

Södertörns högskola | Institutionen för kultur och kommunikation
C-uppsats 15 hp | Medie- och kommunikationsvetenskap | Hötsterminen
2008

Spelare som råkar vara kvinnor

– Öppningar och begräsningar i genus, sexualitet
och spelarnätverk i World of Warcraft

Av: Vio Szabo

Handledare: Michael Forsman

Förord

Den här studien började egentligen för två år sedan. Det var då jag för första gången steg in i World of Warcraft, efter att ha undvikit det noggrant sedan lanseringen. ”Jag kan inte prova det där spelet”, brukade jag säga, ”alla jag känner som spelar det verkar beroende av det!”. Jag, liksom de flesta andra, hade inte undgått fenomenet World of Warcraft, och jag hade redan en relativt tydlig uppfattning om vad spelet innebar. Trots detta provade jag alltså. Jag trivdes till en början väldigt bra i världen. Att lära sig spelmekaniken och att obehindrat kunna ta sig fram i världen krävde ett par månaders övning. Efter att ha gjort mig hemmastadd började jag skaffa vänner och ovänner, och mina karaktärer utvecklades och växte i styrka. Det tog mig relativt lång tid att komma till insikt om att min identitet avvek från de andra spelarnas. Med tiden kom jag att vantrivas i världen på grund av detta och lämnade den slutligen. Idén till den här uppsatsen föddes ur dessa mina första försök till att närma mig en förståelse för normbrytarna i WoW, och vilka strategier de som inte är män antar i spelet.

Jag skulle vilja tacka min handledare, Michael Forsman, vars värdefulla synpunkter, hänsynsfulla vägledning och förtroende för denna uppsats har betytt mycket under arbetets gång. Jag skulle även vilja tacka mina informanter, som generöst delat med sig av sin tid och sina erfarenheter. Det är de, som genom att bara finnas till och fortsätta spela, förändrar en hel värld.

Innehållsförteckning

1	Inledning och bakgrund.....	5
1.1	Syftesbeskrivning	6
1.2	Frågeställningar	6
1.3	Tidigare forskning.....	6
1.4	Metod.....	6
1.5	Disposition.....	7
2	Fenomenet World of Warcraft	8
2.1	En värld i krig.....	9
2.2	Klasstyper.....	10
2.3	Att skapa sin karaktär	12
2.4	Endgame	13
2.5	Att spela ihop med andra.....	14
3	Teorier om genus, datorspel och kommunikation.....	15
3.1	Begreppet genus.....	15
3.2	Queerteori.....	16
3.3	Förhållandet text/betraktare	17
3.4	Datorspelarens motivatorer.....	18
3.5	Samtalsstilar på Internet.....	18
3.6	Forskningsresultat om WoW och genus	19
4	Metod och material.....	21
4.1	Textanalys	21
4.2	Nätetnografi.....	22
4.3	Kvalitativa intervjuer	23
4.4	Informanterna	24
4.5	Nätetik	24
4.6	Avgränsningar	25
4.7	Självkritik.....	25

5	World of Warcraft som genussystem	27
5.1	Biologi som estetik.....	27
5.2	Genuspositioner - karaktärsmodellerna.....	27
5.3	Genuspositionen kvinna i WoW	29
5.4	Sexualitet i WoW.....	31
6	WoW - nätverket.....	34
6.1	Killar som spelar	34
6.2	”Gay” som uttryck.....	35
7	World of Warcraft-spelarna	38
7.1	Presentation av respondenterna	38
7.2	Vägar in	39
7.3	Motivatorer	39
7.4	Den egna karaktären.....	40
7.5	Favoritklass	41
7.6	Spelstilar	41
7.7	Att vara tjej i WoW.....	42
7.8	Fördomar	44
8	Sammanfattning och slutsatser	46
8.1	Spelets konstruktion av genus.....	46
8.2	Spelarnätverket och genus	47
8.3	De kvinnliga spelarnas val	47
8.4	Slutsatser	48
8.5	Slutdiskussion	48
9	Källförteckning	49
10	Bilaga – intervjuguide.....	52

1 Inledning och bakgrund

Datorspelare. En av de vanligaste uppfattningarna om dem är att de är unga män som sitter i källarlokal, dricker hinkvis med läsk och spelar 20 timmar om dygnet. Spelandet av datorspel är ett omdebatterat ämne, där ett antal olika ståndpunkter har förts fram och diskuterats offentligt. Förutom riskerna med högkonsumtion och beroende, samt påverkan av våld och asocialitet, finns även forskning som stödjer de konstruktiva och positiva aspekterna av datorspelande. Barn som spelar datorspel får högre spatial förmåga, snabbare reaktionsförmåga, blir duktigare på engelska och framförallt – lär sig hantera datorer, något som värderas allt högre i västvärldens samhällen (FHI, 2005). Men denna aktivitet är så starkt manligt kodad att det inte bara existerar stereotyper i allmänhetens uppfattningar - även dagisbarn betecknar datorer som pojkleksaker (Cassell & Jenkins, 1998). Det sker inte för att flickor är ointresserade av datorer, utan snarare på grund av en utestängning från datorspelarens arena. Utestängningen sker dels socialt, med pojkar som lägger beslag på datorsalar, men också innehållsmässigt, där hypersexualiserade kvinnliga karaktärer och fantasilösa, våldsamma spelvärldar anses göra flickor mindre benägna att spela (Cassell & Jenkins, 1998). Där spelutvecklarna tidigare försökte öppna marknaden genom så kallade ”girl games”, har idag helt andra spel växt fram som snarare attraherar olika spelartyper, istället för att försöka locka spelare med grund i könsidentitet.

Enligt ESA (Entertainment Software Association) är nästan hälften, 40%, av alla spelare kvinnor, och det är även den grupp spelare som växer snabbast (ESA, 2008). Det absolut största onlinerollspelet är World of Warcraft (WoW), med 11,5 miljoner användare (Blizzard Entertainment, 2008). Detta spel revolutionerade MMO(Massively Multiplayer Online)-spelbranschen och har blivit ett fenomen som få missat, oavsett om de spelat det eller ej. Av WoW-spelarna är dock endast 16% kvinnor (Yee, 2005). Varför denna skillnad? Hindrar något i spelets konstruktion spelare som inte är män från att vilja spela? Eller finns ett antagande i spelarnätverket kring spelet om att män är skickligast, mest välkomna, eller ens existerande? De flesta studier som gjorts på World of Warcraft ur ett användarperspektiv är fokuserade på just unga män. Denna uppsats har därför som mål att utöka kunskapen kring kvinnliga World of Warcraft-spelare och deras spelarstrategier i en mansdominerad spelarvärld.

1.1 Syftesbeskrivning

Syftet är att undersöka relationen mellan spelare och spelsystem med avseende på genus. Detta görs genom att undersöka spelet World of Warcraft och ett antal av de spelare som skiljer från normen i spelsystemet. Studien kan vara av intresse för genusstudenter, medie- och kommunikationsvetare, och människor som är nyfikna på datorspel. Även om det är rekommenderat att ha en grundläggande förståelse för spelet hoppas jag att även läsare som inte känner till det ska kunna ta del av studien.

1.2 Frågeställningar

Vilka öppningar och begränsningar finns i spelets konstruktion av genus?

Hur ser genusordningen i nätverket kring World of Warcraft ut?

Hur skapar respondenterna sin karaktär i förhållande till spelvärlden?

Vilket fokus har respondenterna i sitt spelande?

1.3 Tidigare forskning

I denna studie används framförallt antologin ”Digital culture, play and identity”, sammanställd av Corneliussen & Rettberg. I denna antologi problematiseras World of Warcraft ur olika aspekter, bland många andra post-kolonialism, feminism och ideologianalys. Genusperspektivet i denna uppsats är hämtad från Yvonne Hirdmans genussystem, med stöd i queerteorin som den presenteras av Kulick (1995). För att förstå förhållandet mellan text och betraktare används även Halls läsartyper och semiotik med grund i Chandler (2007), Gripsrud (2004) och van Zoonen (1994). För den etnografiska metoden används Hine (2000) och Sundén (2002).

1.4 Metod

Metoden är tredelad – dels görs en semiotisk analys av spelet World of Warcraft, dels görs en deltagande observation av spelarna i WoW och en intervjustudie med fem kvinnliga World of Warcraft-spelare, vars erfarenheter ytterligare belyser relationen mellan spelare och spelsystem.

1.5 Disposition

Efter denna inledning följer kapitel 2, som består av en överblick över fenomenet World of Warcraft. Här ges först en introduktion till spelvärlden, spelmekaniken och motivatorer till att spela MMO-spel. Sedan nämns ett antal intressanta forskningsresultat kopplade till WoW och genus. I kapitel 3 dyker vi djupare in i teorier kring datorspel, genus och kommunikation. Kapitel 4 är en genomgång av de metoder som använts i studien. Kapitel 5 redogör för genusskonstruktionen i spelet World of Warcraft. Här går vi igenom karaktärsmodellerna, positionen kvinna i WoW samt sexualitet i spelvärlden. I kapitel 6 utforskar vi WoW-spelarnas attityder och beteenden inom spelarnätverket med avseende på könsidentitet och sexualitet. I kapitel 7 tar vi del av ett antal kvinnliga spelares upplevelser och strategier, för att sedan gå in på kapitel 8, sammanfattningen. Först alltså en grundläggande introduktion till spelet.

2 Fenomenet World of Warcraft

World of Warcraft (WoW) är ett MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), en spelgenre som fick sitt stora genombrott med titlarna Everquest och Ultima Online på 1990-talet (Game Entertainment Europe, 2008). MMORPG-spelen utspelar sig i världar på Internet, där många spelare har möjligheten att spela tillsammans. En av de viktigaste målen i dessa spel är att förbättra sin karaktär, genom gå upp i s.k. level och få tillgång till bättre utrustning, mer tillgångar och fler förmågor.

World of Warcraft lanserades i november 2004 som en utveckling av Warcraft-spelen, en serie strategispel utvecklade av spelföretaget Blizzard Entertainment. Bakgrundshistorien i World of Warcraft är densamma som i Warcraft-spelen. Dessa utspelar sig i en klassisk medeltida fantasyvärld med magi, drakar, orcher, alver, dvärgar och människor. Till skillnad från sina föregångare är WoW ett MMO, vilket innebär att spelet spelas via Internet på en server. Varje server innehåller en kopia av spelet, därför kan tusentals användare spela samtidigt. De flesta servrar är på engelska, men det finns särskilda servrar på olika språk, som franska, spanska, ryska och tyska. Oavsett språk finns även servrar som passar olika spelstilar. Dessa är PvE (player versus environment) är servrar där spelare enbart slåss mot varandra i särskilda områden, PvP (player versus player) är servrar där enbart ett fåtal områden är skyddade från strider med spelare från motsatt fraktion, eller RP-servrar, som finns som både PvP och PvE. På dessa servrar förväntas spelarna aktivt rollspela, ”vara” sina karaktärer. Spelets grafik är inte särskilt krävande, vilket ökar tillgängligheten för de personer som inte har de senaste datorerna. Förutom att köpa ett exemplar av spelet betalar varje användare en abonnemangsavgift (för närvarande €12.99 i månaden) för att få spela.

De 11,5 miljoner spelare som i dagsläget (januari 2009) spelar detta spel är fler till antalet än Sveriges befolkning (Blizzard Entertainment, 2008). Enligt Corneliussen & Rettberg (2008) är det föga förvånande att spelarna utvecklat en egen kultur och ett eget språkssystem. Stora delar av språket och MMO-kulturen utvecklades redan innan WoW lanserades, och migrerade helt enkelt med de rutinerade spelarna till WoW (Ducheneaut et al, 2006). Jag kommer att försöka förklara

de kulturspecifika uttryck som kan förekomma när de används för första gången i uppsatsen. Den absoluta majoriteten av serverna är på engelska, vilket medför att spelets terminologi också är på engelska. Dessa uttryck saknar motsvarighet i svenskan och är så väl inarbetade begrepp att jag inte kommer att översätta dem. För att förstå analysen och resultaten krävs en överblick av de mest grundläggande aktiviteterna och spelmekaniken i WoW. Därför ska vi så kortfattat som möjligt gå igenom dessa.



Bild 1. En dvärf female warrior på väg att skapas. Jämför bildspråket med bild 3.

2.1 En värld i krig

WoW utspelar sig i en värld som är i krig. Omedelbart i sitt inträde till spelet väljer spelaren sida i konflikten, och kan skapa en karaktär som tillhör antingen fraktionen ”Alliance” eller ”Horde”. Bilden ovan illustrerar skärmbilden för en spelare som är i processen att skapa en dvärgkaraktär. ”Alliance” är en fraktion som består av människor, dvärgar, gnomer, alver samt draenei (en utomjordisk ras som har demoniskt påbrå), medan ”Horde” består av de troll, orcher, undead

(odöda) och de tauren (en ras som närmast kan beskrivas som hälften människa, hälften nötkreatur) som har valt att ansluta sig till deras sak. Varje ras har ett antal rasspecifika förmågor, som innebär olika för- och nackdelar. Vilken sida spelaren väljer är upp till denne själv. Båda sidor anser sig ha rätt i konflikten, och alla raser i spelet har en moraliskt ambivalent historia – Ducheneaut et al (2006) nämner att de flesta spelare inte har satt sig in i detta och därför lättvindigt klassar horde som ”onda” och alliance som ”goda”. När spelaren valt sida omöjliggörs interaktion med den andra sidan. Språket blir obegripligt, det går inte att byta föremål med varandra eller lösa uppdrag tillsammans.

2.2 Klasstyper

Förutom sitt val av ras ombeds spelaren välja klass (i spelet class). Karaktärens klass avgör vilken slags färdigheter karaktären kommer att kunna utveckla, vilken utrustning denne kommer att kunna använda, och därför i förlängningen avgöra vilken roll denne kommer att spela i gruppsammansättningar. En stor del av spelmekaniken i WoW cirkulerar kring grupparbete, men alla klasser är mer eller mindre lämpade för att spelas solo (utan en grupp). Dessa är de huvudsakliga arketyperna för WoW-klasser:

Tank: En karaktär som både tål mycket skada och inte heller tar så mycket skada tack vare möjligheten att bära tung rustning. Däremot gör en tank inte så mycket skada. Tankens roll i gruppen är att se till att alla fiender samlas för att slå på denne (inom spelterminologi ”hålla aggro” – med aggro menas vem fienden mest troligt kommer att slå på). Exempel på denna arketyper i WoW är Warrior.

DPS (Damage per second): Klasser vars syfte är att göra så mycket skada på så kort tid som möjligt. Dessa är uppdelade i tre underkategorier: Ranged DPS (hunter), som gör skada på avstånd via vapen som pilbågar eller gevär. Caster DPS – som gör stora mängder skada via magier och inte har möjlighet till tyngre rustning överhuvudtaget, som warlock och mage. Melee DPS – som måste befinna sig nära sin fiende för att utdela skadan (rogue, shaman, paladin).

Healer: Karaktärer vars syfte är att hålla alla andra vid liv och återuppväcka de döda. De är nödvändiga i varje gruppsammansättning. Exempel på denna arketyper i WoW är Priest, även om andra klasser även har förmågan att hela, som vi snart erfar.



Bild 2. Till vänster en kvinnlig tauren death knight, till höger en manlig tauren druid. Båda tillhör hybridklasser.

Hybrid: Dessa klasser har en eller flera av de andra klassernas aspekter, men inte i samma utsträckning. En druid kan både göra skada, hela och agera som tank, men gör det på ett annat sätt än en renodlad helare, dps eller tank. Andra hybrider i spelet är paladin och shaman. I och med lanseringen av spelets andra expansion lanserades även den första hero-klassen i WoW, Death Knight. Denne är en hybridklass som kan agera som både tank och DPS. Denna klass låses upp genom att spelaren redan har en karaktär på level 70.



Bild 3. En undead male rogue på väg att skapas.

2.3 Att skapa sin karaktär

Efter att ha valt ras, klass och namn kan spelaren utforma sin avatar efter sina önskemål innan denne går in i spelet. Karaktärens kön och utseende (hudfärg, hårfärg, frisyr, huggtänder, piercing, etc.) förändrar inte karaktärens förmågor. Dessa modifieras istället av karaktärens kläder, vapen och övriga utrustning. Bilden ovan illustrerar de val spelaren har i sin modifiering av karaktärens utseende. Texterna till höger på bilden ger bakgrund, överst till fraktionen Horde, sedan till rasen Undead, och slutligen specifikt för klassen spelaren valt (på bilden, rogue). Spelarens karaktär kommer in i spelet som en level 1-karaktär utan tillgångar eller kunskaper. Allt eftersom karaktären utvecklas får den fler speciella färdigheter, mer tillgångar och utrustning, samt uppmanas att utforska spelvärlden. Karaktären kan även lära sig två huvudyrken i spelet, exempelvis bli "blacksmith" och tillverka utrustning och vapen, eller lära sig "skinning", och få tillgång till läder från dödade djur. Till en början går spelet enbart ut på att lösa uppdrag, så kallade quests. Dessa belönas, förutom med pengar och föremål, även med erfarenhetspoäng –

experience points, eller XP – något som gör att karaktären kan gå upp i nivå – level – och därmed bli mer kraftfull. Spelvärlden är vidsträckt och uppdelad i olika områden, som passar karaktärer på olika level. Att gå in i ett område vars invånare har allt för hög level är farligt. Karaktären blir lätt dödad och det är inte möjligt att ta emot några uppdrag. Att dö i WoW är en relativt ofarlig historia. Karaktärens ”själ” lämnar kroppen och hamnar i en slags skuggvärld. I denna kan sedan karaktären ta sig till sin döda kropp och där välja att återuppstå. Karaktären förlorar varken utrustning, pengar eller xp av att dö. Däremot tar all utrustning en viss mängd skada och behöver repareras snabbare. Och framförallt förlorar spelaren tid.

När karaktären nått en viss level kan den börja göra s.k. instanser, specialutformade grottor och områden som bara kan lösas i grupp med andra spelare. WoW är ett spel där grupparbete belönas, och det är i instanserna som varje klass verkligen behöver sköta sin uppgift till fullo. Instanserna ger bättre ”drops” eller ”loot” (föremål som tas från en död fiende) än vad questbelöningarna är. Förutom att göra quests eller instanser kan en karaktär även ägna sig åt PvP (player versus player). Detta görs huvudsakligen via battlegrounds, BG, särskilda områden avskärmade från den övriga WoW-världen. Dessa områden är de som påminner mest om krig. Här möts ett lika antal spelare från varje fraktion, oftast 10 (men även så många som 40 i Alterac Valley), i syftet att uppnå ett mål, som exempelvis att erövra strategiska punkter eller ”capture the flag”. Belöningen för dessa är ära, i form av ”honor points”, som kan bytas in mot utrustning. Vid level 30 kan karaktären för en summa pengar betala för att lära sig rida och köpa ett ”mount”, riddjur, vilket ökar hastigheten med vilken denne kan ta sig runt i spelvärlden. På level 60 öppnas möjligheten för ett snabbare mount, och på level 70 möjligheten att lära sig rida ett flygande mount (som exempelvis en drake). Fördelen med att ha ett flygande mount är att karaktären kan flyga över svår terräng eller fiender som denne för tillfället inte önskar slåss med.

2.4 Endgame

Maxlevel i första lanseringen av World of Warcraft var 60 men har utökats till dagens 80. När karaktären nått maxnivån i level förändras spelet och endgame tar vid. Karaktären kan inte längre gå upp i level och spelaren söker därför andra sätt att utveckla den på, som reputation (att öka sin ställning hos någon av de fraktioner som finns i världen), PvP, eller raids. Raids innebär att instanserna blir svårare, kräver fler personer och ger mer eftertraktade föremål. Raids kräver ibland så många som 40 personers minutiösa och precist koordinerade samarbete. Hur slutar då

spelet? World of Warcraft är ett MMORPG och har därför inget slut. Nytt innehåll lanseras ständigt och spelvärlden utökas hela tiden. Det är spelaren själv som avgör vilka mål karaktärerna kan uppnå. Sedan lanseringen har två expansioner släppts, The Burning Crusade 2007 samt Wrath of the Lich King 2008.

2.5 Att spela ihop med andra

Förutom att lösa instanser ihop med andra spelare kan även spelarna köpa och sälja föremål via auktionshuset i storstäderna. Dessa fungerar som serverbaserade ekonomier där priserna fluktuerar beroende på tillgång och efterfrågan. Föremål som säljs kan vara allt från utrustning och råmaterial till sådant som krävs för vissa yrkesgrupper som de själva inte kan tillverka.

Ett guild, eller gille, är en sammanslutning av spelare, närmast en klubb. Guilden har formellt alltid en ledare, och denne har ett antal officerare till sin hjälp att sköta gillet aktiviteter. För att bli medlem i ett sådant krävs en inbjudan från en officer eller guildens ledare. En spelare som blir medlem i ett guild får, förutom guildens namn under sin karaktärs namn, tillgång till dess bank, tabard (en lång armlös klädnad på överkroppen, designad av gillet) och en chatt som bara medlemmar har tillgång till. Gillen har ofta olika inriktningar, från väldigt löst organiserade kompisguild, till sociala guild som regelmässigt anordnar sociala aktiviteter i spelet ihop, samt hårt styrda raidguild som i gengäld mot medlemskap kräver en viss spelaraktivitet, skicklighet och tid.

3 Teorier om genus, datorspel och kommunikation

Datorspel som akademiskt ämne är ett relativt nytt och expanderade fält. Vi ska i detta kapitel gå igenom några grundläggande begrepp inom genusvetenskapen och queerteorin, för att sedan gå in på feministiska mediastudier. Efter det följer en teoretisk genomgång av de semiotiska begrepp som är relevanta för studien, samt de samtalsstilar som Internet ger upphov till. Kapitlet avslutas med en översikt av dessa begrepp i synergi – tidigare forskning om datorspel med avseende på genus.

3.1 Begreppet genus

Denna uppsats behandlar kön som en social konstruktion som ändras över tid. För att skilja detta från anatomi (biologiskt kön) används termen genus. Begreppet ”används därmed för att begreppsliiggöra att det inte finns något ’naturligt’ – dvs oavhängigt social och kulturell påverkan – i hur män och kvinnor, manligt/kvinnligt definieras i vår kultur eller i andra kulturer” (Gotlin, 1999). Inom genusforskningen är begreppet genus alltid kopplat till en eller annan form av makt. Hirdman (2001) kallar detta för ”det stereotypa genuskontraktet”. Begreppet syftar till att häva motsättningen mellan struktur och aktör och istället låsa dem till varandra. Genom historien, hävdar Hirdman, har kvinnor alltid kopplats samman med fysiska förutsättningar för barnafödande. Män har istället kopplats samman med att beskydda och försörja. Detta kontrakt har, enligt Hirdman, varit destruktivt för båda parter. För Hirdman (1990) finns två logiker i genussystemet: könsens isärhållande och att det manliga står över det kvinnliga i hierarkin. En man är en man därför att han inte är kvinna och tvärt om. Dessa skillnader har mindre med kroppen att göra än med beteende och sociala aspekter. En man som ägnar sig åt sådant som kulturellt och historiskt anses vara kvinnligt blir således mindre man. I och med att idén om vad som är manligt och vad som är kvinnligt inte sammanblandas uppstår ”institutioner och artefakter, vilka i sin tur skapar ordning, mening och genererar ny legitimitet åt dessa genusformationer.... Som i sin tur skapar olikheter och hierarkier” (Hirdman, 1990).

Poststrukturalistiska feminister anser dock att ett ensidigt maktperspektiv istället kan leda till en meningslös debatt om vem som är mest maktlös i samhället. Dessa relationer kan i själva verket vara flerbottnade och komplexa. Svarta feminister har visat att personer som har mindre status i en relation, exempelvis kvinna – man, fortfarande kan ha mer status i en annan, som vit – svart. Detta innebär att en vit kvinna kan ha mindre status i förhållande till en vit man, men samtidigt kan ha mer status än en svart kvinna (van Zoonen, 1994).

I de samhällen där laglig jämställdhet har uppnåtts har istället andra frågor tagit över agendan: ”Today, in the modern Western world, it is however not primarily rights, but rather representation, or access to traditionally male-dominated subject positions, that is at stake”. (Corneliussen, 2008). Corneliussen lyfter fram den franska paritérörelsen från 2001 som ett exempel på en ny feministisk tanke: ”Thus, the claim from the Parité movement was that ... men and women needed to be recognized as categories in society, but as meaningless categories.” (Corneliussen, 2008). Istället för att värdera maktstrukturerna eller upphäva skillnader mellan olika genuspositioner, söker Paritérörelsen alltså att behålla en binär genuskonstruktion, men utan att koppla den till makt eller ojämlikhet. Grundtanken är att arten människa kommer i flera varianter, och alla individer innehar hela spektrat av artens egenskaper. Skillnaderna är ytliga.

3.2 Queerteori

Det finns alltså strömningar inom feminismen som tacklar genyssystemet, eller enligt Hirdman -kontraktet, på ett annat sätt. Genus reduceras hos Paritéfeministerna till en meningslös kategori, men queerteori tar det steget längre. Queerteori vilar på en dekonstruktionistisk förståelse. Med detta menas att all betydelse bygger på skillnad och på uppskjutande. Betydelsen av något är alltså någon annanstans än där man söker den. För att förstå vad en ”slampa” är måste man först förstå vad en ”oskuld” är, liksom man för att förstå vad en ”man” är måste förstå vad en ”kvinna” är, och i sin tur kanske även ”flicka” eller ”moder”, och så vidare. Förutom att vara dekonstruktionistisk är queerteorin även normkritisk. Kulick (1996) beskriver normen som det som uppfattas som ”vanligt” eller ”naturligt”, och det som avviker från den som det som uppfattas som problematiskt. Detta görs bland annat av osynliggörande. Heterosexualitet förutsätter homosexualitet, (båda dessa förutsätter enbart två kön), på samma sätt som vithet förutsätter svarthet, och manlighet förutsätter kvinnlighet. Normens dominans befasts genom att det avvikande osynliggörs eller problematiseras. Queerteori frågar istället: ”vad är

heterosexualitet? Vad är dess historia? I vilken utsträckning är den beroende av homosexualitet för att existera?” (Kulick, 1996). Eftersom den normativa heterosexualiteten utgår från en viss sexuell lust hos människor, görs oundvikligen även ett antal antaganden kring genus och kroppar. För att överhuvudtaget kunna vara heterosexuell krävs att det enbart finns två kön. Vad är då betydelsen av kön? Här ansluter jag mig till de queerteoretiker som söker lämna en binär genusförståelse bakom sig. Denna uppsats fokuserar på kvinnor som spelar WoW, men jag vill ändå påminna om de spelare som väljer andra genuspositioner än man och kvinna.

3.3 Förhållandet text/betraktare

Inom medie- och kommunikationsvetenskapen menas oftast med begreppet text någonting som kan tolkas, ”läsas”. Det är en semiotisk tanke, och den bredaste definitionen av begreppet text tillåter en läsning av hela samhällen, eller världen om man så önskar (Chandler, 2007). I denna uppsats kommer vi att stanna vid att läsa World of Warcraft. Texter kan ses som en struktur av tecken, där varje tecken bär en betydelse. Ett tecken ses som något som bär en betydelse. Tecknets uttryck (eller signifier) kan vara ett antal bokstäver i en viss kombination, exempelvis ”hund”. Innehållet, eller betydelsen (signified) av detta tecken är tankemässigt och immateriellt. Tecken anses för det mesta vara arbiträra, det vill säga godtyckliga. Ingenting i djuret hund antyder att det ska heta just så, särskilt inte med tanke på att det heter annorlunda på andra språk. Tecknet anses vara självklart via en konventionell regel, eller kod (Gripsrud, 2004). Sättet dessa tecken kan fogas samman för att bli begripliga för mottagarna kallas kod – exempelvis i vilken ordning bokstäver bör sitta för att bli till läsliga ord. Både tecknen och koden är kulturellt inlärd, och koderna bildar i sin tur ett system av betydelser som vi kallar text.

Även om texten i sig är fristående från sin skapare är den inte helt öppen för vilka tolkningar som helst. Koderna som verkar i texten interagerar och skapar en särskild mening hos betraktaren. Hall menar att det i texten finns en latent ”preferred reading”, alltså den läsning eller mening som sändaren medvetet eller omedvetet tänkt sig att mottagaren ska uttolka. Hall menar att läsaren har tre alternativ. Antingen kan denne anta den dominanta läsarpositionen och acceptera texten som ”naturlig” eller oproblematisk. Läsaren kan också förhandla med texten och acceptera och förstå den dominanta läsningen men inte alltid hålla med om den. Slutligen kan läsaren vara i en position som sätter den i direkt opposition mot den tänkta läsningen, och alltså förstå den tänkta läsningen men motsätta sig den. Den kritik som riktats mot Hall är framförd från ett

poststrukturalistiskt perspektiv, där man menar att det inte är meningsfullt att söka utkristallisera ”läsartyper”, när läsningen av text är dynamisk, flerfaldig och till och med motsägelsefull (Chandler, 2007). Likväl tycker jag att det kan vara relevant att hålla detta i minnet då vi ska ta del av kaptiel 6 och 7, som berör spelarnas interaktion med spelsystemet.

3.4 Datorspelarens motivatorer

För att spela onlinespel krävs en viss motivation. WoW är uppbyggt för att vara enkelt och erbjuda snabba belöningar i början, men det blir allt längre mellan belöningarna längre fram och spelet innebär ofta en del repetitiva sysslor (Ducheneaut et al. 2006). Enligt Nick Yee (2008) som kartlägger spelardemografien bland MMO-spelare, kan spelarmotivatorer ses som ett antal faktorer i samverkan. Yee har dock identifierat tre övergripande kategorier: Prestation (achievement), socialisation (social), samt fördjupning (immersion). Den vanligaste är prestation. I denna kategori faller de spelare som vill bli bäst, mäktigast, tävla mot andra, göra framsteg i spelet (exempelvis att nå nästa level) och de som spelar för att analysera spelmekaniken; siffrorna bakom spelet. De motivatorer som klassas som sociala inbegriper viljan att skaffa vänner, jobba ihop i grupp och hjälpa andra spelare. Spelare som däremot är ute efter fördjupning är motiverade av att utforska spelvärlden, fly från offlineproblem eller utforma sin karaktär ytterligare. Yee finner i sin studie att den enskilt mest populära motivatorn är viljan att göra framsteg i spelet, som exempelvis att nå nästa level. Fördjupning som övergripande kategori är nästan lika lockande för män som för kvinnor, även om en aning fler kvinnor listar detta som sin högsta motivator. Däremot finns skillnader mellan de kvarvarande kategorierna. Att prestera tycks vara viktigare för män (38,2% män mot 22,5% kvinnor), medan att vara social tycks vara viktigare för kvinnor (35,5% kvinnor mot 22,0% män). Yee noterar också att de motivatorer som är prestationsinriktade ofta har yngre respondenter, medan de kvarvarande två har äldre svarande (Yee, 2008).

3.5 Samtalsstilar på Internet

Att kommunicera via Internet är att kommunicera i text. Svenningsson i Dahlgren (2002) anser att datormedierad kommunikation kan ses som ett mellanting mellan tal och skrift, ”för visserligen är samtalen i datormedierad kommunikation skrivna, men eftersom replikerna ofta är snabba och informella (och de som samtalar samtidigt närvarande) så har de också många likheter med tal”.

Svenningsson skiljer på asynkrona (som exempelvis e-mail) och synkrona Internetmedier (som chattrum). De synkrona medierna är de som har flest likheter med talspråk. En typisk egenskap hos synkron datormedierad kommunikation är så kallad turtagning, eller ”vem som har ordet”. I samtal där parterna ser varandra avgör mimik, röstuttryck och andra icke-verbala signaler vem som har ordet. På Internet har deltagarna inte möjlighet att motta sådana signaler och därför kommer replikerna in i den ordning de har skrivits. Detta innebär en viss fördröjning i samtalet, eller att deltagarna pratar om flera olika ämnen samtidigt. Svenningsson noterar att en deltagare som halkat efter i samtalet ibland skriver svar till flera meddelanden i samma postning för att hinna ifatt. Detta kan vara värt att minnas då vi tar del av chattutdrag ur WoW i kapitel 6.



Bild 4. Två manliga och en kvinnlig Draenei.

3.6 Forskningsresultat om WoW och genus

Corneliussen (2008) gör en feministisk läsning av WoW och konstaterar att idén om manligt och kvinnligt som uteslutande kategorier genomsyrar spelet. Spelaren har ingen möjlighet att välja

något annat än kvinna och man som kön på sin karaktär. Utseendemässigt skiljer karaktärsmodellerna sig markant åt. De kvinnliga karaktärerna är mer sexualiserade än sina manliga motsvarigheter från samma ras – även om de manliga karaktärerna har onaturligt stora muskler kan dessa beteckna styrka och kraft, medan de kvinnliga karaktärernas stora bröst och smala midjor enbart kan ses som sexuell tillgänglighet, enligt Corneliussen. Corneliussen anser att monstruösa drag hos de kvinnliga horde-karaktärerna har tonats ner så mycket att de nästan kan sägas tillhöra släktet ”kvinna” mer än sin ras. Skillnaden är mest framträdande hos alliance-rasen draenei. Manliga draenei har enormt breda och muskulösa överkroppar, tentakler kring halsen, en välmarkerad svans och stora hovar. Den kvinnliga varianten av rasen saknar tentakler i ansiktet, har en smal liten svans och mindre, mer utsträckta hovar. Sedd framifrån påminner hon enligt Corneliussen mer om en människokvinna eller night elf-kvinna än en manlig draenei. Enligt Yee (2005) har cirka 23% av manliga WoW-spelare kvinnliga karaktärer, medan motsvarande siffra för kvinnor är 3%. Att utforska ramarna för genusidentitet i WoW tycks inte vara så populärt bland kvinnliga spelare. (Yee, 2005).

Men spelet läser, enligt Corneliussen, inte spelaren helt i sitt val av visuell representation. Spelet erbjuder variation bortom det stereotypiska, men karaktärens utseende påverkas i slutändan av spelaren (Corneliussen, 2008:74-75). För att undersöka könsrepresentationen i World of Warcraft har Corneliussen räknat NPC:erna i spelet (Non Player Characters, eller de karaktärer som styrs av datorn). NPC:ernas funktion i spelet är (förutom att vara de fiender spelaren dödar) även att ge uppdrag till spelaren, sälja, köpa eller laga föremål, att vakta större städer samt att skapa en atmosfär i spelet som ger känslan av att städerna är bebodda. Resultaten i studien finner att det visserligen finns vakter, questgivers och fiender som är kvinnor, men att ungefär 70% av NPC:erna ändå är män. Även bakgrundshistorien till World of Warcraft är dominerad av män, men de kvinnor som spelar en roll i WoW-världens historia är duktiga krigare och bedöms främst utifrån sina kunskaper och inte på grund av kön (Corneliussen, 2008).

Beth (2005) menar att en anledning till den utbredda sexismen i World of Warcraft kan vara spelarnas anonymitet. ” Many felt that the anonymity provided by the presence of a character influenced some players to do or say things that they would normally not do in real life situations, such as make sexist comments or behave in a sexist way.” Detta, menar Beth, lägger stort ansvar på spelkaparna att avhålla spelarna från sexistiska beteenden.

4 Metod och material

WoW som text är i ständig förändring. Nya ”patchar” med nedladdningsbart innehåll och modifikationer av spelmekniken släpps regelbundet, liksom de expansioner som kan köpas av spelarna. Spelet är alltid igång, dygnet runt, varje dag, även om ingen spelare är inloggad alls. Att avgränsa mitt material blir alltså en fråga om att avgränsa innehållet till den tid jag spenderat i spelet. Under studiens gång, från början av november 2008 till början av december 2009 har jag spelat spelet mellan 19 och 22 tre kvällar i veckan. Jag har alternerat mellan två höglevel-karaktärer, en blood elf hunter och en orc shaman. Därför har jag rört mig obehindrat i delar av spelet som skulle vara farliga eller till och med oåtkomliga för en karaktär av lägre level. Jag har framförallt rört mig i den värld som släpptes i och med Wrath of the Lich King, Northrend. Eftersom studien genomfördes under den tid Wrath of the Lich King släpptes (november 2008), antog jag att den största chansen att träffa på flest andra spelare skulle vara i Northrend, som blev den nya kontinenten att öka sina karaktärers level på. Jag intresserade mig främst för vana spelare som spenderade mycket tid i spelet. Mitt antagande var att de flesta av dem skulle försöka utveckla sina karaktärer genom att öka i level istället för att befinna sig i miljöer som inte krävde karaktärer av hög level.

4.1 Textanalys

För att analysera WoW som text används en semiotisk metod. Jag har tagit utgångspunkt i Gripsrud (2004) samt van Zoonen (1994) i att skapa en modell för att undersöka WoW. Van Zoonen skriver: ”signs in isolation are hardly ever meaningful, they derive their relevance not only from the particular articulation of signifier-signified, but also from their relation to other signs.” Detta kan undersökas genom att fokusera på den saknade motparten av de tecken som finns närvarande. De specifika koder som uppkommer i World of Warcraft saknar också mening utan att göras begripliga via den offlinevärld i vilken spelarna verkar. Ett träd i WoW görs begripligt genom att det liknar de träd som spelaren ser i världen utanför spelet. Gripsrud (2004) definierar hela begreppet kultur som *kodgemenskap*, ”dvs vissa uppfattningar om vad tecken

betyder och hur de får sättas ihop som är gemensamma för en större eller mindre grupp av människor”. Koderna i World of Warcraft är ofta både förankrade i den specifika spelkulturen och även idén om den kultur som spelarna känner till från sina offlineliv.

4.2 Nätetnografi

Den andra delen i metoden är av etnografisk natur. Jag använder mig av båda de huvuddrag som finns inom etnografen, både deltagande observationer och samtalsintervjuer. Att använda etnografiska metoder på ett fenomen som är knutet till Internet kräver ett antal avgränsningar. Hine (2000) har försökt att göra en grundläggande översikt över de principer en etnografi via Internet har att utgå från. Den hämtar sina rötter från traditionell etnografi, där etnografens närvaro på fältet och interaktion med dess invånare utgör grunden. Hine menar att Internet både ska ses som en kulturell artefakt och inte endast som en kultur i sig, eftersom Internet är beroende av teknologier som behöver läras och tolkas av användarna. Den virtuella etnografen Hine talar om är en mobil sådan, som inte är beroende av en eller flera platser för att utföras. Den kan inte beskriva något som det ”är”, utan enbart ge en bild av etnografens erfarenheter och idéer om skeenden. Just den fysiska förflyttningen till fältet har varit en grundläggande aspekt av etnografiska studier tidigare, likaså att träffa personerna i kulturen ansikte mot ansikte. Detta är inte alltid möjligt i studier av Internetfenomen. Hine menar: ”We might usefully turn our attention, rather than seeking correspondence and coherence ourselves, to looking at the ways in which new media might alter the condition of identity performance... Standards of authenticity should not be seen as absolute, but are situationally negotiated and sustained.” Det spelarna uttrycker i spelkontexten, eller det respondenterna uttrycker i intervjukontexten, ska alltså inte ses som mindre trovärdig än den identitet de har offline. Det kan snarare ses som ännu en aspekt av deras identitet. Hine använder medvetet termen ”virtuell” för att signalera en känsla av ”not quite the real thing” (Hine, 2002). Trots denna styvmoderliga behandling har jag valt att återge huvuddragen i metodologin, men använder istället termen nätetnografi. Sundén (2002) föredrar denna term därför att ”Every attempt to keep the real/virtual distinction intact is a slippery practice full of contradictions, for what exactly is the ’real?’”

4.3 Kvalitativa intervjuer

Ytterligare en huvudfåra i etnografin är den kvalitativa intervjun. I denna studie har kvalitativ samtalsintervju använts för att ta del av kvinnliga WoW-spelares erfarenheter. Informanterna har var för sig deltagit i var sin timslånga semistrukturerade intervju. En intervju av detta slag har ett på förhand definierat tema och en intervjuguide med frågor. Syftet med detta var att ge respondenterna möjlighet att utveckla tankegångar, samt att få dem att själva lyfta viktiga aspekter av sitt spelande. Intervjuformen ger stor flexibilitet och en naturlig möjlighet att ställa följdfrågor, samtidigt som den kräver mycket av forskaren. Enligt Östbye (2004) är det viktigt att forskaren är väl insatt i ämnet men samtidigt ödmjuk inför informanternas kunskaper, relevanta inlägg och attityder. En kvalitativ intervju kräver även att forskaren är aktivt lyssnande, det vill säga intresserad av det som informanten säger, men utan att vara påträngande. Aktivt lyssnande fungerar som kontroll på att intervjuaren förstår vad informanten har sagt, kontroll på hur det som sägs kan tolkas, bekräftelse på att intervjuaren förstår och är intresserad av det informanten har sagt, samt gör det möjligt att med följdfrågor få tillgång till informantens reflektioner.

Även om intervjuerna skedde i en relativt ostrukturerad form sökte jag fånga upp ett antal ämnen. Jag var intresserad av att få veta hur öppna respondenterna var med sin könsidentitet inför de andra spelarna och vilka reaktioner de kan ha mött från andra spelare kring sin könsidentitet. Jag var också nyfiken på att se om några mönster kring deras spelstil eller val i spelet kunde urskiljas, exempelvis vilken klasstyp de valde eller vilket fokus de hade i spelet (PvP, PvE eller RP). Kapitel 7 är således uppbyggt kring dessa teman och de andra mönster jag urskiljde i intervjuerna.

Intervjuerna har genomförts över MSN (ett program för synkron flerparskommunikation, oftast mellan två individer). Detta medium visade sig vara både positivt och negativt. En av de stora behållningarna med MSN var att fokus på ”ingame” inte flyttades. Respondenterna befann sig vid sina datorer, i en van miljö, och kunde förhoppningsvis prata mer fritt om det liv de för online. Respondenterna kunde även tänka efter innan sina svar och tala till punkt utan störningar eller eventuella avbrott från intervjuaren. Geografiskt avstånd blev irrelevant för intervjuerna, vilket möjliggjorde intervjuer som av tidsskäl inte hade kunnat göras ansikte mot ansikte. Nackdelarna märktes tydligast i den fria samtalsformen. Att skriva och svara på meddelanden låste ibland samtalen i en ”fråga-svar”-form som inte är önskvärd vid kvalitativa studier. Dessutom fann jag

det svårt att bekräfta och ge respons på informanternas uttalanden utan att bli för kortfattad, eller att genom för långa svar själv bli en aktör.

4.4 Informanterna

Personerna som deltagit i studien är mellan 18 och 27 år gamla. De har kontaktats via communityt helgon.net, där personer som besökte MMO-forumet tillfrågades om de ville delta i studien. Respondenterna har alla således ett signifikant intresse av att spela WoW – tillräckligt för att vilja diskutera det på communities. Detta har innebär att svaren från dem kommer från en grupp vana spelare. Även om de har individuella intressen och spelstilar kvarstår att studien främst är gjord på erfarna, intresserade spelare och därmed inte personer som spelar mindre frekvent. De är också relativt unga, troligen även det en effekt av att de kontaktades via ett community vars målgrupp är unga personer. Många fler informanter än fem tackade ja till att delta i studien, därför har de som tackat ja först blivit intervjuade först. Deras namn i studien har de antingen valt själva eller då de hellre önskat det, fått ett tilldelat.

4.5 Nätetik

Är samtalen i WoW privata eller offentliga? För Sundén, som 2002 studerade MOO, ett slags MUD (skriftbaserade onlinevärldar), handlade avgränsningen om platserna. För mig handlar det snarare om vilka som har tillgång till kanalen. På detta sätt påminner samtalen i WoW mycket om det tidigare oerhört populära IRC (internet relay chat, synkron flerparskommunikation). Samtalen är inte privata (som post eller whispers i WoW) men de är heller inte helt offentliga, och samtalen finns inte tillgängliga efter att de avslutats.

Namnen på samtliga karaktärer i de chattloggar jag återger är ändrade, men liknar de ursprungliga namnen för att förmedla en känsla av spelarnas val vid namngivningen av karaktären. Jag har inte frågat de deltagande om lov för att publicera deras uttalanden. För detta finns fler skäl. En student i en liknande position redgör för sina erfarenheter:

”My forum post stated that I was exploring possible instances of sexism towards female gamers, and using my name in the post clearly identified me as a woman, but the post made no claims as to whether or not I felt sexism even existed at all. However, very

quickly I discovered the true feelings of players about the topic I was exploring. Comments such as the one above [“SHOW US YOUR T*TS!”] demonstrated a total lack of regard for the academic nature of my undertaking, and instead focused on trivial and sophomoric comments about my level of education and the personal motives individuals felt were behind my study.” (Beth, 2005)

Jag har valt att inte ens fråga. Dels är citaten jag redogör för ibland rent kränkande, vilket gör mig tveksam till att de talande överhuvudtaget skulle vilja stå för dem i en akademisk text. Dels har jag bedömt dem vara så pass vanliga att de inte pekar ut en särskild spelare. De är snarare tänkta att illustrera det normala i nätverket, det som ofta ”hörs på byn”.

4.6 Avgränsningar

Bildmaterialet i denna uppsats är hämtat från spelet. Ett antal av mina vänner och bekanta i spelet har vänligt nog ställt upp med bilder på sina karaktärer för att visa karaktärer som inte enbart bär den tunna läderjacka de börjar spelet med. I övrigt är det mina egna karaktärer som figurerar på bild. Spelets båda sidor Alliance och Horde är inte likvärdigt representerade i denna studie. Världarna skiljer sig framförallt åt när det gäller hemstäder och quests. Majoriteten av spelinnehållet är gemensamt med avseende på grafik och miljö. På grund av att jag för ramen av denna uppsats hade tid att spela en alliance-karaktär från level 1 till 80, använde jag mig av mina egna horde-karaktärer. Därför har studien en viss horde-dominans, både från chattloggar, bilder och miljöer. Jag ber läsaren ha överseende med detta.

4.7 Självkritik

Jag har spelat World of Warcraft i två år. Den tid jag har haft tillgänglig för denna studie skulle aldrig ha räckt till att lära mig den grundläggande spelmekniken, än mindre ha satt mig in i spelarnas kultur. Jag har därför valt att använda min erfarenhet av spelet som en styrka, och därför inriktat mig på ”endgame”. Dessa delar av spelet kräver en viss erfarenhet och vana, till skillnad från de områden i spelet som är anpassade för karaktärer av level 1. Jag berör alltså inte de delar av spelet som en ny spelare upplever. Risken blir att ”go native”, dvs. integreras så djupt i kulturen att jag inte längre kan dra trovärdiga slutsatser. Jag har strävat efter att distansiera mig

från världar som för mig har varit välkända och självklara, och försökt se dem och berätta om dem från en nykomlings perspektiv. Detta har varit en reflexiv process som varit närvarande under hela arbetet. Jag kan trots det ha blinda punkter, där jag omedvetet varit för integrerad i spelkulturen för att kunna dra rimliga slutsatser. Jag förväntar mig därför att läsaren själv bedömer trovärdigheten av mina resultat.

5 World of Warcraft som genussystem

World of Warcraft utspelar sig i en fantasyvärld som på många sätt avviker från den värld spelarna upplever offline. Men för att kunna göras begriplig av spelarna måste spelet ha vissa hållpunkter på offlinevärlden, vissa bekanta koder. I denna värld är ett antal traditionella strukturer verksamma, däribland sådana som rör könsidentitet. Det är dessa strukturers samverkan jag väljer att kalla genussystem. Spelarna förhandlar ständigt med detta system, vilket gör att det inte är helt låst. Det finns andra öppningar och vägar att ta i spelet, som vi i detta kapitel ska se. Först ska vi tala om den grafiska representationen av genus i World of Warcraft genom att undersöka de olika karaktärsmodellerna. Sedan ska vi tala om kvinnans genusposition i WoW, både som datorintelligens och som symbol. Slutligen ska vi tala om sexualitet i World of Warcraft.

5.1 Biologi som estetik

Under december 2008 lanserade Blizzard en ny betaltjänst och gjorde reklam för den på inloggningssidan till World of Warcraft. Där stod: "You can now change a character's gender, name, face, skin color, and other cosmetic features! Click here to learn more about our brand-new service." Detta kan möjligen ses som en försonande gest för de transpersoner som spelar WoW – det anatomiska könet är inte en cementerad och oföränderlig del av identiteten - men det är också en indikation på att genus enbart är yta och estetik i WoW. För trots att spelet är relativt avsexualiserat, verkar där ändå starkt traditionella uppfattningar kring heterosexualitet.

5.2 Genuspositioner - karaktärsmodellerna

Som vi redan uppmärksammat i bild 2 och 4 finns en stor skillnad mellan de kvinnliga och manliga karaktärsmodellerna av samma ras. Dessa är så olika att de för en oinvidg nästan kan tyckas tillhöra olika raser. Den kvinnliga tauren på bild 2 är mindre och nättare än sin manliga motsvarighet. Hennes klövar är, precis som för draenei-kvinnan på bild 4, både längre och smalare. Bådas muskulatur är uppenbart mindre än männens och de har en tydlig byst, även

tauren-kvinnan, vars släktskap med kor snarare skulle antyda en annan slags anatomi. Dessa är utseenden som inte spelaren kan påverka. Men för alla raser finns ett antal attribut för utseendet som väljs av spelaren själv, som exempelvis frisyr. För manliga karaktärer specifikt kan detta innebära hur skägget bärs, medan det för kvinnliga karaktärer kan innebära val av örhängen. Val av hårfärg, betar, piercing, ärr och andra attribut är könsneutrala. De allra flesta raser har fem eller sex olika attribut för spelaren att välja mellan. Förutom detta kan spelaren själv påverka hur avklädd (eller påklädd) denne önskar att karaktären är. Spelet gynnar karaktärer som bär bästa möjliga utrustning och uppmuntrar alltså inte till halvnakna karaktärer.

Jag försökte på horde-sidan att göra en jämförelse mellan traditionell skönhet och ett utseende som kontrasterar mot det. Mina respondenter hade i intervjun ofta lyft fram undead och blood elf som utseendemässiga motpoler, varför jag valde dessa två raser.



Bild 5. Till vänster en blood elf paladin, till höger en undead rogue.

Trots att min undead rogue inte liknar blood elf-paladinen särskilt mycket, bär hon ändå drag av traditionell skönhet. Hennes midja är exempelvis ett blickfång i och med den hukade

kroppshållningen, och trots att hennes benknötar är tydliga, har hon ändå en väldigt smärt mage som urklippt från sitt sammanhang kunde platsa i klart mer sexualiserade kontexter. Hon är långt ifrån fet – frågan om den mer satta kvinnovarianten av dvärgrasen (bild 1) är den minst populära karaktären att spela på grund av sitt omfång har nog inte lyfts av en slump (Corneliussen, 2008). De kraftiga underarmarna och nästan kloliknande fingrarna gör undead-kvinnan mindre mänsklig och mer främmande än blood elf-karaktären. Hennes ögonhålor saknar liv – de framstår nästan vara tomma. Blood elf-kvinnan har däremot de för sin ras typiskt lysande ögonen, dessutom i färgen grönt, som kan symbolisera växtkraft och liv, men även trygghet (till skillnad från rött, som istället skulle ha symboliserat fara eller ondska). Undead-kvinnan är framåtböjd och hon står med armarna brett isär. Kontrasten mot blood elf-kvinnan är stor. Blood elf-karaktären står lutad på ena höften och ser förföriskt avspänd ut. Hennes kroppsytta blir mindre än för undead-karaktärens, vilket jag anser ökar hennes femininitet ytterligare. Inom vissa gränser har jag som spelare alltså möjligheten att välja mer eller mindre stereotypa karaktärer att spela.

5.3 Genuspositionen kvinna i WoW

Rent utseendemässigt är kvinnan i WoW något kortare, smärtare och mindre muskulös än mannen. När det kommer till spelvärlden tycks Blizzard ha gjort en medveten ansträngning att skapa en jämställd arena. Ett avsevärt antal av NPC:erna är kvinnor. De presenteras dock i spelet helt utan åthävor. Corneliussen noterar: "...there is no special attention drawn to the fact that the guards are female; they share all the racial features of their sisters, and are simply guards who happen to be female" (Corneliussen, 2008:78). Nedsättande kommentarer om kvinnor är ovanliga i spelet, liksom uppmärksamhet dragen till att de klarat av någonting "trots" att de är kvinnor. De passerar för det mesta obemärkt, ouppmärksammat förbi. Jag fick leta länge innan jag hittade exempel på en statuskillnad mellan spelets genuspositioner – men fann den i den djupa djungeln i Wrath of the Lich king-expansionens Sholazar Basin. Där stod nämligen en gnom-NPC som gav min shaman i uppdrag att erbjuda ett antal personer ett smakprov av hans nya likör och återkomma med deras åsikt. Detta är vad som sker i spelet när person nummer två får ett smakprov:

Hadrius Harlowe says: Well, so far, it tastes like something my wife would drink...

Hadrius Harlowe says: Now, there's the kick I've come to expect from Grimbooze's drinks! I like it!

Det här är ett av de ytterst få exempel jag har kunnat finna i spelets värld som på något sätt antyder att kvinnor och män inte har samma förmågor. Frun till denna NPC är uppenbart av en vekare karaktär, och föredrar mer milda drycker. Episoden i djungeln kan visserligen också ses som ett exempel på individuell smak, men samhällsstrukturen utanför spelet gör att de allra flesta spelare troligen inte kommer att göra den spontana tolkningen. Den föredragna läsningen i detta fall är uppenbar: kvinnor är svagare än män när det kommer till alkohol. Trots detta finns kvinnor i maktpositioner i spelet. Kvinnor är vakter, de är generaler och smeder. Att ha kvinnliga NPC:er närvarande utan att dra uppmärksamhet till dem kan från Blizzards sida ses som ett sätt att helt undvika att ta ställning i en inflammerad könsdebatt. Det kan även ses som ett sätt att försöka föregå med gott exempel, att i alla fall i WoW-världen skipa rättvisa i genusordningen.¹ Men även om WoW utspelar sig i en fantasivärld som är avskärmad från den fysiska världen, kan inte spelaren helt frigöra sig från sin kropp och det som sker runt den. Spelaren som definierar sig som kvinna kommer att medvetet eller omedvetet ta med sig sina erfarenheter av de olika begränsningar hon mött i livet in i spelet. Och i WoW får hon ingen möjlighet att besegra dem. De är redan besegrade. I WoW-världen är slaget redan vunnet. Och spelaren, som råkar vara kvinna, får inte ens vara med och vinna.

Under min shamans strapatser i Northrend blev jag uppmärksam på något som även förekommer i Outland: honan som neutral. Ett djur av arten ”shoveltusk” heter enbart shoveltusk när muspekaren passerar över den, medan djuret som är av hankön särskilt heter ”shoveltusk stag”. Det normala, eller icke-utmärkande, är med andra ord det feminina. De tillfällen då kalvar finns i flocken håller de sig normalt sett till honorna. Den ”neutrala” shoveltusken anfäller inte oprovocerat, medan bocken är ”farligare” och anfäller när en spelare kommer tillräckligt nära den. Denna praktik tillämpas enbart på de vilda djur som rör sig i hjordar över spelvärlden, förutom shoveltusk exempelvis djuren clefthoof, talbuk och mammoth (där den

¹ Jag gör här en jämförelse med äventyrsspelet *Den längsta resan* från 1999. Huvudpersonen April Ryan teleporteras på magiskt vis från sin framtida science-fiction värld till en medeltida fantasyvärld och måste lösa uppdrag genom spelets gång. Förutsättningarna i spelvärldarna är sålunda likvärdiga, även om spelmekaniken är radikalt annorlunda. Ett av uppdragen i spelet är att övertyga en sjökaptan om att låta April åka med på hans skepp, samt att förmå honom att anställa en kvinnlig navigatör. I *Den längsta resan* saknas neutralt/tredje/annat genus, men med maktskillnaden mellan spelets män och kvinnor görs tydlig. För en kvinnlig spelare är det troligen mer tillfredsställande att få lösa ett uppdrag som går ut på att besegra en sur misogynist i *Den längsta resan*, än att ta emot ett uppdrag från en kvinnlig general i WoW.

aggressive hanen istället har epitetet bull). Spelaren kommer frekvent i kontakt med djur i sådana hjordar, både genom quests och genom trasporter över områden där de befinner sig. Varelser som är ensamlevande, som björnar, spindlar eller olika typer av fåglar, heter bara sitt artnamn.



Bild 6. Några djur av arten Sboveltusk. Den gula namnbricka indikerar för spelaren att djuret inte kommer att anfalla, medan den röda texten på "Sboveltusk stag" signalerar att han är aggressiv.

Den enda slutsats jag kan dra från detta är att den neutrala honan anses vara mindre aggressiv och dessutom mer benägen att ta hand om avkomma. Notera på bilden ovan att kalven befinner sig mellan hanen och honorna. Dessa djur rör sig över ängarna i specifika mönster, med hanarna en bit ifrån honornas och kalvarnas flockar. Endast ibland möts alla djuren och vandrar en bit tillsammans, för att åter dela upp sig. Genuspositionen kvinna/hona är med andra ord en omhändertagande, icke-aggressiv position. Genuspositionen man/hane är mer aggressiv och dessutom något asocial.

5.4 Sexualitet i WoW

Kvinnan/honan sammankopplas alltså med avkomman. Jag håller med Corneliussen om att de kvinnliga karaktärernas påtagliga bröst signalerar sexuell tillgänglighet, men menar att de även signalerar reproduktion. Kopplingen mellan genus och sexualitet är tydlig i bland annat Hirdmans

genuskontrakt, där kvinnans biologi länge varit en genusposition. Hur ser då sexualitet ut i WoW? Inte alls. Spelaren förväntas inte spela sexualitet med sin karaktär. Karaktären kan äta, dricka, vila, slåss, döda, springa, rida och simma, men inte ha sex. De emotes (sociala rörelser som karaktären kan utföra) som finns tillgängliga kring sexualitet sträcker sig så långt som /dance, /flirt, /kiss (slängkyss), /love och /lick. Dessa emotes utförs genom att spelaren skriver in kommandot, varpå karaktären utför handlingen, antingen ensam eller med en annan karaktär som mål (varpå målets spelare på sin skärm kan läsa "Kara loves you", de andra läser "Kara loves Kira" och Kara själv läser "you love Kira").



Bild 7. De ringar som tydligast förknippas med sexualitet och giftermål i WoW. De ger, som bilden visar, inga fördelar för karaktären, utan har enbart kommentarer som signalerar deras användning.

Karaktärer kan gifta sig i WoW. Det är inte en standardiserad aktivitet som finns i spelet, utan snarare något som spelare själva gör möjligt genom att samla sina vänner, klä sig i spelarsydda kostymer och klänningar och uttala löften inför en priest, guildets ledare eller annan karaktär de väljer. Förlovnings- och bröllopsringar finns dock att köpa i spelet, bland annat i hamnstaden Booty Bay. Som bilden visar finns de i olika prisklasser, vilket Blizzard gärna skämtar om. En av de billigare beskrivs som "Hey, it's still a diamond.", och alluderar därmed starkt på den heteronormativa uppfattningen (ofta reproducerad i populärkultur) om att förlovningsringen ska vara dyr och stor. "Trust me, she'll know" placerar kvinnan i en passiv position, där hon agerar mottagare för ringen. Kan inte en annan kvinna köpa ringen? Även om det inte explicit finns något som tyder på att det är mannen som köper ringen, finns belägg att dra den slutsatsen. 2006 väcktes en stor debatt i spelarnätverket när två spelare nekades att gifta sig i WoW och riskerade

att få sina konton låsta av Blizzard. Spelarna var ett heterosexuellt par som mötts via spelet, och problemet var att båda deras karaktärer var av kvinnokön. Enligt ett av de få citat som finns att finna kring debatten svarade Blizzards officiella personal följande:

"[GM] Anyone can report and we will take appropriate action. While it may seem ok because they are truly a heterosexual couple in real life, in game they are two females. Please keep in mind, you need to worry about the other players. While I do understand where you are coming from, there are those who do not have the maturity"²

Blizzard försvarade alltså enligt detta citat de som kunde ta anstöt av homosexuella handlingar istället för att förespråka spelarfrihet i spelvärlden. Samma år varnades en spelare för att ha gjort reklam för sitt HBT (homo- bisexuella och transpersoner)-vänliga guild i spelet. Enligt Blizzard möjliggjorde detta diskriminering från andra spelare. Först efter extensiva protester från spelarnätverket och kontakt med media drog Blizzard tillbaka sin varning. Två andra HBT-vänliga gillen, Stonewall Champions och The Spreading Taint, skrev ett uttalande till Blizzard i vilket bland annat detta står: "Silencing a guild that is seeking friendly new members is not a satisfactory preventative for harassment. Rules should exist to punish the harasser, not those who may be harassed".³

När speltillverkaren sålunda valde att se så allvarligt på homoäktenskap i spelet finns ingen annan rimlig tolkning av ringarna som finns att köpa i spelet än att de ska användas för heteroäktenskap. Äktenskapen som sådana förändrar ingenting för karaktären. Den får varken för- eller nackdelar, och trots de relativt sexualiserade karaktärsmodellerna kan karaktärerna heller inte ha sex med varandra. Ringarnas enda syfte i spelet tycks vara att cementera traditionella antaganden om sexualitet, och därmed också om genus. I en värld där enbart två kön (utan reproduktiv funktion) finns, förväntas de ändå rikta sin lust mot varandra. Könet som estetik kan tyckas vara ett enkelt yttligt val, men har i själva verket djupgående verkningar i spelvärlden.

² <http://games.slashdot.org/article.pl?sid=06/02/03/2135233&from=rss>, hämtad 09-01-03

³ http://www.innewsweekly.com/innews/?class_code=Ne&article_code=1237,
<http://gamepolitics.livejournal.com/196866.html>, hämtade 09-01-03

6 WoW - nätverket

Vi har talat om själva spelets begränsningar och möjligheter för olika genuspositioner. Men det är användarna av spelet som tänjer gränserna för det möjliga, och förhandlar fram det ideala. Jag kallar spelarna för ”nätverk”, eftersom de flesta spelare, trots att de inte nödvändigtvis känner varandra, rör sig i samma värld, med samma grundläggande spelkultur. Ytterligare en annan anledning till att använda begreppet nätverk är för att syfta till dess flexibilitet, dess förmåga att förändras av aktörerna. World of Warcraft är stort. Jag vill därför påminna om att det naturligtvis existerar arenor i spelet där språkbruket och tilltalet är helt annorlunda än det jag redovisar nedan. Det här kapitlet är enbart en redovisning av de deltagande observationer jag har gjort. Det rör sig i uppsnappade samtal, på både det lilla och stora planet i spelet, och söker här illustrera vilka normer och värderingar som vanligen uttrycks bland World of Warcraft-spelarna.

6.1 Killar som spelar

Vi har tidigare konstaterat att en betydande del av WoW-spelarna är kvinnor, men trots detta tycks spelarna själva förutsätta att alla är män. Det enskilt vanligaste pronomen som används om andra spelare i offentliga samtal är ”he”. Nedan följer ett utdrag ur en konversationslogg i en så kallad pick up group (PUG), där ingen av spelarna känner varandra sen tidigare.

```
[Party][Kara]: now why did he leave --  
[Party][Krypth]: pala is offline  
[Party][Krypth]: I think he will come back
```

I detta utdrag upptäcker Kara och Krypth att paladinen (karaktären är en blood elf-kvinna) verkar ha gått offline. Kara visar uppgivenhet via en smiley medan Krypth hoppas på att paladinen kommer tillbaka. Ingen av dem reflekterar över att (den för dem okände) spelaren lika gärna kan vara en ”she”, trots att karaktären är av honkön. Endast vid ett tillfälle under studiens gång var jag med om ett samtal där en av parterna talade om en tredje person som en ”he/she”.

Även i mer offentliga utrymmen antas en manlig spelare. Kanalen ”trade”, som är synlig för alla spelare som befinner sig i en storstad, har som syfte att möjliggöra för spelare att erbjuda varor eller tjänster till andra spelare (oftast markerat genom förkortningen wts – want to sell). Följande utdrag är hämtat från en trade-kanal.

[Trade][Rabid]: wts enchant
[Trade][Sakr]: Don't trust him, he's a scammer
[Trade][Simplemind]: idd
[Trade][Rabid]: not my fault its bugged... :O
[Trade][Simplemind]: he scammed my mum

Här försöker Rabid sälja sina tjänster som enchanter, dvs. genom magi förbättra andra spelares föremål eller utrustning. Sakr påpekar för alla att spelaren är opålitlig och inte kommer att leverera som lovat, och får uppbackning av Simplemind (idd – agreed). Rabid menar att felet låg i själva spelet, i en bugg, men Simplemind spinner vidare på scammer-temat och indirekt även på Rabids förmodade kön.

Säkerligen spelar också den lingvistiska traditionen av att använda män som neutrum i lagtexter eller andra offentliga handlingar roll för hur spelarnätverket anpassar sig kring att tala om pronomen. Resultatet är dock ett osynliggörande och ofta förlöjligande av kvinnor (som mamman i citatet ovan).

6.2 ”Gay” som uttryck

Eftersom det i World of Warcraft-nätverket existerar en stark manlig norm kan spelarnätverket sägas vara homosocialt, eller till och med homoerotiskt. Orden ”gay” och ”fag” används ofta i nedsättande syfte bland spelarna. Detta bryter mot Blizzards policy men används så ofta att det är snarare regel än undantag. Följande citat är hämtat ur ett gilles chattlogg. Enbart gillesmedlemmar har tillgång till chatten, och följande sägs av en spelare innan denne loggar ur spelet för kvällen.

Claw has earned the achievement [Storming Stormwind]!
[Guild][Verdani]: gz! also reh is gay and nn, hope u get ur bear claw
[Guild][Claw]: [Storming Stormwind] done ;D

[Guild][Verdani]: :D

[Guild][Verdani]: nn

[Guild][Verdani]: gd luk

Här märker vi en viss fördröjning mellan parternas repliker, vilket naturligtvis kännetecknar synkron flerpartskommunikation. Claw har med framgång anfallit en av alliance huvudstäder, Stormwind, och därför fått en "achievement" i spelet. Belöningen för just denna typ av achievements är ett riddjur i form av en björn. Verdani gratulerar för bragden (gz – gratz – congratulations), tillägger i förbifarten att en tredje person i gillet (reh) är böj och säger sedan gonatt (nn – night night). Gay används här alltså bland vänner, som ett skämtsamt tilltal och utan syfte att provocera.

Vi går tillbaka till pug-en vars paladin helt plötsligt försvann. Här befinner sig spelarna inte bland sina gilleskamrater utan bland spelare som de oftast aldrig träffat förut. Innan gruppen, som består av horde-karaktärer, ska gå in i sin instans dyker en alliance-spelare upp. Denne har mycket högre level än spelarna i gruppen och dödar dem en efter en. Följande konversation utspelar sig medan spelarnas "själar" springer tillbaka till sina lik:

[Party][Caún]: WELL!

[Party][Kara]: oh well that just proves one thing...

[Party][Krypth]: what is the fun with that I really dont get it

[Party][Kara]: ALLYS WILL FOREVER STAY GAY :3

I detta utdrag hamnar Krypths uttalande över Karas två repliker som egentligen hör samman, på grund av mediets synkrona karaktär. Att döda karaktärer av lägre level, att ganka, är något som många spelare ser ner på. Dessutom har gruppen precis utsatts för detta och Kara upplever antagligen viss frustration. För att positionera sig själv så långt bort från den fientlige spelaren som möjligt tillskrivs denne homosexualitet, och med stora bokstäver dessutom.

En sen kväll strax innan expansionen Wrath of the Lich King släpptes befann jag mig på Isle of Quel'Danas med min shaman Feinix. Där utspelade sig följande konversation:

[General][Mike]: ally ganking at beach...

[General][Mike]: they r so gay

[General][Feinix:] hey, I have friends that are gay, please don't offend them... call them idiots instead

[General][Phonebooth]: i have friends that are idiots, dont offend them

[General][Lidder]: i hv friends that r offended, dont call them idiots

Detta tillfälle illustrerar ganska tydligt det bemötande jag kom att vänja mig vid under studiens gång. Feinix säger i detta tillfälle ifrån när ordet gay återigen används som ett skällsord. Två ditills tysta spelare ger sig in i debatten, till synes utan något annat syfte än att förlöjliga. Inte nog med att spelskaparna eller spelarnätverket inte avskräcker andra spelare från att uttala sig hänsynslöst, dessutom får jag genom Feinix tydligt veta vilken ton som är önskvärd i den offentliga kanalen.

Förståelsen av spelarnätverket som ett "vi" är att det består enbart av män. Kvinnor är inte närvarande, och därför blir det mycket viktigt för deltagarna att klargöra att de är heterosexuella, särskilt bland andra okända spelare. Detta görs framförallt genom att använda orden "gay" och "fag" om spelare eller handlingar de inte vill förknippas med. Orden används även bland vänner utan att bära den starkt negativa laddning som de gör när de används om fiender. Denna praktik blir inte bestraffad av andra spelare eller ens spelskaparna själva. Samma homosocialitet kan noteras hos fotbollslag eller andra mansdominerade arenor. Till skillnad från dessa finns dock kvinnor med i nätverket, tillhör i tystnad detta "vi" och agerar osynligt, inom och utifrån det. Låt oss höra vad de har att säga.

7 World of Warcraft-spelarna

Som vi tidigare nämnt är respondenterna vana spelare av World of Warcraft. De förstår spelmekaniken, men även nätverket, och har olika strategier för att navigera i en mansdominerad värld. Till en början ska vi presentera dem kort för att skapa en bild av deras spelvanor och huvudkaraktär. Flera av respondenterna hade under studiens gång flera karaktärer på samma nivå och har således fått välja sin favorit till main (huvudkaraktär) för denna presentation. Efter presentationen följer en genomgång av respondenternas vägar in i spelet, deras karaktärsskapande, favoritklasser, spelstilar och motivatorer. Därpå tar vi del av deras erfarenheter av att vara tjejer i WoW och vilka fördomar de har mött i spelet.

7.1 Presentation av respondenterna

Knytt är 27 år gammal. Hon har spelat WoW sedan spelet kom ut. Att klara av saker på egen hand i spelet är viktigt för henne. Hennes två favoritkaraktärer är mage och priest, både som dps och helare.

Myrra är 18 år gammal. Hon gick under studiens gång över till Warhammer online, och deltar i studien med sina erfarenheter kring de båda spelen.

Belhelmel är 22 år gammal. Hon gillar förutom WoW att spela konsollspel, gärna med zombier i. Hennes huvudkaraktär är en undead warlock.

Pickadolly är 23 år gammal. Hon har spelat tv-spel och datorspel under lång tid. Hennes huvudkaraktär är en dps-paladin.

Nacht är 20 år gammal. Hon har spelat tv-spel så länge hon kan minnas och spenderar nästan all sin fritid med att spela WoW på hög nivå. Hennes huvudkaraktär under studiens gång är en death knight.

7.2 Vägar in

De allra flesta respondenter började spela genom en närstående man, som en pojkvän, bror eller pappa. Myrra tror inte att hon hade börjat på egen hand, men framförallt därför att hon inte kände någon annan som spelade:

”Det tror jag inte faktiskt. jag tyckte det verkade kul eftersom han spelade och andra folk jag lärde känna genom honom.. det är roligare att spela med folk man känner irl tycker jag.. hade inte han spelat så hade jag nog inte börjat, eftersom jag då vore helt själv =P kände ingen annan som spelade så”

De flesta respondenter bekräftar att de inte skulle ha börjat utan någon som introducerat dem till spelet. Undantaget är Nacht, som började spela WoW på eget initiativ:

”Jag flyttade till [annan stad] för skola och kände ingen, så jag tänkte att jag lika gärna kunde börja testa eftersom jag varit nyfiken på det ett tag.” (Nacht)

De flesta respondenter introduceras till spelet via män, och det är även män som ibland sätter gränser för deras spelande. En av respondenterna har en pojkvän som inte är intresserad av spelet och har således dragit ner på sin speltid. Samma tendens kan märkas i Schott & Horrells (2002) intervjustudie med kvinnliga spelare, där spelarna påverkas av närstående män i sitt spelande. Ur ett semiotiskt perspektiv intresserar jag mig för vad som inte syns i denna läsning. Skulle manliga spelare påverkas i lika hög grad av vilka spel deras tjejkompisar eller flickvänner rekommenderar?

7.3 Motivatorer

Anledningar till att spela spelet varierar bland respondenterna. Många nämner inlevelsen i spelet som en viktig aspekt. De flesta tycker att grafiken och de mjuka animationerna är en övervägande anledning till att de inte gått över till ett annat MMO:

”Dels gillade jag grafiken mycket bättre i wow än i de tidigare. tycker om det lite tecknade stuket, och animationerna är de mjukaste och mest levande jag sett i ett spel tror jag. jag stör mig vääääligt lätt på sånt, så det är viktigt. dessutom är det nybörjarvänligt och enkelt

och med humor... jag klarar inte av när det ser ut som de springer fram i luften. i wow känns alla animationer grundade, och det gillar jag.” (Knytt)

Andra känner snarare att animationerna är ett problem. Myrra, som har gått över till ett annat MMO, Warhammer, gjorde det till stor del på grund av utseendet på spelet:

Myrra: roligare pvp, bättre grafik och finare miljöer.

Intervjuare: lite mindre cartoonish?

Myrra: exakt! Och sånt är viktigt i ett spel tycker jag. grafik och grejer. man kan lättare leva sig in i spelet då på nåt sätt.

Det tycks ändå vara så för respondenterna att en av de stora behållningarna med WoW är grafiken. Styrkan spelet har i att locka icke-manliga spelare är förutom dess myller av valmöjligheter även utseendet och miljöerna.

7.4 Den egna karaktären

Alla respondenter trivs bäst med att spela en tank eller dps-karaktär, antingen via sin klass eller sin modifiering av en hybridklass. Det motsäger den konventionella idén om att kvinnor skulle vilja ha stöttande roller i gruppen eller välja att spela helar-klasser. Alla respondenter har huvudsakligen valt att göra kvinnliga karaktärer:

”Mina karaktärer är kvinnliga allihop tror jag. Tycker oftast att de är snyggast, helt enkelt. Har karaktärer av de flesta raser, men de jag gillar bäst är undead och blood elf på hordesidan och draenei på alliance. Det är de jag tycker är finast. Hur karaktären ser ut och rör sig är viktigt för att jag ska gilla att spela den.” (Knytt)

”jag tycker dom ser snygga ut, som tjej tror jag att jag identifierar mig lite med bloodelfs” (Pickadolly)

”ja du.. eftersom jag själv är tjej så kändes det på nåt sätt självklart att jag skulle spela en tjejkaraktär.. men även för att jag tycker att dom kvinnliga figurerna oftast är snyggast gjorda” (Myrra)

”jag tycker det är roligast att skapa dem.. känns som att det spelar mer roll hur de ser ut än killar” (Nacht)

Här förekommer enligt mig en hög grad av identifiering mellan respondenterna och deras favoritkaraktärer. De menar även att de kvinnliga karaktärerna är mer estetiskt tilltalande och ser dem som mer välgjorda. Med tanke på att de manliga karaktärsmodellerna har lika många valbara utseendeattribut som de kvinnliga handlar det inte om detaljrikedom. Istället håller jag med Corneliussen (2008) om att de kvinnliga karaktärerna snarare har en avsaknad av monstruösa eller iögonfallande drag och är strömlinjeformat feminina. Det respondenterna sålunda ser här, är enligt mig, att det feminiserade är det snygga, det eftertraktansvärda, den form de tar i spelvärlden.

7.5 Favoritklass

Jag frågade alla respondenter vilken klass de föredrog. Svaren varierade i hög grad och visade således att kvinnor inte nödvändigtvis föredrar att spela klasser som helar eller understödjer andra. Om något verkade respondenterna föredra att spela dps-klasser, antingen rena sådana eller genom att modifiera en hybridklass.

7.6 Spelstilar

Respondenterna har väldigt olika spelstil, från den casual-spelande Knytt till den målinriktade Pickadolly:

”Jag är nog mer "oseriös" och orkar inte satsa lika mycket på att bli störst bäst och vackrast. jag leker och har roligt... jag kan också se och fascineras av sånt som hur folk rör sig i grupper i BGs och sånt, mer som om jag tittade på ett djurprogram.” (Knytt)

”Det är det som är så bra med wow, att man kan välja vad man vill göra. ibland är jag på humör för battlegrounds eller instanser, medan i andra fall är jag mest intresserad av att questa och följa upp i storyn.” (Belhmel)

”I pve får man inte den där adrenalinkicken som man får i pvp. där ska det ju gå fort. och där är det ju andra spelare man dödar så det är roligare på det sättet. Pvp är inte lika förutsägbart... nu när man kan lite mer så är det ju skoj att visa att man är bra också. ska alltid ligga högst upp på listorna efter ett scenario. 2a duger inte.” (Myrra)

”Definitivt en hardcore spelare från day one. jag ville helt enkelt bli bäst och spela med dom bästa. Idag är jag lite mer casual pga jobb och andra saker runt om i livet men det är bara sen ca 2 månader tillbaka.” (Pickadolly)

För Knytt är battlegrounds (de specialskapade arenor där spelare från de två fraktionerna möts för att kriga) mer som ett ”djurprogram”, medan det för Myrra (som spelar Warhammers motsvarighet scenarier) inte duger med något annat än att ha gjort mest skada av alla som närvarat i scenariot. Belhelmel gör lite av varje, ibland med krävande aktiviteter som intanser eller battlegrounds, och ibland sådant som är mer casual, som att följa spelets story. Pickadolly vill vara bäst, och detsamma kan sägas om Nacht, som raidar i princip dagligen med sitt guild. Spelstilarna tycks alltså vara lika vitt skilda som individerna, utan något klart mönster för hur en tjej skulle välja att spela enbart med grund i genusposition.

7.7 Att vara tjej i WoW

I WoW måste respondenterna aktivt ”komma ut” om sin könsidentitet om de inte vill bli sedda som män av andra spelare. De flesta av respondenterna undviker att ta upp sin könsidentitet när de spelar. De tycker inte att det är relevant, att det ska passera obemärkt eller att WoW inte handlar om kön. De nämner också att det kan leda till oönskade fördelar med andra spelare som börjar erbjuda hjälp och smickra dem.

”Nej jag brukar inte göra det blir så mycket tjat då. Det är väl mest killar som spelar och därför drar de slutsatsen att jag också är det. men peronligen får dom tro va de vill, att jag e tjej, kille eller transa. wow handlar inte om kön för mig.” Pickadolly

Reaktionerna som respondenterna mött vid att ”komma ut” är övervägande positiva.

”Många blir förvånade, och de flesta verkar tycka det är lite roligt att man spelar trots att man är tjej. För ett tag sedan tyckte en kille i gillet att han gärna haft en flickvän som mig, som också spelade.” (Knytt)

Myrra säger att hon knappt tänker på att bli kallad kille längre och sällan rättar andra spelare, förutom om hon är på ”utnyttjar-humör”:

”Säger man att man är tjej så blir dom helt fascinerade. Man blir erbjuden jättemycket hjälp och dom nästan halvraggar på en ibland. Så det kan man utnyttja! :D”

Och Nacht har utforskat nätverkets förutsättningar för olika genuspositioner:

”Jag och pojkvännen testade att starta night elf females på en rp-realm och sa till folk att vi var systrar irl, fick massa boosts [hjälp av en karaktär med högre level] och sånt där”
(Nacht)

Respondenterna tycker inte att könsidentitet på spelaren är relevant i spelet, trots att nätverket förutsätter att de är män. De tycks nästan anta en resignerad förhandlande läsning av spelarnätverkets förutsättningar. De förstår den dominanta positionen, och de ligger lågt för att inte stöta sig med den. Nacht har tillsammans med sin pojkvän valt att testa gränserna och utnyttjat de förmåner det innebär att ta en genusposition som tjej i WoW. Myrra har nästan satt detta i system genom att, som hon själv uttrycker det, vara öppen med sin könsidentitet när hon är på ”utnyttjar-humör”. Här finns en dubbelhet. Respondenterna undviker att vara för öppna med sin könsidentitet inför andra spelare, kanske även därför att det kan innebära oönskade fördelar. Flera av respondenterna nämner i sina intervjuer att det är viktigt för dem att kunna klara av saker själv i spelet. Att bli sedd som tjej innebär, förutom att bli sedd som avvikande, även att bli erbjuden hjälp och stöd och därmed frångått möjligheten att klara av saker på egen hand. Pickadolly säger att hon alltid spelat i ganska seriösa guild, vilket är ytterligare en aspekt som är värd att framhäva. I dessa guild spelar könsidentitet mindre roll än skicklighet som spelare.

Ingen av respondenterna lyfter spontant tanken att de skulle kunna agera förebilder för andra spelare om de var öppna med att de var icke-manliga spelare, och bidra till att avdramatisera

kvinnan som spelare i WoW. De respondenter jag frågar har överhuvudtaget inte har reflekterat över den möjligheten.

7.8 Fördomar

Trots att respondenterna sällan får negativ respons kring sin könsidentitet finns ändå en del begränsningar i spelarnätverket kring dem, som de fördomar de möter i spelvärlden:

”därav är det ju bra att lira en tjejkaraktär med. Då blir det liksom mer trovärdigt => skulle nog vara konstigt om det kommer en stor tauren male och påstår sig vara en blond Anna från sverige typ.” (Myrra)

”Folk antar nästan alltid att man är kille! och det verkar speciellt när man spelar horde! det tycker jag är löjligt. visst, min char ser halvrudden ut, men bara för att jag är tjej behöver jag inte välja en vacker bloodelf eller någon av alliance raser för att spela.” (Belhelmel)

”När jag joinade serverns bästa guild och en del visste att jag var tjej kom det whispers direkt ifrån andra guild memebbers som inte ens hade spelat med mig... där stod det typ att jag minsann sög för att jag var tjej och att jag absolut inte hade något att komma med. Jag blev ganska nertryckt för att jag var just tjej och fick alltid kämpa extra mycket för att bevisa att jag var bra. det tog ett tag innan jag vann deras respekt men efter det var det aldrig några problem” (Pickadolly)

Nacht har alltid spelat på hög nivå och har kunnat komma in i bra guild med utmärkta referenser. Men hon upplever att hon själv har fördomar:

”Däremot kan jag erkänna att jag tänker lite så mot andra som är "tjejer". har lite förutfattade meningar om dem. Mest eftersom att de flesta som jag varit i grupp med som sagt att de varit tjejer har varit helt... usla” (Nacht)

De fördomar som respondenterna själva upplevt i spelet kretsar kring kvinnliga spelares skicklighet och förväntade val som spelare. Pickadolly får, vid det enskilda tillfälle hon berättar

om, arbeta mer än en spelare som uppfyller normen för att få samma bemötande. De flesta respondenter tycks åter anta en förhandlande läsning av nätverkets struktur. De förstår och håller delvis med om de slutsatser som görs av normen. Nacht går längst och antar en dominant läsning av nätverket. Hon anser att de flesta hon träffat som sagt sig vara tjejer har varit dåliga spelare. Rent numerärt finns dock fler manliga WoW-spelare, men hon verkar inte se usla manliga spelare som ett lika stort problem. Ytterligare en dimension av begränsningar lyfts fram av respondenterna: utformandet av den egna karaktären. Personer som definierar sig som kvinnor förväntas undvika att spela en viss typ av karaktärer – som de sönderruttnade undead eller en male tauren.

8 Sammanfattning och slutsatser

De frågor jag har ställt mitt material har rört sig kring spelarens relation till spelsystemet. Vi har gått igenom World of Warcraft som genusystem med en texttolkande metod. Vidare har vi diskuterat WoW-nätverket genom en etnografisk metod och slutligen har vi hört vad de icke-normativa spelarna anser om sin värld.

8.1 Spelets konstruktion av genus

WoW är långt ifrån det värsta exemplet på stereotypiserande genuskonstruktioner i spel. Öppningarna i spelets konstruktion av genus är uppenbara. Spelaren har relativt stor möjlighet att själv utforma sin karaktär enligt mer eller mindre stereotypa val. Det finns ett fåtal exempel på en uttalad mansnorm i spelet, bland annat det quest som låter NPC:er smaka av alkohol och där kvinnor tydligt positioneras som de ”vekare”. Blizzard gör en ansträngning att öka representationen av kvinnor i spelvärlden och därmed jämställdheten i den. Samtidigt görs ett tydligt isärhållande av manligt och kvinnligt i karaktärsmodellerna. Även de karaktärer som anses vara långt ifrån stereotyp skönhet har vissa detaljer som gör dem feminiserade, ibland till den grad att de förlorar sitt rassetypiska utseende. Honan är den outtalade normen bland de hjordlevande vilda djuren i spelet. Hanarna kopplas samman med aggressivitet, vilket antyder att kvinnor trots sin status i spelvärlden är mindre aggressiva. Biologiskt kön anses av Blizzard vara ett estetiskt attribut utan några underliggande värden. Trots detta finns en stark traditionell heteronormativ strömning hos spelskaparna, där äktenskap är förbehållet kvinnor och män, och där det uppenbart är mannen som ska fria, trots att karaktärerna varken kan ha sex eller reproducera sig.

Därför skulle jag vilja påstå att det finns begränsningar i spelets konstruktion av genus. Kvinnan som stark individ är representerad utan åthävor, men är det inte på samma villkor som mannen. Hon förväntas vara mindre aggressiv, mindre muskulös och mer sexualiserad. Begränsningen är dock mycket förhandlingsbar från spelarna själva. Hur karaktären ser ut, hur avklädd eller påklädd denne är, och vilken sexualitet karaktären har är i slutändan spelarens eget val.

8.2 Spelarnätverket och genus

Det existerar en hög grad av mansdominans i spelarnätverket kring WoW. Vissa teman i samtalen är så pass återkommande att de blir vardag. De bildar en bakgrund mot vilken spelarna agerar, gör sina ärenden, levlar och lever ut sitt onlineliv. De återkommer i samtalet mellan gruppmedlemmar och i de största kanalerna på servern. De återkommer server efter server och är den del av kulturen som omgärdar WoW. De är starkt manligt homosociala och heteronormativa. Ord som ”fag” och ”gay” används både som skällsord och mer skämtsamt, bland vänner, utan syfte att provocera. Icke-manliga spelare osynliggörs tydligt i jargongen, som är långt ifrån välkomnande och inkluderande. De tillfällen då jag under studiens gång valt att säga ifrån till spelare som använder dessa ord på ett nedsättande sätt, har jag fått erfara hur nätverket sluter upp för att tysta och förlöjliga.

8.3 De kvinnliga spelarnas val

Det tycks vara så att de kvinnliga spelarna skapar sin karaktär efter eget huvud och inte i utgångspunkt av vad som förväntas av dem i spelvärlden. Detta får de bekräftat genom kommentarer från andra spelare, som ibland tycks förvånade över deras karaktärsval (exempelvis en undead istället för en blood elf). Det finns heller inga indikationer på att de föredrar att spela helande eller stöttande klasser. Snarare spelar de flesta av dem i dagsläget dps-klasser, de klasser som är minst beroende av en grupp för att slutföra mål i spelet. Deras fokus i spelet är varierande och skiftande och har snarare grund i deras individuella smak än könsidentitet. Det finns alltså inget som tyder på att skapandet av karaktärerna hos mina respondenter reproducerar någon underordning. De är inte enhetligt orienterade åt något håll. Det mönster som möjligen kan utläsas ur deras svar är att flera av dem är relativt prestationsinriktade. Mina respondenter är väl medvetna om spelarnätverkets kultur och de flesta av dem tacklar det genom att helt enkelt ligga lågt. De talar inte mer än nödvändigt om sin könsidentitet och tycker heller inte att det hör till spelvärlden att göra så. Att bli annorlunda bemött är för dem en vana. De fördomar de möter berör främst svårigheten att bli tagen på allvar som en skicklig spelare, både genom att bli nedvärderad och att bli erbjuden mer hjälp. Dessutom tycks de andra spelarna göra antaganden kring vilken slags karaktär de föredrar att spela.

8.4 Slutsatser

Den här uppsatsens syfte var att utöka kunskapen om kvinnor som spelar World of Warcraft, genom att undersöka relationen mellan spelare och spelsystem med avseende på genus. Spelet är, som vi har sett, relativt lätt att navigera även som avvikande från mansnormen. De heterosexuella värderingarna som genomsyrar spelet är ständigt närvarande, men svaga på ytan. Många spelare är seriösa och trevliga, men det är nätverkets högsta röster som hörs på kanal efter kanal spelet igenom. Dessa röster talar enbart om män, för män. Om det någonstans bör till stånd en förändring för att öka andelen icke-manliga spelare, är det där. Det är roligt att se att mina respondenter inte är stereotypa eller lever upp till några fördomar. De verkar trivas bra trots den ibland tuffa atmosfären i spelarnätverket. Ingen av dem tycks ha reflekterat över att de själva kan vara förebilder i att avdramatisera icke-män som spelare. De försöker istället att ligga lågt och osynliggör därmed sig själva i spelarnätverket. Det mest skrämmande är att nätverket agerar med kraft mot röster som försöker förändra den kränkande tonen i offentliga samtal. Så länge som det gör så kommer spelarna att fortsätta utgå från mannen som norm och den heteronormativa diskursen som enda sanning.

8.5 Slutdiskussion

Det framstår tydligt att detta är ett stort och intressant område som är värt att tas på allvar. Framförallt anser jag att begräsningarna finns i spelarnätverket och det är där jag skulle vilja gå vidare med fler studier. Intressant är bland annat människor med annan genuspositionering än kvinna eller man, eller spelare som aktivt gender-bendar och spelar en annan genusposition än de har offline. Ytterligare en intressant aspekt som är värd att undersöka vidare är spelarnätverkets samspel med spelskaparna, hur spelarnas krav på ändringar i spelet mottas av Blizzard eller hur de kulturuttryck som spelarna gör (exempelvis via Youtube) senare dyker upp i spelet, ur ett genusperspektiv. Deltagande observationer av spelare som spelar tillsammans skulle troligtvis också kasta ljus på aspekter som går förlorade i en studie utförd enbart online. Vad säger spelarna till varandra bakom skärmarna? Hur gör de världen begriplig och hur förhandlar de fram sina positioner?

9 Källförteckning

Beth, C (2005): "Sexism in *World of Warcraft*," Undergraduate Term Paper for "Ethnography of Massively Multiplayer Games" Trinity University, San Antonio, Texas

Cassell, Justine & Jenkins, Henry (1998): *From Barbie to Mortal Kombat. Gender and computer games*. Cambridge: The MIT Press

Chandler, Daniel (2007): *Semiotics: the basics (second edition)*. New York: Routledge

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

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

Dahlgren, Peter(red.) (2002): *Internet, medier och kommunikation*. Lund: Studentlitteratur

Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore J. R. (2006). Building an MMO With Mass Appeal: A Look at Gameplay in World of Warcraft. *Games and Culture*. Vol 1:4, s 281-317.

Gotlin, Eva (1999). *Kön eller genus*. Nationella sekretariatet för genusforskning

Gripsrud, Jostein (2004): *Mediekultur, mediesamhälle (andra upplagan)*. Göteborg: Daidalos

Hine, Christine (2000): *Virtual ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage

Hirdman, Yvonne (1990). *Genussystemet*. SOU 1990:44, 76-78

Karlsson, Pernilla (2007): 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. Södertörns högskola: examensarbete

Schott, Gareth R. & Horrell, Kirsty R. (2000): Girl Gamers and their Relationship with the Gaming Culture. *Convergence: the International Journal of Research into New Media Technologies*. Vol 6:36, s 36 - 53

Sundén, Jenny (2002): *Material virtualities. Approaching online textual embodiment*. Linköpings Universitet: Department of Communication Studies

Statens folkhälsoinstitut, FHI (2005): Hälsoeffekter av tv- och datorspelande

Van Zoonen, Liesbet (1994): *Feminist media studies*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage

Östbye, H., Knapskog, K., Helland, K., Larsen, L.O. (2004): *Metodbok för medievetenskap*. Malmö: Liber

Elektroniska källor

Game Entertainment Europe (2008) Introduction to MMOG <http://www.ge-eu.com/games.html>

Yee, Nick (2005) "WoW Gender-Bending" från *The Daedalus Project*, vol 3-4. <http://www.nickyee.com/archives/001369.php>

Yee, Nick (2008). "Primary Motivations", från *The Daedalus Project*, vol 6-1. <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001612.php>

"World of Warcraft subscriber base reaches 11.5 million worldwide"
<http://www.blizzard.com/us/press/081121.html>, hämtad 2008-12-25

Intervjuer, samtliga utförda över MSN

Intervju 1 – Knytt. 2008-11-26

Intervju 2 – Myrra. 2008-12-01

Intervju 3 – Belhmel. 2008-12-06

Intervju 4 – Pickadolly. 2008-12-16

Intervju 5 – Nacht. 2008-12-19

Kompletterande emailkontakt med Knytt 2008-12-11.

10 Bilaga – intervjuguide

Bakgrund/kontextualisering

Ålder

Bostadsort

Erfarenhet av datorspel

Kontakt med WoW och anledning till att börja

Hur mycket spelar du?

Spelet

Fraktion

Favoritklass

Kön på karaktärer

Egen uppskattning av spelstil (casual, hardcore?)

Inriktning i WoW (PvP, PvE, RP)

Positiva och negativa saker med WoW

WoW jämfört med andra MMO

Socialt

Medlem eller inte i ett guild, inriktning på detta

Tänker du på att du är tjej när du spelar?

Upplever du att du blir sedd som kille i WoW?

Reaktioner från andra spelare

Förutfattade meningar från andra spelare

Vill du tillägga något?

Vilket namn vill du ha i uppsatsen?