har länge haft en låg status inom både kultur och forskning.⁴ Hur det kan komma sig torde vara hyfsat enkelt att resonera sig fram till. Spel har under alla tider, allt ifrån spel med stenar till spel med kort och snidade träfigurer, ofta haft en status som tidsfördriv och underhållning och i många fall har det även förknippats med underklassen och barns lek.⁵ Spel kan alltså beskrivas som ett lägre stående utövande av kultur, nämligen populärkultur. Det som är gemensamt för populärkulturen (starkt förenklat och oproblematiserat i just denna uppsats) är inte bara dess lägre status som kultur utan också att den är lättillgänglig och okomplicerad i jämförelse med den så kallade finkulturen.⁶ Populärkulturen har tack vare dess enklare form haft en bred genomslagskraft på samhället vilket kan förklara varför spel på väldigt kort tid smugit sig in i skolornas klassrum, på stora företags hemsidor, på respekterade kulturbärares nysatsningar, i folkbildningen och på arbetsplatsen. Sist men inte minst så har vi spelbranschen. I modern tid har denna bransch växt till en miljardindustri som idag kan mäta sig med filmbranschen.⁷

³ Precis som begreppet Gamer så är begreppet Spelvärlden ett välkänt begrepp som de flesta involverade i den slänger sig med. Min definition på denna får bli det sammanhang där Gamers rör sig, det vill säga där det finns eller skapas möjligheter att spela spel och lära sig mer om spel såsom speltidningar, spelforum, spelbranschen och i exempelvis onlinespel.

⁴ Newman 2004:1 ff.

⁵ I Svenska Akademiens Ordbok beskrivs ordet spel med uttryck som bland annat skämtsam, roande, uppsluppen, skojfrisk och lek. Det förknippas också med tidsfördriv, barn, djur, förströelse med mera.

⁶ För en ytterligare definition av populärkultur se exempelvis Nationalencyklopedin, uppslagsord Populärkultur. För en modern och problematiserande diskussion av begreppet se exempelvis Lindgren (2005).

⁷ Bara ett exempel av många nämns i en artikel i Aftonbladet vid namn "Guldstickan" citat: "Filmen 'Spider-Man 3' har öppningsrekordet för en film i USA med 151 miljoner dollar under en helg. Spelet 'Halo 3' som släpptes i september drog in 170 miljoner dollar. På ett dygn". Länken finner du i referenslistan.

2.1 Ett forskningsmässigt sammanhang

Enligt företagsekonomen Elisabeth Sundin och sociologen Bodil Berner i *Från symaskin till Cyborg* så har forskningsområdet genus och teknik ”sitt ursprung ur kvinnorörelsens kritik av den mansdominerade tekniken”.⁸ Forskningsområdet har också kommit ur en vilja att locka kvinnor till att studera vid tekniska högskolor. Sundin och Berner menar också att inriktningen genus och teknik har uppkommit ur en allmän tvärvetenskaplig forskning om just teknik. Denna har växt fram sedan 1970-talet och letade sig till slut även in i genusforskningens feministiska perspektiv.⁹ I *Vem tillhör tekniken*, även denna med Bodil Berner i redaktionen, finner vi ett antal texter om mäns relation till teknik, men också om varför kvinnor ska ta plats inom området men framförallt hur de kan göra det.¹⁰

Den feministiska forskningen och rörelsen inom spel och teknik finner vi mycket intressant sammanställd i boken *From Barbie to Mortal Kombat*. Här presenterar ett antal spelinvolverade forskare den så kallade *Tjejspelsrörelsen* och deltagarna i denna, ställningstaganden inom denna och även framtiden för denna.¹¹ Denna bok är självklart viktig som bakgrund till denna studie. I Mellströms bok *Män och deras maskiner* får vi en förklaring till varför manlighet går som en röd tråd genom teknikens och därmed spelens värld. Han menar att teknik och maskiner förenar många olika mansideal och står i centrum för manligheten och att kontrollen av maskinen är grundläggande för den manliga självbekräftelsen.¹² I boken *Computer Games –Text, narrative and play* presenteras spel och spelvärlden som forskningsområde och fenomen.¹³ Bland annat hur och varför man forskar och bör forska på spel och spelvärlden. Här finner vi också de definitioner av spel och spelande som jag återkommer till i denna uppsats. Boken *Women and the Machine* är i sin tur en spännande redogörelse om representationer av kvinnor i teknikens värld från spinnmaskinen till de moderna elektroniska maskinerna.¹⁴ Denna bok har gett mig en större förståelse för genus och teknik i en historisk representationskontext och jag rekommenderar den varmt till den som är intresserad. Tidigare forskning i detta sammanhang handlar förstås inte enbart om spel kopplat till teknik. Det handlar förstås också om forskning kring marginaliserade grupper, normforskning och identitetsforskning. Här kan Jesper Fundbergs bok *Kom igen gubbar! –Om pojkfotboll och maskuliniteter* stå som exempel för en intressant

⁸ Sundin & Berner (red.) 1996: 7.

⁹ Ibid: 7 ff.

¹⁰ Berner (red.) 2003.

¹¹ Cassell & Jenkins (red.) 2000.

¹² Mellström 1999: 43 ff.

¹³ Carr et. al. (red.) 2006.

¹⁴ Wosk 2001.

forskning om normalisering och en annan form av spelande än det elektroniska.¹⁵ Jag har valt att ta med Fundbergs bok i den bakomliggande forskningen till denna studie eftersom hans forskning om normer har inspirerat mig till att använda det perspektivet. Men också för att hans forskning handlar just om människors intresse för någonting och vad som sker i och kring detta intresse. Självklart finns det mycket mer forskning både om teknik, genus och teknik och om normer, identitet och marginaliserade grupper, men jag har här presenterat det urval som har varit viktigt just för min förståelse inför denna studie. Forskningen som jag kommer att introducera under min teoridel har också varit en del av den bakomliggande forskningen, men presenteras inte i denna del för tydlighetens skull.

2.2 Definitioner och begrepp

Det finns förstås en massa olika sorters spel, en massa olika spel, en massa olika åsikter om spel och närliggande begrepp, och en massa olika spelare. I boken *Computer Games – text narrative and play* definierar David Buckingham begreppet spel. Med min sammanfattning och egen översättning är ett spel (och här talar han om elektroniska spel) ett strukturerat ramverk byggt för spontant spelande och det består av:

- Ett mål (och variationer av olika delmål).
- Hinder (designade för att hindra dig att nå målet).
- Resurser (för att hjälpa dig att nå målet).
- Belöningar (för att ha avancerat i spelet, oftast i form av resurser).
- Straff (för att ha misslyckats med att besegra ett hinder, oftast i form av mer hinder).
- Information (dels känt för alla spelare, dels enbart känt för den spelande individen).¹⁶

Spel skiljer sig förstås från andra medier som böcker eller film på grund av att det är interaktivt och just spelas, såsom definitionen ovan antyder. Men vad innebär det då att spela? Buckingham fortsätter sin definition med att ge vissa karakteristiska egenskaper som sammanför spelet med spelaren. Jag tolkar det som att hans fortsatta definition går att koppla till en förklaring av *spelande* eller *att spela* eftersom det berättar för oss vad spelaren uppfattar av spelet då det spelas. Detta är också vad som överhuvudtaget gör spel intressant för spelaren. Buckingham menar alltså att det som gör ett spel värt att spelas är inte enbart ovanstående punkter. Till själva spelandet bör man bland annat även lägga att olika

¹⁵ Fundberg 2003.

¹⁶ Definitionen i sin helhet finner du på sidorna 4-7 i *Computer Games – Text, narrative and play* av Carr et. al. (red.) (2006).

värderingar, positiva eller negativa, är kopplade till ett spels varierande resultat. Spelaren investerar också starkt i de önskvärda resultaten och lägger kraft i att nå dessa. Spelaren blir på detta sätt känslomässigt engagerad i spelet och det kan därför få konsekvenser eller följder för det riktiga livet utanför spelet.¹⁷ Man bör också påpeka att man förenklat kan se spel som en förening mellan det sociala och det estetiska, vilket gör spelandet mindre till ett objekt och mer till en process.¹⁸ Jag vill nu lite snabbt även skilja på olika elektroniska spel för dig som läsare. Spel som spelas på en dator, oftast en PC, kallas datorspel och sägs ofta skilja sig från konsolspel med argumenten att de inhyser en större kultur och ett större engagemang kring spelet.¹⁹ Det är i första hand på spelcaféer som detta engagemang blir tydligt men också i spelaffärer där det finns diverse dekorationer såsom figurer och affischer att köpa med anknytning till spelet.²⁰ Tack vare Internet eller andra nätverk mellan datorer så kan spelarna kommunicera med varandra och datorspel har därför fått en stämpel av att vara mer seriösa. Konsolspel däremot anses bland spelare vara mer nöjesinriktade och kopplas mer intimt till den enskilde spelaren och till hemmet.²¹ Här spelar man på en konsol som är kopplad till en TV. Det finns också så kallade bärbara spel eller konsoler som man kan bära med sig i väskan eller i fickan. Värt att nämna är också att i mina intervjuer har jag presenterat en öppen definition av begreppet Gamer. Jag har helt enkelt, rent hypotetiskt, flyttat ner kraven på Gamer till vad som oftast krävs av det som kallas för en *Casual Gamer*.²² Det vill säga att vi i intervjuerna diskuterar hur det skulle vara om begreppet Gamer var ett mer inkluderande begrepp, mer om detta i analysen. Medierådet presenterar också en ny bild av Gamern. Och beskriver det i en artikel i relation till aktuella rapporter ”som en kompetent individ med förmåga att på kort tid förstå och lära sig en helt ny miljö”.²³ Här finner vi ett exempel på hur begreppet Gamer kanske är på väg att öppnas upp för att innefatta alla spelintresserade utan olika statusindelningar såsom exempelvis Casual Gamer.

¹⁷ Carr et. al. (red.) 2006: 4ff.

¹⁸ Falkner 2007: 37.

¹⁹ Carr et. al. (red.) 2006: 5.

²⁰ Spelcaféer är företag som är utspridda lite överallt men ser nästan likadana ut. Enligt min åsikt är det oftast ett skabbigt fik med läsk och chips och mörka stora rum med många datorer och massa manliga besökare.

²¹ Carr et. al. (red.) 2006: 5.

²² Ännu en gång enligt Wikipedia med min egen översättning: En Casual Gamer är en Gamer som hellre spelar spel med enkla regler som inte kräver mycket tid. De kanske inte ens identifierar sig själva som Gamers eftersom även den mest vardaglige spelaren kan passa här. Motsatsen till Casual Gamer är Hard Core Gamer, där man spenderar mycket tid och energi i ett spel och kanske till och med specialiserar sig. För länk se referenslista.

²³ Medierådet är en kommitté inom Regeringskansliet som arbetar med frågor om mediepåverkan och barns och ungas mediesituation, med syfte att minska riskerna för skadlig påverkan. För artikellänk se referenslistan.

3. Teori som verktyg

För det första vill jag kort berätta hur jag ser på teorianvändandet i en studie och i analyserandet av empirin. Karin Widerberg redogör i sin bok *Vetenskapligt skrivande* för ett synsätt som går ut på att teori och empiri gemensamt utgör varsitt ben på en kropp i rörelse, och på så sätt skapar en fungerande metod.²⁴ Detta kommer jag att eftersträva under hela analysen. Men jag vill också påpeka att jag som genusvetare ständigt haft de teorier som presenteras nedan med mig, även under insamlingen av empirin och själva skrivandeprocessen.

3.1 Genus och identitet som process

Socialantropologen Fanny Ambjörnsson skriver i *I en klass för sig – Genus, klass och identitet bland gymnasietjejer* om genus och görandet av genus att somliga teoretiker menar att ”människor agerar som de gör på grund av vilka de är”²⁵ medan andra menar att ”man blir den man är på grund av hur man agerar”.²⁶ Hon ställer sig i ledet för det sista påståendet och jag ansluter mig härmed. Detta kan ses som ett mer modernt perspektiv och det kategoriseras som ett poststrukturalistiskt synsätt på identitet, enligt Ambjörnsson²⁷. Man kan alltså säga att det inte finns något biologiskt kön som kan ses som naturligt och därför skulle bestämma och fastslå hur våra identiteter ser ut eller hur vi *är* som kvinnor och män. Istället kan man tala om det så kallade konstruerade könet (genus), som aldrig förblir färdigkonstruerat eller fixerat. Genus som identitet blir alltså inte en anledning till att man handlar på ett visst sätt utan snarare blir identiteten en effekt av olika sorters handlingar och ställningstaganden. När man ser på identitet på detta sätt så måste man också gå steget längre och konstatera att det inte räcker med att göra en eller två handlingar för att sedan vara färdig med sitt skapande av en identitet. Identiteten måste nämligen ständigt återskapas för att kännas övertygande.²⁸ I min studie letar jag därför efter tecken på hur dessa kvinnliga Gamers ständigt *gör* genus och identitet. Jag kommer att titta på hur de intervjuade ständigt tar ställning eller handlar på sätt som i sin tur skapar deras identitet som kvinnor och Gamers. Parallellt med detta handlande och skapande löper också förställningar om det normala och ett ständigt omskapande av en maktordning vilka båda får konsekvenser både för ageranden, ställningstaganden och därmed identitetsskapandet.

²⁴ Widerberg 2007: 66.

²⁵ Ambjörnsson 2004: 12.

²⁶ Ibid; 12.

²⁷ Ibid: 12.

²⁸ Ambjörnsson 2004: 13.

3.2 Normer som måttstock

Det viktigaste verktyget för mig i mitt sökande efter förståelse är därför också möjligheten att hos mina informanter koppla genus och identitet till normaliseringsprocesser. Eftersom jag enbart intervjuat kvinnor så blir det svårt att tala om hur män ser på sitt spelande och sitt identitetsskapande. Det ser jag inte något problem med eftersom jag inte hade tänkt säga något om män. Jag har inte heller tänkt göra någon jämförande studie om huruvida män och kvinnors identitetsskapande eller spelande skiljer sig från varandra eller inte.

Det sätt på vilket jag kommer att återkoppla till män är alltså framförallt inte som fysiska personer utan istället som en föreställd norm. En föreställning om det normalt mänskliga som de intervjuade kvinnorna får spela mot.²⁹ Men det är inte bara mannen som är norm inom spelvärlden. Det finns ju olika normer inom denna manliga norm. Inom maskulinitetsforskningen använder man sig av ett begrepp som kallas för *hegemonisk maskulinitet* för att beskriva hur det även inom män som grupp och norm finns maktordningar och normer.³⁰ Dessa komplicerade nät av föreställningar om det normala har inom genusforskningen en tydlig koppling till en maktordning eller könsmaktsordning. Men viktigt att påpeka även här är att denna ordning, precis som identitet, inte är en statisk hierarki mellan män och kvinnor utan även den är en process som kommer till uttryck och reproduceras i det vardagliga livet.³¹ Ambjörnsson beskriver det som att ”Föreställningar om normalitet är därför inte enbart beskrivande, utan fungerar även reglerande. Därigenom kan man säga att de är gestaltningar av maktförhållanden.”³² Denna ordning gör skäl för att en typ av kollektiv identitet blir den eftersträvansvärda och nära omöjliggör statushöjande eller åtnjutande av makt för andra typer av identiteter.³³ Värt att nämna är även att alla försök att synliggöra normerna i detta maktsystem brukar ses som något förbjudet och oerhört provocerande.³⁴

Det finns också en norm för hur en kvinna som spelar ska se ut, vara och bete sig. Jag skulle vilja jämföra detta med det hegemoniska perspektivet på mäns statusgrupperingar inom en kollektiv identitet och påstå att kvinnor också statusgrupperar sina handlingar, ställningstaganden och identiteter utifrån föreställda normer. Fast då självklart inte på samma normativa grunder och villkor som de maskulina normerna. Jag utgår från att begreppet *normativ femininitet*, som Ambjörnsson använder i sin analys av gymnasietjejeers statusgrupperingar inom den egna gruppen, går att applicera på denna studie. Hon använder

²⁹ Ehn & Löfgren 2002: 18.

³⁰ Whitehead 2007: 88ff.

³¹ Svedberg & Kronsell 2003: 57.

³² Ambjörnsson 2004: 21.

³³ Svedberg & Kronsell 2003: 55.

sig av begreppet för att synliggöra normen för hur en kvinna ska vara i relation till andra kvinnor och i relation till mannen som norm.³⁵ Jag kommer att applicera detta perspektiv på min analys med samma anknytning. Sist men inte minst vill jag gärna också lyfta fram att föreställningen om det normala inte alltid gestaltar något *normalt* eller *vanligt*. Vi bör se förståelsen om normer som en konflikt där det i vissa fall kan vara lika eftersträvansvärt att vara unik som att vara lik alla andra. Detta är en av Ambjörnssons poänger och visar i mina ögon att det normativa aldrig riktigt kan uppnås. Detta eftersom när man blir för nära det som man uppfattar som norm, så blir man alltför genomsnittlig och kan därför inte åtnjuta den status som gör det normativa eftersträvansvärt.³⁶ Ett viss mått av unikheter ingår i en identitets höga status i vårt samhälle och detta gör identitetsskapandet inte bara till en process utan även en balansgång. Identitetsnormerna i sin tur blir en måttstock för hur mycket makt individen har att påverka stora och små sammanhang i relation till sitt liv.

4. Metod

Precis som att ovan beskrivna könsmaktsordning påverkar våra identiteter så påverkar maktordningen inom vetenskapen den vetenskapliga processen. Inom vetenskapen finner vi också en föreställning om vad som är riktig forskning och om vad som är en bra metod.³⁷ Att synliggöra detta maktperspektiv är en del av kritiken av vedertagna forskningsmetoder som jag faktiskt vill ta på allvar. Jag sällar mig dock till de kritiker som menar att de metoder som redan finns på den vetenskapliga arenan fungerar bra i ett feministiskt och genusvetenskapligt arbete. Detta under förutsättning att jag ständigt reflekterar över, ifrågasätter och väver in min roll som forskare och min förförståelse i mitt vetenskapliga arbete, även kallat självreflexivitet.³⁸ Som metod har jag därför valt den så kallade öppna riktade intervjun.³⁹ Detta har inneburit att jag har låtit intervjupersonerna tala fritt kring de vida och öppna frågor som jag har ställt till dem under intervjun.⁴⁰ Det är ett kvalitativt synsätt på forskning vilket jag anser är nödvändigt för att genomföra djupare studier av identitet. Eftersom det är just öppna intervjuer som det rör sig om så vill jag påpeka att varje intervju är unik, och de följdfrågor jag valt att ställa eller de frågor som intervjupersonen själv har valt att utveckla skiljer sig starkt från varandra, men att min intervjuplan har hjälpt mig, och informanterna, att

³⁴ Ibid: 57.

³⁵ Ambjörnsson 2004: 57 ff.

³⁶ Ibid: 299 ff.

³⁷ Svedberg & Kronsell 2003.

³⁸ Ibid: 61 ff.

³⁹ För en vidare diskussion av vad som skiljer de olika intervjumetoderna från varandra och vad detta leder till så finner du den hos Lantz 2007. Bland annat sid. 62-63 i tabell 4:1.

hålla fokus.⁴¹ Jag ser det inte som helt okomplicerat att genomföra kvalitativa identitetsstudier som denna, där kvinnor på något vis får stå som representanter för en marginaliserad grupp inom spelvärlden. Forskningen kan i sig på detta vis lyfta fram kvinnor som annorlunda och avvikande från normen och därmed förstärka ett utanförskap.⁴² Därför är det viktigt att jag under analysen, som ett komplement till empirin, för ett resonemang om just spelvärlden och de normer som finns där för att på så sätt även använda sammanhanget som dessa kvinnor befinner sig i som ett empirivärde eller ett informationsvärde i sig. Eftersom mina teorier är just genus, identitet och föreställningar om det normala så kommer detta tack och lov att vara oundvikligt.

4.1 Från urval till intervju till analys

När jag satte mig ned för första gången och skulle leta intervjupersoner så insåg jag ganska snabbt att detta skulle bli svårt. Till en början så tänkte jag bara att jag helt enkelt ville intervjua kvinnor som spelade. Men hur skulle jag hitta dessa? Genom att vända mig till nätverk som arbetade aktivt för att stärka kvinnors position inom spelvärlden så fann jag min kontext. Jag skickade ut mejl via de ansvariga i nätverken, där jag frågade efter spelande kvinnor, och jag skrev att syftet skulle vara att undersöka kvinnor som Gamers och deras identitet. Urvalet fick sedan sköta sig självt genom att jag bokade upp de som hade tid och lust tills jag hade fem (på ett ungefär) timslånga intervjuer. Det visade sig bli kvinnor mellan 20-36 år gamla, som bor i eller i närheten av en storstad och som har varit i kontakt med några av de nätverk som jag använde för att hitta dem. De nätverk som blev aktuella var de som jag kunde lokalisera inom Sveriges gränser och som hade ett uttalat könsperspektiv i målen för sin verksamhet. Dessa blev *SuperMarit* och *Grrl Tech*. *SuperMarit* var ett projekt som i insamlingens stund fortfarande var aktivt, men är genomfört och fullbordat nu. Projektet gick kortfattat ut på att stärka kvinnors position inom spelvärlden, och inriktade sig främst på kvinnor som arbetar med eller studerar spel. *Grrl Tech* är en rikstäckande organisation som med min sammanfattning och tolkning arbetar med att uppmuntra och skapa initiativ inom spelvärlden som gynnar kvinnors position. Det vill säga att de uppmuntrar kvinnors deltagande i spelkonvent eller i andra spelsammanhang och stödjer även projekt eller liknande som har som mål att stärka kvinnors kunskaper om och intressen för spel.⁴³

⁴⁰ Dessa frågor är redovisade i en bilaga i denna uppsats vid namn *Intervjuplan*.

⁴¹ Jag hänvisar ännu en gång till bilagan *Intervjuplan*.

⁴² Svedberg & Kronsell 2003: 66 ff.

⁴³ För *SuperMarit* och *Grrl Techs* hemsidor, där deras verksamhet presenteras, se referenslistan.

Intervjuerna genomfördes på platser som de intervjuade godkände i förväg eller kanske själv kom med förslag på. Oftast blev det fik i närheten av de intervjuades arbetsplatser eller bostäder. Eftersom jag själv är 25 år och spelintresserad kvinna så upplevde jag aldrig att det fanns några problem för informanterna att öppna upp för en intervju trots en offentlig miljö, vi talade ju enbart om deras intresse och deras upplevelser och erfarenheter kring det.

De intervjuade förstod också snabbt att jag hade en förförståelse för deras sammanhang genom att jag följde med i samtalet och redovisade mina kunskaper om spel, genom att komma med exempel eller genom att fylla i med spelnamn där de inte mindes. I och med kontexten så vill jag även starkt betona att dessa kvinnor är individer med flera års erfarenhet av ifrågasättande och krav på formulering av deras identitet som Gamers. Detta märkte jag tidigt under insamlingen av empirin då kvinnorna flera gånger utan att tveka både ifrågasatte mina frågor och mina definitioner. Övrigt som kan vara värt att nämna är att jag varken har fört in resonemang om etnicitet eller sexualitet i urval eller genomförande, detta främst på grund av begränsningar i utrymme, teori och metod.

I intervjuerna och i analysen av dessa så har jag gjort klart för mina informanter att vi hela tiden talar om någon form av elektroniskt spel, om inte annat klargörs.

Intervjuerna spelades, med informanternas godkännande, in på ljudfiler. Efter varje genomförd intervju så har jag lyssnat på dem, om och om igen. Detta för att inte missa något och för att lyssna på dem ur olika perspektiv. Under intervjuernas gång har känt att min egen förförståelse i stort sätt gjort det omöjligt för mig att inte skratta med, komma med egna reflektioner och skaka på huvudet åt de orättvisor man trots allt möter som spelande tjej. Jag vill ännu en gång påpeka att jag har reflekterat över detta utifrån den intervjumetod jag har valt.⁴⁴ I och med detta har jag fått en praktisk förståelse av det poststrukturalistiska perspektivet och även en förlängd förståelse av feministisk metodologi.⁴⁵ Jag fastnar för sådant som jag tror mig höra flera gånger, som utifrån min valda teori och metod känns intressant och logiskt. Men framförallt så fastnar jag för sådant som jag känner igen mig i utifrån min förförståelse för intervjupersonerna men också min förförståelse av det genusvetenskapliga forskningsområdet, förenklat så existerar det ingen förutsättningslös analys.⁴⁶ Det är på detta sett som en kvalitativ studie genomförs oavsett om man som forskare är medveten om detta eller inte. Det viktiga anser jag dock vara att man framhäver detta och under analysen och insamlandet av empirin ständigt förhåller sig ärligt till det konstaterandet.

⁴⁴ Lantz 2007: 90 ff.

⁴⁵ Ryen 2004: 99 ff.

⁴⁶ Lantz 2007: 100 ff.

5. Analys

Jag kommer nu att analysera de fem intervjuerna. Namnen på informanterna är fingerade och presentationerna är formulerade utefter min tolkning av informanternas egna berättelser om sig själva. Det är alltså inte min åsikt att exempelvis ”hon spelade spel då hon var mindre” utan min tolkning av informantens berättelse om att hon faktiskt spelade spel då hon var mindre. I de presenterade citaten så har jag tagit bort en del talspråk såsom upprepningar och förkortningar, men visst talspråk har jag bevarat för att ge en levande känsla. Det som är skrivet inom parentes är min egen anteckning om samtalet, detta för att öka förståelsen. Tre punkter betyder att den intervjuade uttrycker någon form av tvekan eller eftertanke. Ser du tre punkter inringade med klammer så betyder det att jag uteslutit en bit av samtalet som inte har med samtalet att göra, exempelvis ett inflikande eller en utsvävning. Jag har bara lyft ur sådant som inte kan vara av värde för förståelsen av analysen. Jag har valt att dela in analysen i tre områden: Nivå ett, Nivå två och Nivå tre. För att återkoppla till frågeställningarna, om vad man kan dra för slutsatser kring konsekvenserna för kvinnornas erfarenheter och föreställningar om det normala, så har jag valt följande analysområden *Att kretsa kring en norm, Att alltid synas* och *Att välja strategier*.

5.1 Presentation

Anna är 29 år och bor mitt i en större svensk stad med sin pojkvän och hon arbetar med spel. Anna har spelat sen två år tillbaka och spelade även en del då hon var mindre. Ungefär lika länge som hon har spelat spel har hon jobbat inom spelvärlden. Hon började spela för att lära sig mer om det hon jobbar med. Hon spelar väldigt mycket småspel till vardags och hittar hon ett bra konsolspel så spelar hon det.⁴⁷ Hon gillar spel där man kan känna och höra vad som är rätt, exempelvis rytmspel.⁴⁸

Beatrice är 20 år och sitter ofta vid datorn på fritiden och spelar Counter Strike.⁴⁹ Hon har även tävlat i CS på elitnivå. Hon bor hemma med sina föräldrar och sin lillasyster. Hon bor i en förort till en stor svensk stad. Men snart ska hon flytta och plugga på en annan ort, där hennes pojkvän bor. Hon har spelat spel sen hon var liten. Då spelade hon Nintendo och

⁴⁷ Småspel har jag tolkat som kortare spel utan invecklad handling eller krav på engagemang under en längre tid.

⁴⁸ Med rytmspel menas oftast spel där förutsättningarna eller hindren för att klara spelen består av att med rätt rytm trycka på knappar eller på något vis berätta för datorn att man hänger med i rätt takt. Jämför dansmattan, det populära Sing Star eller Guitar Hero, men även mindre komplicerade rytmspel utan speciella tillbehör.

⁴⁹ Counter Strike, förkortat CS är ett spel som blivit väldigt populärt bland annat på spelcaféer och som tävlingsspel. Det är ett så kallat multiplayer-spel (man spelar med flera fysiska personer samtidigt, uppkopplade via nätverk).

Playstation.⁵⁰ Hon började spela i vuxen ålder för att hon var nyfiken och för att hon fick ett spel i present av hennes dåvarande pojkvän.

Cecilia är 28 år gammal och bor utanför en storstad tillsammans med sin pojkvän. Hon jobbar med medieteknik och trivs bra. Hon har spelat spel sen hennes pappa tog hem sin första dator under tidigt 80-tal. När hon var åtta år köpte hon sin första konsol för egna sparade pengar, ett Sega.⁵¹ Sen har hon fortsatt att spela hos kompisar och hemma. Hennes spelande blev dock mindre intensivt i tonåren. I sitt vuxna liv spelar hon nästan varje dag och hon har hon fortsatt att köpa sina egna spel och konsoler. Hon gillar äventyrsspel och strategispel, och de får gärna ta lång tid. Hon spelar inte FPS-spel, hon gillar dem helt enkelt inte.⁵²

Diana är 34 år och jobbar med spel och har jobbat med det i många år. Hon bor utanför en storstad och är singel. Hon har spelat sen hennes storebror fick en mindre avancerad dator i julklapp på tidigt åttiotal. Hennes spelande minskade i tonåren då hon istället började ägna sig åt enbart brädspel. Hon spelar allt och ofta, om hon hittar ett spel som hon tycker om så spelar hon det oavsett genre eller gränssnitt. Hon är också väldigt fäst vid det tävlingsinriktade inom spelens värld.

Erika är 36 år och bor mitt i en storstad tillsammans med sin pojkvän och jobbar med spel. Hon började sin spelkarriär när hon var tio med Donkey Kong på bärbart Nintendo.⁵³ Sen spelade hon knappt spel alls sen hon började utbilda sig inom spel runt 30-års åldern. Hon spelar flera timmar varje vecka, om hon hittar ett spel som hon gillar. Men hon har svårt att hitta spel som hon gärna vill spela. Nu är hon inne på att börja spela på spelcaféer.

⁵⁰ Nintendo och Playstation är två olika spelkonsoler skapade av företagen Nintendo respektive Sony. Nintendo har flera olika konsoler och har funnits sedan 1800-talet men skapar sedan 1970-talet mest tv-spel. När man talar om deras olika konsoler (både bärbara och fasta) säger man oftast Nintendo men om man går in på en mer konkret nivå så har Nintendo olika namn för de olika produkterna, bland annat den senaste Wii-konsolen. Playstation har funnits sedan mitten av 1990-talet och i nuläget har de släppt både bärbara och fasta konsoler.

⁵¹ Sega är också i grunden ett företag som utvecklade spelkonsoler men numer endast spel. När man säger Sega refererar man oftast till någon av de konsoler som släpptes från början av 1980-talet till slutet av 1990-talet.

⁵² FPS-spel är förkortning för ett så kallat First Person Shooter-spel, ett typ av spel där man som spelar har ett utgångsläge från karaktärens egen kropp. Oftast ser man endast händerna eller ett vapen.

⁵³ Nintendo släppte under den uppskattade tiden (1980-talet) ett antal bärbara spel, så kallade Game & Watch.

5.2. Nivå ett – Att kretsa kring en norm

Jag tänkte börja med att presentera informanternas grundläggande erfarenheter och berättelser om sitt spelande. Detta är viktigt för just synen på det normala. Det går nämligen bara att få ett grepp om denna föreställning genom informanternas uppfattning av sig själva, och i relation till detta deras föreställningar av de sammanhang de befinner sig i. Precis som jag även har nämnt i metodavsnittet är också sammanhanget, och en närmare presentation av varje individ och dennes relation till spel och spelvärlden, viktigt för att eliminera problemet med att ytterligare marginalisera kvinnor inom spelvärlden.

Anna berättar att hon kommer från ”en ganska oteknisk familj”. Hennes sex år yngre bror introducerade tekniken i hemmet och efter det så spelade hon på hans konsol. Anna tror att hennes pojkvän spelar, som hon beskriver det, mer spel än henne och är bättre på att spela spel än vad hon är. Men enligt henne så ligger de på samma nivå i det sociala kring spelen, det vill säga att prata och diskutera spel. Utan hennes pojkvän, berättar hon, vet hon inte om hon skulle haft egna spel. Hon berättar vad som hände med hennes spelande då de träffades:

Anna: Det var ett major breakthrough när jag blev tillsammans med honom eftersom han har tre konsoler, vilket jag inte har (skratt) och en massa spel.

Beatrice, i sin tur, spelar fem-sex timmar varannan dag men hon har fått minska på det på grund av skolan. De flesta andra som hon känner som spelar spel har hon träffat på Internet eller via andra spelrelaterade mötesplatser. Beatrice var arbetslös i ett år och då spelade hon ”jämt”. Ända sedan nian på gymnasiet har hon alltid spelat CS, hon beskriver det som om att hon inte minns när hon inte spelade det och berättar om sin första kontakt med spelet:

Beatrice: Det var många i klassen som hade suttit och pratat om Counter Strike och att det var kul, jag tyckte då att dom var sådär (skratt) datornördar. Så jag bara ’vad pratar ni om, det kan väl inte va kul?’ men så testade jag det hemma hos dåvarande pojkvänner och det var intressant och kul och så... även fast man blev dödad hela tiden. Och så sa jag (till dåvarande pojkvänner) ’kan du inte köpa det’ och då skulle vi ju ha någonting gemensamt också. <...> Så köpte han det till mig och så spelade jag med honom, men han måste ha tyckt att det var ganska tråkigt att spela med mig för jag var ganska dålig.

Så fort Beatrice får tag på spel så spelar hon. När hon var liten älskade hon att spela och hon tjtade på sin mamma att de skulle köpa fler spel till det Playstation som mamman hade köpt, inte helt övertygad om dess nytta. Senare köpte mamman en dator till henne, trots vad Beatrice beskriver som en motvilja från mammans sida.

Cecilia har spelat sedan barnsben men dock var det nog så, säger hon, att hennes bröder spelade och hon satt mest bredvid och tittade. Hennes pojkvän spelar bara spel ibland, men

hon beskriver det som om att han tycker att det är roligt att hon har det som hobby. Hennes spelande idag är mer likt hennes spelande då hon var nio år än då hon var tonåring.

Cecilia: Det e mer likt då jag var nio och nu än då jag var nitton, för då kommer jag ihåg att jag också satt och spelade varje dag (då hon var nio).

Diana och hennes bror programmerade spel som de sedan spelade. När hon blev äldre gjorde hon uppehåll från elektroniska spel men spelade mycket brädspel. Hennes föräldrar var positiva till när hennes bror köpte spel men mindre positiva då hon ville fördjupa sig i intresset:

Diana: Jag kommer ihåg att... <...> det var ju lite så att 'din bror är i alla fall intresserad av teknik <...> du är ju inte så intresserad av det', det var såna grejer man fick höra.

Hon beskriver det som att hon var mer kreativ och han var mer målinriktad i sitt programmerande och spelande, och hon har funderat lite på om detta kan vara anledningen till att hennes föräldrar såg det som att hon inte hade ett genuint intresse.

När Erika var liten beskriver hon sina minnen som att hon var besatt av spel och att hon nästan slet spelen ur händerna på sina vänner eftersom hon inte hade så många egna spel hemma. I vuxen ålder halkade hon in på spel igen och hon började på en spelutbildning. När hon ville hoppa av på grund av att utbildningen var så "killig" så berättar hon att hennes dåvarande pojkvän uppmuntrade henne att stanna kvar. Även om utbildningen var jobbig så beskriver hon det som om att den har hjälpt henne på något vis:

Erika: Eftersom att jag gick en utbildning som var så killig, vi var fem tjejer och tjugotre killar, tror jag, så jag är lite van liksom, så jag vet vad som väntar mig.

I informanternas berättelser finner vi ett starkt intresse för spel. De har inte kunnat hålla fingrarna borta från de elektroniska spelen och även om inte alla har spelat konstant genom livet så har de en egen reflektion om hur deras relation till spelande såg ut då de var yngre. I alla informanternas erfarenheter finns det med relationer till män, ofta en pojkvän, en pappa eller en bror. Dessa pojkvänner, fäder och bröder spelar roll eller har spelat roll i deras utvecklande av spel som erfarenhet och intresse. För Anna är det hennes pojkväns ägande av konsoler som har revolutionerat hennes spelande, utan dessa vet hon inte om hon skulle ha spelat lika mycket. För Beatrice var det hennes pojkvän som introducerade henne till spel i vuxen ålder. För Cecilia var det hennes bröder och hennes pappa som var avgörande i att överhuvudtaget komma i kontakt med spel. För Diana var det också hennes bror, som på nåt sätt ändå får symbolisera en förebild, någon som var lite duktigare än henne, i alla fall i

hennes föräldrars ögon. För Erika finns det inga tydliga minnen av hur hon fick tag på spel då hon var liten, mer än hos sina vänner. Men i hennes vuxna liv spelade hennes dåvarande pojkvän in i hennes beslut att faktiskt fullfölja sin spelutbildning i en mansdominerad miljö, som sedan ledde henne in i ett djupt intresse för spel. Men kvinnorna finns här också, som inspirerande spelvänninnor, aktsamma mammor och nyfikna systrar. Men av någon anledning är det mest männen som kommer på tal. Jag tolkar det som att männen faktiskt har spelat roll, antingen som bromsklossar eller inspiratörer i informanternas ögon, men framförallt som någonting att förhålla sig till.

Informanterna jämför sig ständigt med en slags norm som ofta benämns som ”killar”, ”killig” eller ”killarna”. Jag ska nu försöka beskriva hur föreställningarna om detta normala ser ut i informanternas ögon för att sedan diskutera vad dessa föreställningar kan betyda för informanternas identitet. Jag börjar med att beskriva en föreställning om vad som är *att spela mycket* eller *att vara bra på att spela*. Cecilia spelar regelbundet men tvekar lite med motivationen att det beror på vem man jämför med:

Pernilla: Skulle du säga att du spelar mycket spel?

Cecilia: Mmm... det beror helt på vem man jämför med? Jag umgås med folk som spelar väldigt mycket spel, jämfört med dom så är det ju inte så mycket. Å andra sidan om man jämför med de flesta så spelar jag mycket. Jag spelar nog nästan varje dag.

Anna uppskattar att hon lägger en halvtimme per dag på att spela, men hon är noga med att påpeka att det går i perioder:

Cecilia: Jag spelar ganska mycket men inte om man jämför med en Hard Core Gamer, men jag spelar mycket i perioder.

Beatrice tycker att en definition på *att spela mycket* är att variera sig mycket. Därför har hon svårt att bestämma sig för om hon spelar mycket eller litet eftersom hon nästan bara spelar ett spel. Hon väljer att jämföra det med hur det skulle vara om hon vore kille:

Beatrice: Jag tror att jag skulle vara bättre och (att jag skulle ha) varierat mer spel (om jag vore kille).

Pernilla: Varför tror du det, att du skulle vara bättre?

Beatrice: Jag vet inte... Tjejer är lite mer så att dom inte vågar prova på nya saker då det gäller variation av spel för att det är pinsamt att vara dålig på ett spel och så måste man ta hjälp av alla andra, killarna, så det är liksom att det bara är jobbigt och att dom inte orkar... man bara stör alla andra och förstör (skratt), det är pinsamt att vara dålig. Killar bryr sig inte så mycket om det, dom bara kör på, är man dålig så skit samma, dom lär väl sig efter ett tag.

Anna berättar om hur hon ser på mitt förslag att öppna upp Gamer-begreppet och fångar samtidigt in hennes syn på vad spela mycket är.

Anna: Om Gamer: det är ju ett ganska laddat ord, jag tror att många tjejer kan ha svårt att identifiera sig just med termen Gamer. Jag träffade en tjej för ett tag sen som var arton eller nitton som spelade spel fyra timmar om dagen kanske. Och sen sa hon 'säg inte det till någon för då tycker folk att jag e konstig. Jag fattar inte det är helt okej att se på TV fyra timmar om dan men bara för att jag spelar fyra timmar om dan så är jag en konstig tjej.' <...> Nu kallar jag mig ju för Gamer även om jag då egentligen skulle lägga en annan laddning att man ska spela ännu mer. Men nu kan jag säga att jag är Gamer, jag spelar varje dag i veckan liksom... Man är nörd om man spelar tv-spel, den bilden hänger ju fortfarande kvar och den tjänar inte något syfte för nån.

Anna fortsätter om det snäva i begreppet Gamer och det konservativa i den mansdominerade spelvärlden:

Anna: Därför finns den här stämpeln kvar: Det är bara finniga, tonåriga killar som gör spel och spelar spel i sin källare, därför tror jag att det kan vara svårt för tjejer, unga tjejer, att vilja identifiera sig med nördstämpeln. Därför säger jag att jag är en Gamer! Jag kanske är lite nörd men jag är ändå ganska snygg.. och tjej.. och jag bor inte i källaren.

Här ser vi en tydlig bild av det normala inom spelvärlden. När jag frågar Beatrice om begreppet Gamer så får vi ännu ett exempel på föreställningar om det normala:

Beatrice: Gamer.. det låter mer som det är någonting en kille kan vara än en tjej. <..> I mina ögon... en Gamer det är någon som kan variera spel, spelar ofta och är kille.. Om en tjej skulle vara en Gamer då måste hon vara jävligt bra för att få kalla sig för Gamer.. det är olika beroende på vad det är för kön och sånt.

Framförallt Beatrices, Annas och Cecilias berättelser visar tydligt på hur de som Gamers och kvinnor kretsar kring en norm som inte riktigt passar in i deras syn på sig själva. Eller om man ser det på ett annat sätt så passar det perfekt in i deras syn på sig själva. De är inte normen, de är inte en finnig tonårskille som bor i källaren, de spelar mindre eller sämre eller inte på samma sätt eller lika bra, i jämförelse med normen. De är *ickenormen* och de är stolta över det ibland och mindre stolta i andra sammanhang. Stoltheten försvinner då de inser att normen på något vis är detsamma som vad som är normalt... och vem vill inte vara normal? Detta kan läggas jämsides Ambjörnssons upptäckter i sin studie av gymnasietjejer. Det finns en status i att vara unik, men det finns också en status i att vara norm och därför kan man se det unika som en form av norm. I detta fall *en normativ femininitet*, för att använda Ambjörnssons begrepp. Då jag frågar varför Beatrice valt ett könsneutralt namn då hon spelar med andra berättar hon:

Beatrice: Det finns ju vissa tjejer som väljer att heta Anna, alltså något tjejigt... Jag tror att tjejer som heter Anna eller Linda... de vill ha mer uppmärksamhet.

Här ser vi exempel på en normativ femininitet. Nämligen normen för hur en spelande kvinna bör vara. En spelande kvinna ska inte bry sig om eller vilja ha uppmärksamhet (Beatrice har ju valt att inte vara såsom kvinnor som "vill ha mer uppmärksamhet" är) hon ska vara duktig på att spela men inte vinna. Beatrice fortsätter att berätta om hur hon känner inför att vara kvinna och spelintresserad:

Beatrice: När man träffar tjejer nu så liksom frågar 'vad gör du på fritiden' och då känns det konstigt att säga 'jag sitter hemma och spelar spel'.

Pernilla: När du har sagt det till folk, hur känner du att folk reagerar då?

Beatrice: Dom blir ju lite chockade eftersom att det oftast bara är killar som spelar. <...> Jag tycker inte att det är (att spela) någonting som man ska vara stolt över... kanske... alltså i allmänhet.

Pernilla: Men om en kille frågar en kille 'vad gör du på din fritid' och han svarar 'jag spelar' hur tror du...?(att han skulle reagera).

Beatrice: Jag tror att dom nog inte bryr sig så mycket.

Beatrice berättar också hur hon tror att killar ser på kvinnor som spelar:

Pernilla: Hur tror du att killar tror att tjejer som spelar ser ut och beter sig?

Beatrice: Tjocka... (och) glasögon och (de är) sådana där typiskt fåniga... det är så knäppt!

Det blir tydligt i dessa citat att Beatrice inte vill identifiera sig med bilden av kvinnor som spelar och att det också finns en föreställning om att män som spelar inte dras med samma problem som hon gör. Vi kan som läsare bara försöka sätta oss in i Beatrice värld och endast föreställa oss vilket starkt intresse hon måste ha för spel för att orka tampas med dessa snurriga föreställningar. Bilden av en spelande kvinna verkar vara *att hon är just så som man inte bör*. Alltså är detta en ständig balansgång mellan att inte vara som föreställningen (normen) och att vara så annorlunda som möjligt, för att bli såsom man bör (den normativa femininiteten). Den normativa femininiteten blir alltså att *inte* passa in i föreställningen om hur en kvinna som spelar *är* utan att istället försöka passa in i normen för hur en spelande kvinna *bör vara*. Jag väljer alltså att skilja på normen och den normativa femininiteten. Dessa bör också rent logiskt vara laddade med olika status, i olika sammanhang.

Cecilia förklarar hur hon upplever det:

Cecilia: En gång så spelade jag ett spel och jag vann hela tiden, det var något motorcykelspel <...> De blev så arga!

Pernilla: Var det killar då?

Cecilia: Ja det var bara killar, bara killar, och dom var typ sura och liksom... Sen satt en av dom hela natten för att slå mitt rekord <...> och sen var det ju helt meningslöst (för mig) att försöka slå det igen. (Skratt) Det var väldigt intressant.

Hon har dock ett väldigt kritiskt sätt att se på sig själv och hur hon blir bemött:

Cecilia: Jag vet ju inte hur det är att vara kille hur jag skulle bli bemött då. Det är ganska ofta man får höra 'Gud vad duktig du är', fast jag kanske inte är duktigare än någon annan, jag kanske bara råkar vara bra, så jag vet ju inte hur det skulle vara annars... om jag var kille?

Cecilia tar ganska lätt på upplevelsen men detta är säkerligen bara en av flera erfarenheter som tvingat in henne i en process för att skapa sin egen identitet i förhållande till hur kvinnor som spelar förväntas vara. Hon fortsätter:

Cecilia: ...Först tyckte dom att det var lite coolt, att jag var med och spelade men sen då jag började slå dom... (skratt).

Pernilla: Jag förstår hur du menar att dom tyckte, men vad tyckte du när den här killen satt uppe hela natten och försökte slå ditt rekord?

Cecilia: Jag tyckte det var larvigt, jag slutade ju (att spela) det var ju ingen idé... jag märkte att det var ju bara för att de ville hävda sig och jag ska ju inte behöva hävda mig tillbaka.

I *Vem tillhör tekniken – Kunskap och kön i teknikens värld*, i artikeln ”Teknikfrågan i feminismen”, redogör Wendy Faulkner för bland annat en undersökning gjord på kvinnliga ingenjörer som marginaliserad grupp inom sitt yrke. Hon skriver: ”Kvinnliga ingenjörer torde förmodligen känna av större normativa krav än sina manliga kollegor på grund av sin strävan att bli betraktade som ’lika bra’ som männen”.⁵⁴ Jag påstår att detta går att applicera även på mina informanter. Inte bara känner de av föreställningar om hur en spelande tjej ska bete sig och se ut, de känner också av den normativa feminiteten som skapas mellan kvinnorna för att matcha kraven på att vara just ”lika bra som männen”, eller för att rättfärdiga sig själva som riktiga Gamers och inte *bara* som spelande kvinnor. Att balansera skapande av identitet mellan att inte få ta äran eller få möjligheten att erkännas som duktig på att spela (att faktiskt vara någon som är mänsklig och söker uppmärksamhet för sitt intresse och sin kompetens inom området) riskerar att bli en omöjlig ekvation. Om denna konsekvens för identiteten skulle kunna appliceras på hela gruppen spelande kvinnor så skulle det kunna vara en förklaring till den begränsning som ibland kan likna ett glastak för kvinnor som försöker ta sig upp inom spelvärlden, precis som inom så många andra tekniska branscher.⁵⁵ För att återkoppla till frågeställningarna som ligger till grund för denna analys (återgå gärna till sidan 5 för att läsa dem ännu en gång) så har jag här analyserat just hur informanterna upplever det normala utifrån sitt perspektiv. Nu kommer analysen att gå in på mer vad detta kan betyda för deras identitet och vilka begränsningar samt vilka möjligheter detta öppnar för dem.

⁵⁴ Faulkner, Teknikfrågan i feminismen. I Berner (red.) 2003: 38.

⁵⁵ Exempelvis ovanstående artikel påvisar detta.

5.3 Nivå två – Att alltid synas

Som ni har sett i citaten under Nivå ett så är det redan nu tydligt att det är svårt att smyga med sitt kön i spelens värld. Bland annat det senaste exemplet visar på hur Cecilia bara genom att vinna över ett par killar i ett spel provocerar speciellt en av dem så mycket att han sitter uppe hela natten för att slå hennes resultat. Här under Nivå två kommer jag att presentera ännu tydligare exempel på detta fenomen och också analysera hur detta kan komma sig och vad det får för konsekvenser för hur dessa intervjuade spelande kvinnor gör sin identitet.

Anna spelar oftast ensam och tycker det är lite svårt att spela i offentliga rum, det känns lite konstigt av någon anledning som hon inte kan sätta fingret på.

Anna: Jag har lite svårt att spela DS i offentliga rum... men jag gör det ändå.

Pernilla: Varför har du svårt att spela DS?

Anna: Jag vet inte?

Pernilla: Menar du på tåget då?

Anna: Nej på tåg och buss går det bra... men att vänta på bussen, då kan det kännas lite konstigt... men jag gör det i alla fall (spelar).

Hon spelar ensam men pratar mycket om spel med sina vänner och får hjälp av sin pojkvän och sina vänner att komma vidare. Men kanske beror hennes oro inför offentliga rum och gemensamt spelande på att hon alltid syns som tjej? Cecilia berättar om en upplevelse som kan få konsekvenser för att vilja, och att våga, synas:

Cecilia: Jag stod och väntade på bussen igår och läste en speltidning och då var det en grabb som kom fram och sa 'va coolt, har aldrig sett en tjej sitta med en speltidning' han tyckte det var häftigt, han kom liksom fram till mig på gatan och jag tänker ju 'fan det är väl inte så märkvärdigt'.

Precis som Cecilia beskriver det så borde det väl inte vara så märkvärdigt. Men visst är det märkvärdigt ändå, måste denna kille anse. Det finns en föreställning om att kvinnor inte spelar lika mycket som män och att de inte är intresserade av spel, därför blir det märkvärdigt. Därför blir man alltid, som jag beskrev i första nivån, icke-norm, avvikande och såsom jag diskuterar i denna nivå så syns man alltid!⁵⁶ Ovan fick vi ett exempel som många som inte varit med om det kanske skulle kalla för ett positivt exempel. Jag tolkar informanternas berättelser och toner i rösten då de berättar det som att dessa exempel inte alltid är behagliga. Ibland blir man glad för att vara unik, men ibland vill man bara vara normal.

⁵⁶ Hur mycket män respektive kvinnor verkligen spelar tvistas det om. En del undersökningar finner låga siffror och andra finner högre, siffror för detta kan bland annat hittas på ESA:s och ELSPA:s hemsidor. Andra fokuserar mer på ägande och andra fokuserar mer på själva spelandet. Enligt min egen kritiska förståelse för forskning om spel och genus så tror jag att svaret man får av diverse kvantitativa undersökningar i frågan beror mycket på hur frågan är ställd. Det beror också på hur varje individ och hur undersökningen i sig definierar spel eller att spela, och även i viss mån hur de definierar begreppet Gamer.

Precis som analysen under Nivå ett klargjorde. Beatrice verkar ha varit med om det mesta och berättar om något som knappast kan uppfattas, även av den ickeinvigda, som enbart positiva erfarenheter:

Beatrice: Man får inte så positiv reaktion direkt ibland, då man spelar. Om folk får veta att man är tjej blir de typ sura och skriver dumma saker... fortfarande. Och det har man fått ända sen jag spelade i nian. Så har man fått dåliga reaktioner och bra reaktioner.

Jag tolkar Beatrice som att man alltid får reaktioner. Att ständigt behöva vara en representant för kvinnor som Gamers, vad man än tar sig för inom spelens värld, blir ännu tydligare i Beatrices fortsatta berättelser:

Beatrice: Senast igår så var det en kille som jag satt å spela med och han blev så här bara 'Är det en tjej som spelar med oss!?!'. Så där helt chockad, och jag svarade att 'ja det är en tjej som spelar'.

Informanterna har spelat i flera år och jag slås ständigt av att de har aktuella berättelser likväl som äldre berättelser av all form av särbehandling. Jag känner igen mig i deras ibland glatt humoristiska och ibland uppgivet humoristiska ton, men även deras vana uttryck, då de berättar. Att alltid synas, att alltid vara avvikande, att alltid vara ickenorm, oavsett om det uttrycks och bemöts på ett positivt eller negativt sätt blir tröttsamt i längden.

Beatrice har aldrig köpt ett eget spel men hon har varit i spelbutiker och tittat med olika pojkvänner. När hon är i en spelaffär så vill hon köpa spel men hon tycker att det är för dyrt. När dessa tjejer träder in i offentliga rum där spel är den gemensamma nämnaren beskriver samtliga att de blir behandlade annorlunda för att de är kvinnor, eller att man inte blir behandlad annorlunda trots att man är kvinna. Anna berättar hur hon skiljer på spelcaféer och spelaffärer, där affärerna blir annorlunda eftersom hon upplever sig neutralt behandlad för omväxlings skull:

Anna: (På) spelcaféerna känner jag att jag inte riktigt hör hemma, att jag inte är tillräckligt bra på att spela... att jag inte vill visa mig för de andra som är där. Också (känner jag) att jag inte riktigt vet vad det är för regler... vad är det för kultur som gäller här, jag känner att jag inte riktigt passar in. Men i en spelbutik är det inte alls samma sak, det är inga problem, det är snarare ganska roligt att gå in och fråga saker och köpa spel och snacka med dom som jobbar där.

Enligt den teori jag använder mig av i denna analys, det vill säga att man gör sin identitet som Gamer och som kvinna, blir identiteten som kvinna och Gamer en effekt av olika sorters handlingar och ställningstaganden utifrån hur man tolkar verkligheten. Anna tolkar spelaffärerna som mer neutrala och flera andra informanter berättar om samma erfarenheter.

Kanske kan man tolka det som att i spelaffärerna är det inte enbart kunskap som spelar roll för hur man blir behandlad, man är ju trots allt en kund. Det är också en mer uppblandad besöksgrupp än exempelvis på spelcaféerna. Men även här finns normerna och det ständigt närvarande perspektivet *att alltid synas*. Diana berättar om ett besök i en spelaffär:

Diana: Jag kommer ihåg att personen (underförstått en man) bakom kassan frågade mig 'Vill du att jag ska slå in det här' 'Nä jag ska ha det själv' 'Ja men du vet att det kostar varje månad...' 'Ja visst' svarade jag. <...> Det satte sig (hon låter allvarlig)... men det beror nog också på att man också blir mer medveten om hur man blir behandlad.

Diana gör en egen analys av sin erfarenhet som jag vill kommentera. Den handlar mycket om hur man reproducerar sin identitet som ickenorm genom att ständigt tolka alla erfarenheter i relation till föreställningarna om det normala. Det är en självklarhet att det uppstår missförstånd ibland, och även om man är kille kan man säkerligen känna sig feltolkad ibland. Men för någon som alltid syns så blir det lätt så att även missförstånden blir ett uttryck för att man tolkas av motparten som annorlunda och ickenorm och säkerligen kan detta leda till att identitetsskapandet som just ickenorm förstärks. Enligt det perspektiv på identitet som jag använder mig av så omskapas dessa kvinnor sin identitet som Gamer och kvinna hela tiden. Därför måste identitet ses som en process som vävs in i sitt skapande med föreställningarna om det normala, som jag ju presenterade under Nivå ett. Kortfattat kan man förklara det som att en av konsekvenserna som följer av att föreställningarna om det normala inom spelvärlden utesluter kvinnor är att kvinnor alltid syns. De blir som en röd prick på en vit tröja som alla (både kvinnor och män) pekar på med orden ”Vad *fint* att *den* är där” eller ”Vad *fult* att *den* är där”. Men det är ingen som förblir oberörd av detta avvikande fenomen. Och som avvikande fenomen märker man självklart av detta. Beatrices berättelse om hur det är att spela online som kvinna får stå som ännu ett talande exempel:⁵⁷

Beatrice: Efter första spelomgången... om tjejen inte visar att hon är duktig, då är hon dålig... då är det liksom kört. Och när hon väl gör någonting bra då är det 'WOW hon var ju duktig!' (spelat förvånad).

Diana har också berättelser om hennes upplevelser av att spela online:

Diana: Var du tjej i spelet så fick du mer uppmärksamhet och du fick liksom prylar av folk och jättemycket hjälp och såna grejer. Och det kan man ju också titta lite på... där var det ju verkligen en kultur av omhändertagande, alltså beskyddar eller storebrorsmentalitet eller till och med pappa... Man fick en massa pappor och storebröder.

Pernilla: Hur kändes det då?

⁵⁷ När man spelar ett spel ansluten till ett elektroniskt nätverk, exempelvis Internet.

Diana: Det var väl okej i alla fall till en början men det e klart ibland så blev man ju lite putt på folk (underförstått manliga medspelare) när dom kom och 'du lilla vän du ska ju ha det där' ... 'Jag vet jag är level trettiofem jag kan det här redan' (irriterat).⁵⁸

Om vi återkommer till diskussionen om att risken finns att bland annat Cecilias berättelse, i slutet på Nivå ett, eller Beatrices och Dianas berättelser, om hur det är att spela online med män som kvinna, egentligen enbart är felaktiga tolkningar. De kanske bara tjänar till att reproducera en trygg identitet som *marginaliserade*, som de är vana vid och känner igen. Det finns en tydlig fara i detta att alltid tolka en provocerad kille som att han just har blivit provocerad av att man är kvinna och Gamer. Jag utgår i detta resonemang från att människor som spelar provoceras av varandra hela tiden, och att det säkerligen även mellan män kan handla om att en i gänget sitter uppe hela natten för att slå någon annans highscore. Eller, som jag påpekade förut, att även män kan utsättas för missförstånd, men inte tolka det på samma sätt som mina informanter. Men om det är *sant* eller inte att det alltid är så att männen provoceras av spelande kvinnor (på ett positivt eller negativt sätt) är egentligen inte viktigt för analysen eftersom det är kvinnornas erfarenheter, berättelser och tolkningar som tjänar till att skapa deras identitet. Det är egentligen inte *sanningen* "att alltid synas" som spelar roll utan att det är *känslan* "att alltid synas" som gör att identiteten blir begränsad inom vissa områden, och får en skjuts inom andra. Detta är vad som i slutändan avgör hur dessa kvinnor kommer att förhålla sig till spel som ett av deras intressen och om de väljer att utveckla detta intresse eller inte. Genom att analysera informanternas berättelser om att alltid synas på detta sätt så spelar det alltså ingen roll om männen som informanterna berättar om hade för avsikt att uttrycka en provokation eller ett missförstånd, som enbart beror på att den de interagerar med har det motsatta könet, eller inte. Beatrice börjar bli trött på spelvärlden och säger:

Beatrice: Men ibland så känner jag att jag vill sluta spela för jag har slösat så mycket tid på att bara sitta vid datorn och spela, det känns inte så lönt <...> Man får ingen positiv feedback på att man är tjej och spelar... Dom ger en inte ens en chans.

Beatrice känsla av att slösa tid på ett intresse som man aldrig kommer att bli erkänd för att ha är säkerligen högst verklig. Eftersom berättelserna kommer igen hos de andra intervjuade, men också faktumet att jag känner igen dem utifrån min egna förförståelse, så vill jag påstå att det är högst troligt att män (som spelar) faktiskt blir provocerade av kvinnor (som spelar).

⁵⁸ I spelvärlden talar man ofta om de olika nivåerna i ett spel som en *level*. Denna nivå kan antingen referera till en nivå i själva världen som spelet bygger på eller till en nivå som ens karaktär har nått rent erfarenhetsmässigt.

Det kanske till och med finns en funktion i att se mönster i sina erfarenheter av att alltid synas? Cecilia beskriver sina erfarenheter om spelbutiker som: ”Jag börjar vänja mig ändå...”. Hon berättar också att det kan kännas lite ”småflörtigt” ibland och hon berättar också att en gång så sa hennes lillebror: ”Du skulle aldrig ha fått det där på köpet om du hade varit kille”. Jag frågar vad hon menar med att hon börjar vänja sig:

Pernilla: Du sa att du börjar vänja dig... hur menar du då?

Cecilia: Jag tycker att det var lite pinsamt själv innan jag började inse att jag faktiskt är lite nördig. Och att det är okej och jag tycker att det e ganska coolt att ha det här som intresse (spel) <...> Nu kan jag stå där som alla andra gör. <...> Jag har kommit över det... men... Det är fortfarande jävligt jobbigt att gå in i en dataspelsaffär. <...> Varje gång man köper så känns det som att det inte är åt mig... att spelet inte är åt mig...

Här ser vi ett exempel på hur man kan se en funktion i att se ett mönster i att alltid synas. Cecilia berättar att hon börjar vänja sig och att vanan tillslut blir till ett erkännande av en identitet, eller en tillhörighet, och att detta sedan leder till att ”stå där som alla andra gör”. Men i slutändan återkommer hon ändå till det negativa och det osäkra i att vara ickenorm. Beatrice berättar om hennes erfarenheter om spelcaféer:

Beatrice: För en kille så e det bara 'vi går in' typ och så bryr man sig inte. Men som en tjej så känner man att folk tittar på en och undrar vad man gör där (på spelcaféer). När man sitter och spelar så är det många killar som ställer sig bakom en och tittar... bara för att man är tjej... För mig har det blivit en vana liksom för att jag har spelat på större turneringar och haft publik då jag spelar... Jag tycker det känns kul.

Beatrice låter tveksam och inte så glad då hon berättar att det känns kul att få uppmärksamhet. Jag skulle vilja koppla det till hennes tidigare avståndstagande från tjejer som döper sina karaktärer till tydliga kvinnliga namn för att som hon tolkar det ”få uppmärksamhet”. Ständigt återkommer denna balansgång mellan att vara stolt över att vara unik och skammen i att inte vara det normativa, som även Ambjörnssons resultat i sin studie visar. Man kan förenklat säga att det är lite fult att få uppmärksamhet av ”fel” anledning, och att detta inte ingår i den normativa femininiteten. Men för att återgå till att vänja sig vid att alltid synas och om det kan finnas något positivt i vanan och förmågan att se mönster. Erika berättar:

Erika: Eftersom att jag gick en utbildning som var så killig, vi var fem tjejer och tjugotre killar tror jag så jag är lite van liksom (att röra sig i spelmiljöer med mycket män) så jag vet vad som väntar mig.

Hon berättar också:

Erika: Jag känner mig lite mer kaxig än att det är jobbigt (att besöka spelcaféer), men det har ju också att göra med att jag har gått en utbildning, jag menar tre år

(på utbildningen som hon tidigare nämnde med så få kvinnor)... man blir lite hårdhudad.

Hon berättar också om en upplevelse i en spelbutik, som liksom de andras berättelser uppfattas som lite mer positiv än spelcaféerna:

Erika: Jag kände att dom var schyssta och avslappnade, försökte inte ”spela Allan” eller så, dom är lite äldre också dom som jobbar där.

Diana har samma berättelser från sin arbetsplats där hon är en av ytterst få kvinnor, hon kopplar även detta till att hon inte känner sig konstig alls då hon går in i spelaffärer, även om hon som visades ovan har negativa erfarenheter av dem:

Diana: Jag har aldrig haft några problem med att gå in på spelbutiker eller spelaffärer eller andra mansdominerade miljöer.

Det är ju faktiskt en skillnad i att uppleva sig som att man inte har problem att beträda mansdominerade miljöer och att faktiskt ha haft problem på mansdominerade miljöer. Det är väl denna skillnad och dessa berättelser om vana och att vara utan problem som gör att analysen blir tydlig. Vänj dig vid att synas eller lägg av! Men det är svårt att behålla en positiv självbild när man ständigt måste balansera:

Diana: Det kommer tillfälligen då jag inte är så stolt över att vara tjej, att jag önskar att jag hade varit kille för då kanske folk hade lyssnat på mig?

Att alltid synas måste ju inte, som vi har sett, bara vara negativt för varken identiteten eller för möjligheten att påverka. Däremot är det en rimlig tolkning att det borde vara skrämmande ibland, att aldrig bara få vara en spelande person, att aldrig få vara dålig eller att misslyckas utan att bli utpekad som ”tjej” eller ”tjejspelare”. Som Diana beskriver det lutar det också åt att hon inte alltid känner sig stolt över att vara kvinna, att alltid gå runt och vara en representant för en grupp man kanske inte alltid identifierar sig med. Att alltid synas. Hur påverkar detta identiteten, hur påverkar detta valet av strategier och hur påverkar detta ens möjlighet att förändra sin egen situation?

5.4 Nivå tre - Att välja strategier

Att hela tiden förhålla sig till dessa olika normer inom spelvärlden kräver helt klart vissa balanskonster. Man kan säga att vi redan har sett en av dessa som smög sig in i föregående nivå. Nämligen att strukturera sina erfarenheter efter mönster för att överleva, för att vänja sig och för att bli ”hårdhudad”. Men denna taktik är vid och självklar och i denna nivå kommer jag att gå in på mindre, för blotta ögat, synliga *strategier* som man kan upptäcka hos dessa spelande kvinnor.

De olika strategier jag har sett i de ovanstående citaten och de delar av intervjuerna som jag inte får plats med här är *humor, organisering, statushöjande* och *kunskap*.

Dessa kvinnor skrattar mycket åt sina exempel och sina erfarenheter. Diana berättar om med mycket suckar och skratt då hon protesterade mot Beach Volleyboll-spelet.⁵⁹

Diana: Grabbarna går ut å köper.. Dead or Alive Beach Volleyboll... Det är jättesexistiskt och jätte... jobbigt liksom, dom här brudarna som inte ser ut som människor. Man blir lite frustrerad samtidigt som man, det blir en så där kluven känsla, det är schysst att det är ett bra spel... men det är så dåligt att dom har gjort dom så jävla... (suckar och skrattar). <...> Det gjorde mig väldigt frustrerad och det minns jag just på grund av att det var bra Gameplay och fan att dom här brudarna ser ut som dom gör jag kunde inte riktigt tycka om spelet bara på grund av det jag kände att jag var tvungen att göra nåt slags ideologiskt beslut där jag kan inte tycka om det här spelet för det var dålig image av kvinnor en dålig projecering av kvinnlig kroppsbild samtidigt som det var bra gameplay och mitt huvud exploderade liksom: 'Varför!?' (skratt).

Cecilia har också hittat ett humoristiskt sätt att inte alltid bara se det negativa med män som ska rädda prinsessor:

Cecilia: Zelda tycker jag är intressant för att Link är så androgyn, det tycker jag är rätt coolt. <...> I några Zeldaspel får man skriva själv vad man ska heta... om jag skriver mitt namn... Det blir så jävla queer (skratt) Han blir kär i Zelda och sånt (underförstått så är det en hon som blir kär i Zelda om karaktären har ett tjejnamn).⁶⁰

När informanterna berättar om spel som de uppfattar som könsstereotypa så kryddar de ofta berättelserna med mycket skratt eller en slags känsla av att det nästan till slut blir komiskt om

⁵⁹ Underförstått talar Diana här om ett för feministiska spelare mycket välkänt konsolspel vid namn *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyboll* som är en sportvariant av en spelserie med förkortningen DOA (av Dead or Alive). Spelen är i min och många andras mening riktigt bra spel, men både männen och kvinnorna har extrema kroppsproportioner (och vapen för den delen). Just detta spel består av kvinnorna från spelserien som i bikini och med överkligt studsande bröst spelar Beach Volleyboll tillsammans...

⁶⁰ Zelda är samlingsnamnet på ett antal spel som är kända sedan tidig spelhistoria. Zelda är namnet på prinsessan som huvudpersonen Link (en man med alvliknande utseende) har som uppdrag att rädda. Här syftar Cecilia på att det hela kan bli queer (med förenklingen att queer får stå som en symbol för någonting som sträcker sig utan för det heteronormativa) när Link inte nödvändigtvis har tydliga maskulina drag och därför kan förstås som kvinna om man har möjligheten att döpa karaktären till ett kvinnonamn.

man förstorar upp det för mycket. Man kan tolka detta som en strategi där *humor* är det vapen som hjälper en att värja sig både från ett könsstereotyp sammanhang men också ett sätt att värja sig från att ständigt vara den som säger ifrån och säger nej och tvingas ta ”ideologiska beslut”.

Alla kvinnor jag har intervjuat har ju en bakgrund i att *organisera* sig för att stärka tjejers ställning inom spelvärlden, vilket urvalet har styrt. Erika berättar om sitt engagemang:

Erika: Oftast tycker folk att det är väldigt coolt.

Diana uttrycker sig också positivt om sitt engagemang:

Diana: Det är så stimulerande att träffa tjejer som har varit med om precis samma sak som jag har varit med om som inte ser helt oförstående ut när man säger att det är jobbigt att jobba i en helt mansdominerad värld... det är jobbigt att alltid behöva försvara sina åsikter... det är jobbigt att alltid liksom bli bemött med det där halvt om halvt misstroendet liksom 'du är ju tjej du kan ju inte spela' och även om man inte blir bemött med det hela tiden så fort man ser dom tendenserna så hugger man ju direkt för man är så van vid att folk ifrågasätter en man är så van vid att 'du är inte rätt för du spelar spel och du är tjej och du ska inte hålla på med sånt här'.

Jag tolkar denna vilja och tilltro till organisering som en strategi för att förändra värderingar av kvinnor som Gamers, både för sin egen skull men också för andra spelande kvinnors skull. Beatrice är positiv till organisering, med förändring av spelvärlden som syfte, och beskriver det genom orden: ”Jag tycker det är jättebra!”. Men Beatrice, som är den som organiserat sig minst av de intervjuade, har också den mest skeptiska synen på möjligheterna till förändring:

Beatrice: Det känns inte som om att man kan göra så mycket för killar verkar alltid se ner på tjejer som spelar. Om det väl är nån tjej som lyckas ta sig upp i speltoppen då typ är det ju bra men det är ändå inte på samma sätt som för en kille.

Kanske kan det lite mer skeptiska förhållningssättet som Beatrice står för bindas samman med hennes mindre breda erfarenhet (om man jämför med de andra) av organisering och också ett uttryck för att kvinnor inom elitnivån inte alltid ser det positiva med att lyfta fram tjejer som är duktiga.⁶¹

Anna som organiserat sig mer tycker att det är viktigt att spela och jobba med spel som tjej och har en djup tilltro till organisering som strategi och beskriver vad som händer om kvinnor inom spelvärlden inte organiserar sig:

Om vi sitter här om tio år och vi har spel överallt... och det är bara killar som har gjort det då åker vi ju tillbaks femtio år i tiden och kvinnor sitter där igen och

⁶¹ Detta är ingenting som jag kan gå in närmre på i analysen utan jag kommer att hänvisa till detta under förslag till vidare forskning.

'Jaha nej det här är inte en värld som vi vill leva i och som vi har fått vara med och skapa'.

Hos informanterna har vi sett att mannen är norm inom spelvärlden. Tidigare forskning, som bland annat Berners *Vem tillhör tekniken* och *Från symaskin till Cyborg*, berättar också om hur män står som norm inom tekniska områden och visar också på hur avvikandet från en norm gör att man ofta har en lägre status än det normgivande.⁶² En strategi skulle därför kunna vara att använda sig av *statushöjande*. Jag har redan tidigare redovisat ett par exempel på hur informanterna reagerar positivt på att öppna upp Gamer-begreppet en aning och de resonerar även som om att detta skulle kunna fungera som någon form av *statushöjande*. Informanternas reaktioner på att öppna upp begreppet visar på att *statushöjande* som strategi är ytterst levande. Genom att förhålla sig mer öppet så skapas en möjlighet att höja statusen på dem som exempelvis inte lägger ner lika mycket tid på spel som intresse, och som (i gemene mans ögon) ofta är kvinnor. Diana resonerar på samma sätt som de andra och diskuterar här vad ett öppnare begrepp skulle innebära för kvinnor i interaktion med manliga vänner:

Diana: ...Dels var det en väldigt generös uppfattning om vad en Gamer skulle kunna vara och dels tycker jag att... det var bra! Därför att den var så öppen vilket gör att om man ser det ur tjejperspektiv så när du sitter med dina killkompisar så säger dom såhär 'jag e Gamer'... Det vore ju faktiskt kul även för dom som kanske inte är så involverade i spelhobbyn men som vill bli involverade i spelhobbyn att 'jag är också en Gamer 'vad har du för bakgrund då' 'ja jag tycker om spel'.

Cecilia instämmer:

Cecilia: Många har ju ett jätteintresse men kanske inte vågar riktigt spela eller hinner inte spela eller (inte) ha tillgång till spel. Att då inte få kalla sig för Gamer tror jag låser ut en eller låser en mer... till (från) att börja spela mer.

Som kvinna och Gamer finns det tydliga krav på sig själva från kvinnornas sida att kunna mycket om spel. Att göra kunskap till en del av den identitet man uttrycker som kvinna och Gamer. Ofta, bland annat Diana berättar om detta, får informanterna ställa upp på utmaningar eller dubbelbevisa att de faktiskt kan någonting om spel som ämne. Här blir *kunskap*, det vill säga att både kunna mycket om spel som medium, men också att vara duktig på utövandet, att spela, en form av strategi. Men det är inte lätt när bilden av att en kvinna inte kan vara duktig och inte kan spela eller vet lika mycket som spel som män ligger tät över informanterna. Beatrice berättar hur hon tror att det skulle kännas om hon skulle börja med ett nytt spel och därmed ge sig in på något hon inte behärskar:

⁶² Berner (red.) 2003, Sundin & Berner (red.) 1996.

Beatrice: Dom (killarna) kommer att tänka att jag är en dålig tjej, en dålig tjejspelare.

Jag frågar Beatrice flera gånger vad hon tror gör att kvinnorna inte kommer upp på samma kunskapsnivå som männen i hennes ögon, men också i verkligheten eftersom kvinnors turneringar inte ligger på samma avancerade nivå som männens:

Beatrice: Vi tjejer verkar typ tänka alldeles för mycket när vi spelar...

Pernilla: Gör du det?

Beatrice: Ja!

Detta citat visar på hur ett skapande av identitet kan fungera både som katalysator för strategier som skjutsar kvinnor inom spelvärlden framåt men också som en bromskloss för att inte våga tro på sig själv eller sin förmåga. Det är därför även kunskap som strategi blir viktig för dessa tjejer. Det är bara att lära sig allt eller att räkna med att man inte hänger med. Jag avslutar analysen för att lämna över till slutdiskussionen med Cecilias sätt att uttrycka hur kunskap som strategi inte ger det resultat hon hoppas på:

Cecilia: Det är svårt att komma ikapp, jag försöker ju men det går ju inte...

6. Slutsats – Att hålla balansen

Syftet med denna uppsats har varit att belysa fem kvinnors intresse för spel och hur de talar kring detta intresse och hur de i sin tur talar om spel och spelande som en del av sin identitet. Frågeställningarna har kretsat kring informanternas erfarenheter av spel och hur dessa erfarenheter hänger ihop med deras uppfattning av dem själva som kvinnor och Gamers. Jag har också ställt frågor till materialet som har handlat om föreställningar om det normala inom spelvärlden, utifrån hur informanterna upplever det. Sist men inte minst så har jag frågat mig vad alla dessa föreställningar, uppfattningar och erfarenheter öppnar för möjligheter för informanterna, men också vilka begränsningar som uppträder. Alla de intervjuade talar tydligt kring en norm, normen är hur de föreställer sig att det känns för män som spelar. Det vill säga informanternas föreställning om hur det känns för dem (män) när de går in i en spelaffär (helt normalt och oproblemiskt) eller på ett spelcafé (som att de hör hemma och passar in), hur det känns för dem att vara duktiga på att spela eller dåliga på att spela (att de är individer och bra på olika saker), hur det känns för dem att berätta för andra om att de är Gamers (som något som inte ifrågasätts). Om denna norm och dessa föreställningar stämmer helt överens med verkligheten eller med andra spelande kvinnors uppfattningar går det förstås inte att dra några slutsatser kring. Men det är inte heller intressant för analysen om denna norm är ”äka” eller ”verklig”. Det viktiga för analysen är endast konstaterandet att dessa kvinnor tydligt

kretsar runt denna norm och jämför sig med eller anpassar sig till den. Men det finns också en annan norm närvarande i samtalet och det är normen för hur en Gamer och kvinna skall vara. Det finns en bild av en spelande kvinna som avvikande, annorlunda och även som uppmärksamhetstokig. Det är en ganska diffus bild av en person som man inte vill vara. En nörd som inte ska vara för duktig på det hon är intresserad av (till skillnad från bilden av en manlig spelare som är en nörd som faktiskt är duktig på det han gör). I alla fall inte så duktig att hon blir bättre än sina förebilder, det vill säga de manliga nördarna. Men vid sidan av bilden eller normen för hur en spelande kvinna är och bör vara så finns också en annan norm, där jag använder mig av Ambjörnssons normativa femininitet för att förklara komplexiteten i det hela. Det är normen inom denna grupp av kvinnor för hur en spelande kvinna bör vara. Det komplexa blir här att hon bör avvika från den allmänna normen som jag beskrev innan, och som titeln till denna uppsats starkt antyder. Man ska vara nörd, men inte en manlig eller ful nörd, och man ska inte gräva ner sig i sitt intresse genom att stänga in sig i sin källare och spela och programmera spel. Detta gör det till en balansgång att vara Gamer och kvinna. Man ska vara normal, men ändå unik, men helst inte avvikande, duktig på att spela men helst inte för bra... En inte helt enkel ekvation.

Jag har under hela denna uppsatsprocess ständigt slagits av hur mycket jag har känt igen mig i kvinnornas erfarenheter och analyser av sina egna identiteter som Gamers. Det är som sagt omöjligt att generalisera resultatet i en kvalitativ intervju som denna men jag undrar ändå om inte de flesta spelande kvinnor i en västerländsk kontext kan finna någonting att känna igen sig i. Att ständigt behöva hålla balansen på en lina, som kan liknas vid en norm som man omöjligt kan passa in i, känns som en rimlig analys av att vara kvinna i en minst sagt manlig värld. Att alltid synas känns inte heller främmande som slutsats. Iakttagelsen att särbehandlingen inte heller alltid måste vara negativt menad eller medveten, men att det för den delen kan *kännas* negativt för den som särbehandlas, är också rimligt. Här i slutdiskussionen kan det också vara värt att lägga till att tack vare att kvinnor avviker och därför alltid syns inom spelvärlden, antingen om det är när de läser en speltidning i väntan på bussen eller ”oväntat” slår killarnas rekord, så har de också en stor möjlighet att göra skillnad. Inte en essentialistisk skillnad, alltså inte genom att tillföra något unikt på grund av sitt biologiska kön, utan snarare en skillnad i att göra spelvärlden mer öppen, rättvis och kreativ, tack vare att bidra till en större mångfald i ett annars ganska likriktat sammanhang.

Att sedan skapa strategier utifrån denna norm för hur man ska förhålla sig till den (med humor) men också hur man ska förändra den för att bättre passa in (med organisering, stushöjande och kunskapsinförskaffande) är också en trolig slutsats. Att använda kunskap

som en strategi, oavsett om man når upp till satta krav eller inte, är också ett sätt att hinna ikapp ett sammanhang som man vill vara delaktig i. Värt att nämna är dock att de män som springer före har haft möjligheten och förmånen att springa hyfsat obehindrat fram på en väg som för kvinnor i sin tur är beströdd med både hinder och möjligheter, som även för den ”hårdhudade” kvinnan kan vara svåra att sortera och förhålla sig öppet till.

Kanske kan vi se på dessa informanters skapande av deras identitet som kvinnor inom spelvärlden med de ord som hjälpte oss att tidigare definiera själva essensen av spel. Dessa kvinnor organiserar sig för att de har ett mål, samma mål som de nätverk de organiserar sig i uttrycker. Nämligen att agera som jämbördiga deltagare i spelvärlden. De har även delmål där det handlar om allt från att individuellt erövra mer kunskap om spel till att gemensamt skratta mycket åt sina erfarenheter. De möts även av hinder och utmaningar som leder till fler hinder eller till belöningar och verktyg beroende på vilka strategier de använder sig av och om de med dessa strategier lyckas komma en bit närmare målet.

Vad är då målet med dessa mer individuella strategier? Ja det har jag inte frågat dem om eftersom detta perspektiv slog mig först under själva analysen av empirin. Men det svar jag kan urskilja ur analysen är att målet är att få avveckla sitt eget engagemang. Det vill säga att slippa synas på grund av sitt kön utan istället synas tack vare kunskap, humor och en förmåga att organisera människor med samma intressen i livet. Men också synas tack vare sin drivkraft och vilja att höja statusen på en kultur som inte alltid får den status, inom forskning och kultur, som den förtjänar. Nämligen spelkulturen.

6.1 Återkoppling till verktygen

De valda teorierna som verktyg har fungerat väl och metoden har varit nödvändig för att få fram berättelserna om dessa kvinnors erfarenheter av spel som intresse. Synen på norm, genus och identitet som processer har varit nödvändiga för att lyfta ut essensen i erfarenheterna. Hade jag inte haft dessa hade antagligen analysen fastnat i ett ”så här är det att vara kvinna och spela - perspektiv”, där strategier och ingångar till förändring inte hade varit möjliga att upptäcka. Ambjörnssons syn på genus och identitet gör framtiden mer ljus, där dessa kvinnors ibland nedslående berättelser om särbehandling inte blir fixerade utan blir till en del av en högst omformulerbar identitet. Det ger också en förståelse för hur kollektiva identiteter och normer nästan som på ett magiskt sätt förändras över tid och genom enskildas handlingar och ställningstagande.

6.2 Förslag till vidare forskning

Som jag har nämnt innan så anser jag att det finns mycket att forska vidare kring inom detta område. Spel och identitet behöver verkligen studeras djupare och kvalitativt, för att få en ökad förståelse av det växande område som spel, teknik och genus faktiskt utgör. Om inte mer forskning görs som också leder till effektiva insatser så finns det en risk att kvinnor inte får delta i spelvärlden och teknikområdet innan hela grunden för framtiden redan är lagd. Det handlar inte om att kvinnor skulle kunna tillföra något speciellt och unikt till spelvärlden bara för att dom just är kvinnor, utan det handlar om att kvinnor aktivt utestängs idag och att de mekanismerna framförallt är orättvisa och könsstereotypa.⁶³ Som jag nämnde under analysnivå tre så snuddade min empiri vid kvinnors tävlan i spel på elitnivå. Där det finns en risk att de strategier jag har visat på krockar med behovet att utveckla och lyfta fram sig själv för att vinna och bli proffs.

Jag efterlyser också mer kvantitativ forskning på Gamers, gärna med ett genusperspektiv. Slutligen så skulle det vara bra om maskulinitetsforskningen började röra sig mer in på kvalitativa identitetsstudier på män och deras spelande. Här är det inte enbart intressant att analysera män som spelar tv- och datorspel utan precis som i Fundbergs bok, om pojkfotboll och maskuliniteter, även analysera andra grupperingar och intresseområden ur ett genusperspektiv och med maskulinitet som tema. För om vi inte lägger tid och energi på att också analysera det normala och det självklara så riskerar varenda analys av kvinnor och deras intressen enbart öka utanförskapet för kvinnor, det vill säga peka ut dem som något avvikande och annorlunda.

Med andra ord: ifrågasätt det normala så har vi kommit en bra bit på väg.

⁶³ Berner (red.) 2003.

6.3 Ett ögonblick ur verkligheten – efter uppsatsen

Jag hittar en artikel i DN, den handlar om en kvinna som heter Jade Raymond. Hon beskrivs som en ”Ovanlig producent” i huvudrubriken och hon berättar hur hon som kvinna i spelvärlden till en början kände sig tvingad att gå till jobbet med uppsatt hår, glasögon och förstora skjortor. Hon säger också att när folk har förstått att hon är kompetent så ”ska hon klä sig som hon vill”.

Hennes egna ord om varför spelvärlden är så mansdominerad lyder: ”-Jag vill ogärna skylla situationen på att spel inte utvecklas speciellt för tjejer, eftersom jag tror att ett bra spel kan uppskattas av vem som helst. Det är nog så enkelt att spel inte är en del av de flesta unga tjejers fritid, och därför faller det sig aldrig naturligt att drömma om en framtid i spelindustrin. Pratar vi dessutom om nyckelroller så krävs det en otrolig drivkraft för att nå dit. Utan att ha exponerats för spel under barndomsåren är det svårt.”⁶⁴ Här har vi faktiskt ett citat som kommer från en knappt 30-årig kvinna på toppen av spelindustrin på andra sidan Atlanten där hon lite snabbt sammanfattar många av mina poänger. Artikeln fortsätter: ”Jade pratar en del om mångfald i spelindustrin, ett begrepp som för henne handlar lika mycket om olika erfarenheter som om jämlikhet. -Jag tror att balanserade team kommer att leda till bättre spel. Men det handlar lika mycket om olika kulturella bakgrunder och åldersgrupper, som om fler kvinnor. Spelindustrin brukade utgöras av enbart 20-åriga män, men i dag har många åldrats och börjar närma sig 40. Inom vårt team har vi många tjejer i olika positioner, alltifrån programmerare och illustratörer till gruppleadare. Men vi har också medarbetare från jordens alla hörn, något som jag tror leder till bättre spel.”⁶⁵ Jag håller förstås helt med henne. Ett bra spel är ett bra spel. Mångfald är mångfald och leder till mångfald, oavsett vad mångfalden består av. Det hade varit synnerligen intressant att få intervjuja även denna kvinna.

Jag vill till sist återkoppla till inledningen av denna uppsats, ni minns zombiehistorien. Osäkerheten som fanns där innan uppsatsen... Den känns mindre påtaglig nu. Bortjagad av en bredare och djupare förståelse och ett tryggt igenkännande, men också av en större tro på framtiden som kvinna och Gamer. Mina framtida ögonblick ur verkligheten kommer att präglas av ett annat sätt att se på spel som ett av mina stora intressen, ett mer självsäkert och bestämt sätt. Där mina val präglas av min identitet men där min identitet också präglas av mina val och på så sätt omformulerar normer, genus och identiteter inom spelvärlden, i den stora där ute och i den lilla här inne. Spelet går vidare...

⁶⁴ Artikeln: ”Jade Raymond: Ovanlig producent” finns på Dagens Nyheters webbupplaga, för exakt referens till artikeln se referenslistan.

⁶⁵ Ibid.

7. Referenslista

Här följer litteraturlista, Internetbaserade källor, empiri samt en bilaga med den intervjumall som jag använt mig av under insamlingsprocessen.

7.1 Litteratur

- Ambjörnsson, Fanny (2004). *I en klass för sig – Genus, klass och sexualitet bland gymnasietjejer*. Stockholm: Ordfront Förlag.
- Berner, Boel (red.) (2003). *Vem tillhör tekniken? Kunskap och kön i teknikens värld*. Lund: Arkiv Förlag.
- Carr, Diane, Buckingham, David, Burn, Andrew, Schott, Gareth (red.) (2006). *Computer Games – Text, narrative and play*. Cambridge: Polity Press.
- Cassel, Justine & Jenkins, Henry (red.) (2000). *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusetts: MIT Press.
- Ehn, Billy & Löfgren, Orvar (2002). *Kulturanalyser*. Malmö: Gleerups.
- Falkner, Carin (2007). *Datorspelande som bildning och kultur – En hermeneutisk studie av datorspelande*. Örebro: Universitetsbiblioteket.
- Fundberg, Jesper (2003). *Kom igen gubbar! – Om pojkfotboll och maskuliniteter*. Stockholm: Carlsson Bokförlag.
- Lantz, Annika (2007) *Intervjumethodik*. 2 uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Lindgren, Simon (2005) *Populärkultur- teorier, metoder och analyser*. Malmö: Liber
- Mellström, Ulf (1999). *Män och deras maskiner*. Falun: Nya Doxa.
- Newman, James (2004). *Videogames*. London: Routledge.
- Nationalencyklopedin* (1989-1996) Höganäs: Bra Böcker
- Svedberg, Erika & Kronsell, Annica (2003) "Feministisk metod, teori och forskning om identiteter" I Petersson, Bo & Robertsson, Alexa (red.) *Identitetsstudier i praktiken*. Malmö: Liber.
- Ryen, Anne (2004). *Kvalitativ intervju – Från vetenskapsteori till fältstudier*. 1:1 uppl. Malmö: Liber.
- Sundin, Elisabeth & Berner, Boel (red.) (1996). *Från symaskin till Cyborg*. Falun: Nerenius & Santéus Förlag.
- Whitehead, Stephen (2007). *Men and Masculinities*. 3 uppl. England: Polity.
- Widerberg, Karin (2007). *Vetenskapligt skrivande*. 1:5 uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Wosk, Julie (2001) *Women and the Machine. – Representations from the Spinning Wheel to the Electronic Age*. London: The Johns Hopkins University Press.

7.2 Internet

Wikipedia (engelska) uppslagsord: *Gamer* inklusive *Casual Gamer* och *Hard Core Gamer* (elektronisk). Tillgänglig: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Gamer>> (2008-01-03)

Ottsjö, Peter (2007) Guldstickan (elektronisk) *Aftonbladet*, 11 december. Tillgänglig: <<http://www.aftonbladet.se/nojesliv/recensioner/spelnytt/article1430262.ab>> (2008-01-03)

Wiborgh, Thomas (2007) Jade Raymond: Ovanlig producent (elektronisk) *Dagens Nyheter*, 30 november. Tillgänglig: <<http://www.dn.se/DNet/jsp/polopoly.jsp?d=1058&a=720525&maNo=-1>> (2008-01-03)

Medierådet: Konferens om dataspelande ungdomar (elektronisk) Tillgänglig: <http://www.medieradet.se/templates/Page___1417.aspx> (2008-01-03)

SuperMarits hemsida, huvudsida och flera följande (elektronisk) Tillgänglig: <<http://www.supermarit.se/>> (2008-01-03)

Grrl Techs hemsida, huvudsida och flera följande (elektronisk) Tillgänglig: <<http://www.grrltech.se/>> (2008-01-03)

Entertainment & Leisure Software Publishers Association (elektronisk) Tillgänglig: <<http://www.elspa.com/>> (2008-01-03)

Entertainment Software Association (elektronisk) Tillgänglig: <<http://www.theesa.com/>> (2008-01-03)

7.3 Intervjuer

Samtliga intervjuer är dokumenterade via röstinspelning och anteckningar. Tiden som är angiven (timme:minut:sekund) är den totala inspelade tiden, men samtliga intervjuer har haft ett kort för- och eftersamtal som i vissa fall har vägts in i analysen. Eftersom de intervjuade vill vara anonyma så anger jag inte den exakta platsen för genomförandet av intervjuerna och inte heller de riktiga namnen på de intervjuade.

Intervju med informant <i>Anna</i>	00:40:50 (2007-10-03).
Intervju med informant <i>Beatrice</i>	00:58:01 (2007-10-18)
Intervju med informant <i>Cecilia</i>	00:49:06 (2007-10-09)
Intervju med informant <i>Diana</i>	01:02:59 (2007-10-25)
Intervju med informant <i>Erika</i>	00:47:09 (2007-10-10)

7.4 Intervjumall

Frågor:

(sida 1 av 2)

Om själva spelandet:

Bakgrund: hur gammal och var hon bor gör, familjesituation och liknande.

Hur länge har du spelat spel?

Spelar du mycket spel?

Känner du någon/några andra som spelar mycket spel?

Har du köpt spel i en butik någon gång?

Vad köpte du då?

Hur kände du då?

Vad spelar du för spel?

Vilka spel gillar du?

Varför just dem?

Vad tycker du om spelcaféer?

Spelar du med andra?

Har ditt spelande förändrats nån gång?

På vilket sätt?

Bra och dåliga spel:

Om spelen: omslag, reklam, kvinnor, män handling osv.

Tre spel som hängt med länge: Super Mario, Zelda och Metroid.

Frågor om föreningen:

Hur kommer det sig att du engagerar dig i en förening som sysslar med spel?

Hur länge har du varit med?

Vad gör ni?

Vad gör du?

Frågor om föreningens genusaspekter, kvinnor, män, tankar?

Svårare frågor, eventuellt längre diskussioner:

Om jag säger spel vad tänker du då?

Skulle du kalla dej själv för nåt i spelsammanhang?

Har du något minne om spel som du vill berätta om?

Tycker du att det är skillnad på att spela med tjejer eller med killar?

Spelar de olika?

Hur är det att spela nu jämfört med när du var tonåring?

Finns det något du vill tillägga innan vi avslutar intervjun?