

Att bli till genom att vara någon annan

**En kvalitativ studie om rollspelande
transpersoners upplevelser av att konstruera
könsidentitet genom textrollspel online**

Av: Elliot Utas

Handledare: Raili Uibo

Södertörns högskola | Institutionen för kultur och lärande

Kandidatuppsats 15 hp

Genusvetenskap | Vårterminen 2022



Abstract

The aim of this paper is to examine how trans people who embody fictional characters in text-based roleplays online construct gender identity through immersive representations of their understandings of gender as performance. I have conducted semi-structured chat interviews with seven participants and examined the transcripts with a queer phenomenological theoretical framework. I have found that the participants have a deep understanding of the differences between the physical and the digital world and that they use this knowledge to safely explore gender identity and expression within the online roleplay. Furthermore, the participants express how the digital world allows them to experience material bodies that they do not possess in the physical world. This affords them the freedom to explore bodies as expressions of gender identity as well as the opportunity to experience their hopes for the future in the physical world.

Nyckelord: transpersoner, rollspel, kropp, föreställningar, könsidentitet, könsuttryck, social konstruktion, materialitet

1. Inledning	1
1.1 Syfte och frågeställning	1
2. Tidigare forskning	2
2.1 Kvalitativ forskning om transpersoners levda erfarenheter	2
2.2 Konstruktioner av kropp och kön utifrån transpersoner	3
2.3 Transpersoners identitetsskapande online.....	4
3. Metod och material	4
3.1 Metodansats	5
3.2 Materialinsamling	5
3.2.1 Onlineforskning.....	5
3.2.2 Discord som fält.....	6
3.2.3 Semistrukturerade chattintervjuer	6
3.3 Urval	8
3.3.1 Intervjuporträtt	8
3.4 Etiska överväganden	9
3.5 Analysmetod	10
4. Teoretiska utgångspunkter	11
4.1 (Queer) fenomenologi.....	12
4.2 Performativitet	13
4.3 Immersion	13
5. Analys.....	14
5.1 Vad som blir möjligt och omöjligt offline och online.....	15
5.1.1 Representationen av föreställningsvärldar inom textrollspelets ramverk	15
5.1.2 Lättnaden av att identitet, kropp, och tolkning stämmer överens	17
5.1.3 Det nåbaras horisont och riskerna med att röra sig bortom den.....	19
5.2 Att uppleva sig själv genom att vara någon annan—nu och i framtiden	21
5.2.1 Att definiera sig själv genom att vara någon annan	22
5.2.2 Att föreställa sig en framtid genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer.....	24
5.2.3 Att befinna sig i framtiden.....	26
6. Avslutande reflektion och vidare forskning	28
Källförteckning	31
Tryckta källor.....	31
Elektroniska källor	31
Bilagor.....	33
Bilaga 1: Intervjuguide	33
Bilaga 2: Intervjuporträtt.....	33
Bilaga 3: Begreppslista	34

1. Inledning

”it’s like... settling into the role of a masculine person, finding comfort in “pretending” to be a man. Which has helped me realize that I find comfort in *being* a man.” – Buck

Att testa på olika uttryck för att hitta något som passar en, något som känns rätt, är något som många människor har erfarenhet av. Många gånger är dessa uttryck könsuttryck. Det kan handla om att byta klädstil, prova en ny frisyr, att höja eller sänka sitt röstläge, att bestämma sig för att (inte) raka sig på olika ställen på kroppen, prova olika pronomen, eller, som Buck, att rollspela som en fiktionell karaktär online.

Jag har befunnit mig i olika rollspelskontexter online för att förkroppsliga fiktionella karaktärer i över femton år. Frånvaron av den fysiska verkligheten och den materiella kroppen online möjliggör en slags frihet till att prova sig fram utan att begränsas av den fysiska verklighetens ramverk. När en till exempel rollspelar som och förkroppsligar en fiktionell karaktär tillsammans med andra människor i skrift online så finns det en gemensam förståelse om att det existerar en verklig person bakom karaktären, en person som sitter bakom tangentbordet, men även en förståelse om att detta är irrelevant för rollspelets kontext. När en är *in character*¹ och antar en karaktärs attribut och personlighet i hur en beskriver vad karaktären gör i rollspelet så är det också så rollspelaren blir sedd av andra. Om karaktären är maskulin så är även rollspelaren det, eftersom rollspelaren i stunden *är* karaktären.

Men eftersom karaktären är något som aktivt förkroppsligas av rollspelaren inom rollspelets kontext tillsammans med andra rollspelare, är karaktären då bunden dit, eller kan karaktären på något vis resa utanför rollspelet? På vilka sätt kan en roll som intas i ett visst rum under en viss tid ha en inverkan på något—eller snarare *någon*—som efter rollspelets slut återvänder till den fysiska verkligheten och sin materiella kropp?

1.1 Syfte och frågeställning

Syftet med denna uppsats är att undersöka hur förkroppsligande av fiktionella karaktärer i textrollspel² online kan förstås som en arena för upplevelser av kroppslighet och identitet.

¹ Att förkroppsliga och bete sig som karaktären, inte olikt hur skådespelare intar de roller de skådespelar.

² Ett slags kollektivt berättande där rollspelare turas om med att i skrift beskriva vad som händer i rollspelet.

Vidare vill jag även undersöka hur förkroppsligandet av dessa fiktionella karaktärer känns och vad det har för inverkan på och betydelser för rollspelande transpersoner både online och offline. Mina frågeställningar lyder:

- Hur kan vi förstå transpersoners upplevelser av att utforska och konstruera könsidentitet genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer i textrollspel online?
- Vad har förkroppsligandet av fiktionella karaktärer och rollspel för betydelser för dessa transpersoner och deras liv offline?

2. Tidigare forskning

Mitt valda forskningsområde är tvärvetenskapligt och sträcker sig över flera fält och kräver därför att jag tydligt målar upp dem. Därför skisserar jag nedan forskningsläget för kvalitativ forskning utifrån transpersoners upplevelser, konstruktioner av kroppar och kön utifrån transpersoner, samt transpersoners identitetsskapande online för att ge en god bild av min studies situering inom transforskningen.

2.1 Kvalitativ forskning om transpersoners levda erfarenheter

Under mitt sökande efter tidigare forskning blev det tydligt att mycket av den kvalitativa transforskningen handlar om vård och strategier för att få tillgång till vård. Genusforskaren Signe Bremer undersöker i sin avhandling *Kroppslinjer: Kön, transsexualism och kropp i berättelser om könskorrigering* (2011) transpersoners berättelser om görande och utmanande av kropp och personskap i relation till könsbekräftande vård. Bremer intresserar sig för att lyfta fram transpersoners levda erfarenheter och tar avstamp i berättelser om kropp och vård för att förstå transpersoners mångfacetterade upplevelser av möten med den svenska specialistvården.

Ida Linander, Erika Alm, Anne Hammarström, och Lisa Harryson skriver i "Negotiating the (bio)medical gaze – Experiences of trans-specific healthcare in Sweden" (2017) om hur mottagare av könsbekräftande vård i Sverige navigerar och förhandlar tillgång till könsbekräftande vård. Författarna belyser hur dessa transpersoner på olika sätt bevisar sina behov av vård genom att självmedicinera eller söka kunskap från andra håll än hos transvården för att på så sätt visa sig vara tillräckligt redo (i vårdgivarens ögon) att motta den vård de behöver. Kristie L. Seelman och Tonia Poteat skriver i "Strategies used by transmasculine and non-binary adults assigned female at birth to resist transgender stigma in healthcare" (2020) om de strategier transmaskulina och icke-binära personer använder sig av för att skaffa sig

tillgång till den vård de behöver i USA. Studien undersöker särskilt de sätt som dessa personer står emot och reducerar den negativa inverkan som stigma inom vården kan ha på dem.

Min studie handlar inte om vård men däremot om olika sätt vi kan förstå transpersoners levda erfarenheter, vilket ovanstående studier också gör. Ett viktigt avstamp för min uppsats hittar jag i hur dessa studier diskuterar transpersoners aktiva och handlingskraftiga närvaro i sina egna liv. Vidare ser jag att min uppsats kan börja fylla en kunskapslucka utanför den vårdfokuserade transforskningen.

2.2 Konstruktioner av kropp och kön utifrån transpersoner

Forskning om transpersoners konstruktion av kroppar och kön har varit ett viktigt och relevant område för min studie att navigera och ta avstamp i. Språkforskaren Veronica A. Tunzi jämför i sin avhandling *"Skin is anything but skin deep": Contemporary Transsexual and Transgendered Body Narratives* (2005) skrivna och fotografiska autobiografiska berättelser om transpersoners kroppar och subjektiviteter för att förstå hur olika medier artikulerar transpersoners kamper med sina kroppar. Tunzi menar att en studie av transsubjektiviteter i en litterär kontext har möjliggjort för undersökningar av hur narrativa berättelser tillåter konstruktion av subjektivitet. Tunzi menar också att undersökningen av fotografier har tillåtit henne att analysera visuella representationer av transkroppar och att hon på så sätt har kunnat belysa hur kroppar kan konstrueras i fotografi.

I "What does it Mean to be a Man? Trans Masculinities, Bodily Practices, and Reflexive Embodiment" (2022) skriver Sofia Aboim och Pedro Vasconcelos om hur kroppsreflexiva praktiker är centrala för att göra maskulinitet. Aboim och Vasconcelos menar att de transmaskulina personer de har intervjuat i Portugal och Storbritannien demonstrerar hur kroppsliga erfarenheter formar och omdefinierar maskulinitet på ett sätt som belyser kopplingarna mellan kroppar, förkroppsligande, och diskursivt iscensättande av maskulinitet. Vidare menar de att de transmaskulina informanternas levda kroppsliga erfarenheter formar maskulinitet utanför linjära oppositioner. Aboim och Vasconcelos belyser i sin artikel att spänningar mellan diskursiva dikotomier som natur/teknik, materialitet/diskurs, och feminin/maskulin är viktiga nycklar för att kunna förstå transmaskulina narrativ om kroppar, förkroppsligande, och identitet.

De olika sätten som kroppar och kön kan porträtteras och förstås på som skisseras här ovan är något min studie har gemensamt med Tunzi och Aboim och Vasconcelos. Tunzis betoning på olika mediars möjligheter till representation samt Aboim och Vasconcelos resonemang om

maskulinitet utanför linjära oppositioner har varit särskilt viktiga. Min studie skiljer sig från dessa dels eftersom jag tittar på medier som i upplevelsevärldar snarare än text och fotografi, dels eftersom min utgångspunkt är konstruktion av kroppar och könsidentitet både online och offline.

2.3 Transpersoners identitetsskapande online

Avi Marciano undersöker i ”Living the VirtuReal: Negotiating Transgender Identity in Cyberspace” (2014) hur transpersoner i Israel manövrerar mellan online- och offlinevärldar för att förhandla könsidentitet och för att undkomma hinder de stöter på offline. Marciano menar att transpersoner använder onlinevärldar som kompletterande eller alternativa sfärer där könsidentitet kan förhandlas och konstrueras på sätt som inte är möjliga i offlinevärlden. Vidare redogör Marciano för hur vi kan förstå relationen mellan online och offline samt hur dessa transpersoners identitetsskapande ser ut online.

Genusforskaren Jenny Julkunen skriver i *Facing Gender: Negotiating Transgender Identity in Offline and Online Settings* (2017) om hur könsidentitet förhandlas med i interaktionen med andra människor och hur internet som medel för kommunikation och interaktion möjliggör unika kontexter för dessa förhandlingar. Julkunens studie undersöker hur transpersoner förhandlar kring könsidentitet offline och online med särskild betoning på hur internet möjliggör för transpersoner att (re)presentera sig själva hur de vill och därmed också porträttera identitet under kontrollerade förhållanden som inte är möjliga offline.

Ovanstående studier utgör viktiga inspirationskällor i min studie då de, precis som jag, ämnar undersöka hur transpersoner navigerar mellan online och offline. Marciano och Julkunen belyser hur identitet ständigt förhandlas och skapas i interaktionen med andra människor, vilket också är en av mina grundläggande utgångspunkter i mitt arbete. Vidare har jag dock undersökt hur transpersoner konstruerar identitet inte bara online, utan genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer genom kollektivt berättande i textrollspel tillsammans med andra rollspelare. På så sätt skiljer sig min infallsvinkel från den forskning som gjorts tidigare.

3. Metod och material

Nedan redogör jag för min metodansats och metod för materialinsamling samt väger för- och nackdelar med de val jag har gjort. Jag går även igenom de etiska överväganden jag har gjort samt presenterar urval och intervjuporträtt. Slutligen redogör jag för min analysmetod och skisserar mitt arbetsförlopp.

3.1 Metodansats

En av mina utgångspunkter, som också är en grundsten i syftet med denna uppsats, är att jag vill skapa kunskap som är relevant för transpersoner. Mitt val av område, forskningsfrågor, metoder, teorier, begrepp, intervjudeltagare och material har alla gjorts med detta i åtanke. Transforskningen är ett växande men ännu begränsat fält och det ligger därför i mitt största intresse att försöka bidra till dess utveckling. Min metodansats genomsyras av ett transteoretiskt perspektiv. Med detta menar jag att jag, med inspiration av Viviane K. Namaste (2000), utgår från att transforskning måste bedrivas utifrån och handla om transpersoners perspektiv och levda erfarenheter. För att forskningen ska vara politiskt och etiskt försvarbar måste den också vara produktiv och relevant för gruppen som undersöks (Namaste 2000, ss. 40–41).

Min ansats är kvalitativ och hermeneutisk och formas av mina ontologiska och epistemologiska ramverk. Jag intresserar mig för levda erfarenheter och inte en universell sanning. Med mig har jag den poststrukturalistiska tanketraditionen som queerteorin grundar sig på, så som den formuleras av Judith Butler (2006). Särskilt bär jag med mig utgångspunkten att kunskap är tolkande samt att positioner är föränderliga och att de ständigt förhandlas och re/produceras i diskursiva praktiker. Jag ställer mig dock kritisk till hur transforskning har bedrivits inom det queerteoretiska fältet där trans ofta har kommit att bli ett teoretiskt grepp snarare än att handla om verkliga personer med verkliga liv (Namaste 2000, ss. 22–23).

3.2 Materialinsamling

3.2.1 Onlineforskning

Eftersom jag intresserar mig för transpersoners erfarenheter och upplevelser online lämpar sig nätintervjuer som metodval. Jag har valt nätintervjuer eftersom jag, med inspiration av Tom Boellstorff, menar att undersökningsområdet måste bemötas på sin egen arena (Boellstorff 2008, ss. 61–64). Det skulle till exempel inte vara lämpligt att göra intervjuer i den fysiska verkligheten när det är förkroppsligande i den digitala verkligheten jag intresserar mig för. Jag har alltså, i stället för att arrangera ett avlägset rum för en intervju, sökt mig till platserna som är meningsfulla för intervjudeltagarna. Jag menar att det är där jag måste befinna mig för att kunna producera kunskap som är relevant för gruppen jag intresserar mig för.

Mitt val av just nätintervjuer i stället för intervjuer som utförs i den fysiska verkligheten har även påverkats av det faktum att jag förlitat mig mycket på min tidigare närvaro i de cirklar jag

vill undersöka, eftersom jag annars inte skulle ha tillgång till dessa rum och aktiviteter. De personer jag stött på, pratat med, och rollspelat tillsammans med genom åren är till allra största del inte personer jag känner utanför online-kontexten. Vi "ses" online, allra oftast på Discord, och jag vet inte vart i världen rollspelaren bakom karaktären befinner sig. Communityt jag befinner mig i och vill undersöka skriver på engelska och även om vänskaper ibland uppstår *out of character*³ så är personlig information som namn, geografisk plats, eller telefonnummer inget som vanligtvis uppkommer. Vi känner varandra som antingen våra användarnamn eller som våra rollspelskaraktärens namn. Med detta i åtanke så blir det inte bara opassande, utan också omöjligt att utföra intervjuer i den fysiska verkligheten. Att jag sökt mig till själva kontexten där rollspelandet tar plats har alltså varit en förutsättning för att denna studie om transpersoners förkroppsligande av fiktionella karaktärer genom textrollspel online över huvud taget skulle vara genomförbar.

3.2.2 *Discord som fält*

Discord är en gratis programvara som till stor del används av spelföreningar och personer som spelar digitala spel för att kommunicera med varandra, men Discord används också till en mängd andra syften som till exempel studiegrupper, bokklubbar, sociala nätverk och rollspel, för att nämna några. Discord består av servrar som innehåller både text- och röstkanaler där en kan antingen prata eller skriva med andra som är med i samma server. Servrar kan både vara öppna för vem som helst att ansluta eller begränsade till de som blir inbjudna.

För att hitta intervjudeltagare är det Discord jag har vänt mig till. Jag är med i en arbetsinriktad server där det finns olika kanaler och *bots*⁴ som är till för att användare ska kunna ses och arbeta på projekt i virtuellt sällskap med varandra. Servern är en sluten server och nås bara genom en inbjudan, men alla som är medlemmar kan skicka en sådan inbjudan, och därför består servern av en mängd olika personer, från rollspelare och konstnärer till lärare, skribenter, och studenter.

3.2.3 *Semistrukturerade chattintervjuer*

³ Att inte vara *in character* men fortfarande befinna sig i rollspelets närhet. Ett exempel är att i en separat chatt diskutera rollspelet vid sidan av den faktiska berättelsen.

⁴ Mjukvara som kan göra saker som att sätta timers, spela musik, eller räkna ordantal i ett dokument.

Det är även via Discord som nätintervjuerna har genomförts. Jag har övervägt att göra intervjuerna över video- eller röstchatt men valt att göra chattintervjuer i DMs⁵. Frågan om hur mycket som går förlorat genom att inte genomföra intervjuer i person eller över video- eller röstchatt är en fråga som tål att ställas. Kommunikation och tecken som kroppsspråk, pauser, tonlägen, ansiktsuttryck och så vidare försvinner när en intervju genomförs i enbart text. Däremot kan *emojis*⁶ användas för att indikera dessa typer av tecken och samtidigt också bära på unika kontextuella betydelser som blir omöjliga att uttrycka på samma sätt i den fysiska verkligheten (Opdenakker 2006). Chattintervjuer tillåter även betänketid och en möjlighet för intervjudeltagaren att läsa igenom det hen skrivit innan hen skickar sitt meddelande för att vara säker på att hen formulerar sig på det sättet hen vill. Vidare tar chattintervjuer ungefär dubbelt så lång tid att genomföra som intervjuer i person, men chattintervjuer tenderar också att tillåta för ett djupare, rikare material till följd av den anonymisering som mediet tillåter (Opdenakker 2006). Det finns alltså både för- och nackdelar med att göra chattintervjuer, och jag hävdar att denna form av kommunikation möjliggör kunskapande utifrån ett material som är svåråtkomligt utanför chatten och att det därför har varit en fruktsam intervjumetod för att undersöka mitt valda område.

Jag valde att göra semistrukturerade chattintervjuer. Den semistrukturerade intervjun möjliggjorde för mig att hålla intervjun fokuserad samtidigt som jag kunde plocka upp nya spår eller oväntade vändningar (Aspers 2011, s. 143) Jag förberedde en intervjuguide (se Bilaga 1) som agerade som ett hjälpmedel vid behov, men min prioritet var inte att följa guiden från början till slut. Det har för mig varit viktigare att följa med dit intervjudeltagaren tagit mig än att få alla frågor i min intervjuguide ställda och besvarade.

Eftersom intervjuerna genomfördes över chatt så fanns det tid att även under intervjuens gång läsa igenom det som tidigare sagts. Jag förväntade mig att jag i förväg skulle börja fundera kring teman och analys, vilket är något som Veronica Braun och Victoria Clarke varnar om (Braun & Clarke 2021, s. 12), men det var inte alls vad som hände. I stället märkte jag att jag lättare kunde urskilja vad deltagaren faktiskt skrev eftersom jag hade tid att läsa igenom meddelandena flera gånger. Jag upplevde att detta många gånger ledde till att jag ställde mer

⁵ Direct messages. Privata meddelanden mellan två personer.

⁶ Små bilder som används för att indikera idéer eller känslor, till exempel en gul cirkel med ett leende ansikte.

relevanta följdfrågor som mycket medvetet byggde vidare på just deltagarens resonemang och inte mina egna reflektioner.

3.3 Urval

Jag skickade ett meddelande i en chattkanal i en arbetsfokuserad server på Discord där jag berättade om min studie och frågade efter intervjudeltagare, och det var där jag och sex av de sju deltagarna hittade varandra. Den sjunde deltagaren hörde talas om denna studie genom en av dessa sex och hörde därefter av sig till mig på Discord. Fyra av de sju deltagarna är personer som jag pratat med i förbifarten tidigare men jag känner ingen av deltagarna personligen.

De sju rollspelarna var de första sju personerna som visade intresse att delta i studien. Därefter tackade jag för vidare visat intresse men satte stopp för fler deltagare efter att ha kommit i kontakt med de första sju trots att fler senare hörde av sig och ville delta. Jag kunde inte med gott samvete ta mig an fler deltagare utan att riskera att intervjuerna, bearbetningen av materialet, eller uppsatsen eventuellt skulle bli lidande.

Samtliga deltagare var i tjugo- och trettioårsåldern och beskrev sig själva som icke-binära, transmän, queer, transmaskulina, AFAB⁷, transpersoner, män, eller genderfluid. Ingen beskrev sig som exempelvis kvinna, transkvinna, AMAB⁸, eller transfeminin. Detta var förväntat då det är ungefär dessa åldrar och identifikationer som brukar förekomma i många av rollspelsserverna jag vistas inom. Detta är alltså inte en medveten avgränsning, men konsekvensen blir ändå att jag i denna uppsats inte kan säga något om exempelvis transkvinnors eller transfeminina personers erfarenheter.

3.3.1 Intervjuporträtt

Då jag i denna uppsats inte har lyft fram citat från alla intervjudeltagare kommer jag här endast att kort och i bokstavsordning presentera de som kommer till tals. De som inte citeras i denna uppsats har också delat med sig av värdefulla berättelser och perspektiv och har alltså inte valts bort av någon annan anledning än att jag valt de tydligaste och mest talande citaten för de teman jag skapat. Det kompletta intervjuporträttet bifogas som en bilaga (se Bilaga 2).

⁷ Assigned female at birth, alltså tilldelat kvinnligt kön vid födseln.

⁸ Assigned male at birth, alltså tilldelat manligt kön vid födseln.

Buck (han) rollspelar både i text online och IRL⁹. När han rollspelar online gör han det främst i Discord DMs och rollspelsservrar. Han har rollspelat i perioder under tio år men har fått ett större intresse för det de senaste fem åren. Han rollspelar både som redan existerande karaktärer och som OCs¹⁰.

Carnation (inget pronomen) har nyligen börjat rollspela igen efter en flerårig paus. Carnation rollspelar främst tillsammans med ett par olika rollspelpartners och vill inte söka sig till större eller nya rollspel.

Cranberry (han) rollspelar sällan numera men har befunnit sig i rollspelskretsar online i över tio år. När han textrollspelade som mest online brukade han göra det i olika internetforum och i DMs på dessa forum. Cranberry brukade rollspela som redan existerande karaktärer.

Rabbit (han och hen) började rollspela som barn när han först introducerades till brädspellet Dungeons & Dragons. Numera rollspelar hen online via text i Discord och Twitter DMs. Rabbit rollspelar nästan exklusivt som en specifik karaktär från en anime-serie han tycker om.

Spot (den) har rollspelat under stora delar av sitt liv, men har varit som mest aktiv de senaste två åren. Spot rollspelar både IRL och online, då främst via Discord DMs och delade Google Documents.

3.4 Etiska överväganden

Jag har under arbetet förhållit mig till Vetenskapsrådets (2002, 2017) etiska riktlinjer samt gjort egna etiska överväganden utifrån mina förståelser och erfarenheter av hur jag som transperson skulle vilja bli bemött i en intervjusituation.

Då jag och deltagarna befinner oss i en online-kontext där personliga uppgifter inte delas med varandra så har det varit viktigt för mig att det inte ändras. Det finns en del risker med att vara öppen med att en är transperson och den högt värderade anonymiteten möjliggör i sin tur den öppenheten. Därför har jag inte samlat några personliga uppgifter varken innan, under, eller efter att deltagarna kontaktats och intervjuerna ägt rum. Däremot har alla deltagare informerats

⁹ In real life, vad den fysiska verkligheten ofta kallas online.

¹⁰ Original characters. Karaktärer som en själv har skapat, alltså inte karaktärer som kommer från TV-spel, böcker, serier och så vidare.

om studiens syfte och om att deras deltagande är fullständigt frivilligt och när som helst kan avbrytas. Därefter har samtycke inhämtats och dokumenterats med skärmdumpar. Detta har jag gjort i enlighet med Vetenskapsrådets riktlinjer för forskningsetiska principer (Vetenskapsrådet 2002, ss. 7–9). De enda uppgifterna jag tagit del av är användarnamn och pronomen, vilka har sparats endast under arbetets gång för att sedan raderas. Deltagarna har själva valt pseudonymer som inte är kopplade till dem själva vare sig online eller i den fysiska verkligheten. På så vis har jag förhållit mig till Vetenskapsrådets avsnitt om anonymitet (Vetenskapsrådet 2017, s. 41).

Jag har även bitt deltagarna att välja svenska pronomen. Deltagarna talar engelska och intervjuerna har genomförts på engelska, men eftersom denna uppsats skrivs på svenska så ville jag möjliggöra för deltagarna att ha kontroll över vilka pronomen de benämns som på ett annat språk. I samråd med varje intervjudeltagare har jag därför översatt deras engelska pronomen och vid behov också förklarat olika nyansskillnader av svenska pronomen utifrån mina egna förståelser av dem.

Mina intervjufrågor har med flit inte handlat om upplevelser av dysfori eller negativa känslor. Dessa ämnen har förekommit i sex av sju intervjuer, men det har varit på deltagarens initiativ och jag har i dessa situationer medvetet ställt följdfrågor som direkt har att göra med det deltagaren själv formulerat sig om och inget annat. Med det sagt har jag inte heller undvikit jobbiga ämnen. Berättelser om dysfori, sorg, smärta och obehag har fått ta plats på samma sätt som glädje, lekfullhet, och lättnad—på deltagarens villkor. När deltagaren har avlett eller gått vidare till ett annat tema har jag följt med och hållit mig flexibel efter min bästa förmåga.

Slutligen har jag också vid varje steg av mitt arbete övervägt nyttan av min studie i enlighet med Vetenskapsrådets avsnitt om nytta (Vetenskapsrådet 2002, s. 5; Vetenskapsrådet 2017, s. 22). I och med att studiedeltagarna är svåra, om inte omöjliga, att identifiera utifrån denna uppsats ser jag inte att de på något vis skulle påverkas negativt av denna studie. Vidare ser jag inte heller att studien kan användas för att skada transpersoner som grupp.

3.5 Analysmetod

Som analysmetod har jag valt och använt mig av den reflexiva tematiska analysen så som den formuleras av Veronica Braun och Victoria Clarke i *Thematic Analysis – A Practical Guide* (2021). Detta har jag gjort eftersom den reflexiva tematiska analysen är en metod som används för att urskilja och tolka mönster i kvalitativa material för att på så sätt lyfta centrala

gemensamma idéer och meningar (Braun & Clarke 2021, s. 77), vilket blir värdefullt i skuggan av mina frågeställningar och utgångspunkter.

Det praktiska analysarbetet började med att jag bekantade mig med materialet genom att läsa igenom det flera gånger samtidigt som jag förde korta anteckningar om tankar och idéer som uppkom (Braun & Clarke 2021, s. 35). Därefter arbetade jag igenom materialet i detalj och kodade delar som eventuellt var relevanta och betydelsefulla för mina forskningsfrågor, men även sådant som stack ut utan att jag direkt kunde identifiera varför. På detta sätt markerade jag specifika delar av mitt material som kunde vara intressanta att titta närmare på. Därefter formulerade jag initiala teman av mina koder. Jag testade att göra minneskortor på post-it-lappar och att gruppera koder i ett dokument på en dator och kom fram till att en kombination av dessa fungerade bra. I nästa fas utvecklade jag mina teman och såg över att de var rimliga och relevanta i förhållande till mina forskningsfrågor. Vid detta stadiet upplevde jag att mina teman inte var tillräckligt avgränsade och rörde mig därför tillbaka till att formulera nya initiala teman. Till sist förfinade jag mina teman, namngav dem, och försäkrade mig om att de kunde stå för sig själva och var tydligt definierade var för sig. Detta följdes av att jag formulerade avsnitt inuti mina teman för att strukturera min analys, vilka jag också upprepade gånger omformulerade. Jag förväntade mig att gå fram och tillbaka i processen under arbetets gång och såg detta, som Braun och Clarke betonar, som en del av arbetet (Braun & Clarke 2021, ss. 35–36).

I själva analysen har jag använt mig av citat för att ge en tydlig bild av mitt material. Jag citerar på engelska och sammanfattar därefter citatet med egna ord på svenska. Detta gör jag för att synliggöra både originalmeddelandena så som intervjudeltagarna har formulerat dem och mina egna tolkningar av dessa meddelanden. På detta sätt är jag transparent och tydlig med vad jag valt att lyfta fram.

Jag använder mig av fotnoter för att förklara begrepp och förkortningar som förekommer inom rollspelskontexten. Detta gör jag när ett nytt begrepp används för första gången i denna uppsats. En fullständig begreppslista placeras även som en bilaga (se Bilaga 3). Vidare kursiverar jag engelska begrepp när de förekommer utanför citat för att på så sätt underlätta läsningen.

4. Teoretiska utgångspunkter

Nedan redogör jag för de tre teoretiska ramverk jag har använt mig av för att analysera mitt material. Jag förklarar också hur jag tolkar och förhåller mig till dessa teorier. Detta gör jag för att synliggöra min inverkan både på hur teorierna används och på analysresultatet i sin helhet.

4.1 (Queer) fenomenologi

Eftersom jag intresserar mig för transpersoners förståelser och erfarenheter av att konstruera könsidentitet har jag arbetat utifrån ett fenomenologiskt perspektiv, så som det formuleras av Gayle Salamon (2010). Fenomenologi, skriver Salamon, innebär att ens varseblivning och förnimmelser utgör basen för ens sanning (Salamon 2010, s. 56). Med detta menas inte en universell, allomfattande typ av sanning, utan en subjektivt konstruerad sådan. Salamon beskriver att ens upplevelser av sin kropp, ens förståelse av dess utsträckning och effekt, och hur en strävar efter att göra sin kropp beboelig alla är nödvändiga relationer till materialitet. Kroppen, menar Salamon, är ett fordon som tvingar in en i att möta världen, och där detta möte är vad som ger en sin kropp (Salamon 2010, s. 56).

Vidare menar Salamon att tolkning, även om den är sann för den som tolkar, inte behöver vara sann för någon annan. Salamon ger ett tydligt exempel genom att beskriva hur det en tolkar utifrån en kropps konturer kan vara något mindre än sanningen om kroppens kön. Kön kan inte lokaliseras i en extern observation av kroppen, utan könet existerar i relationen mellan det materiella och nätverket av kontexter som formar kroppen och dess mening (Salamon 2010, s. 62). Vi kan här förstå det som att kön är något som konstrueras utifrån historiska och kontextuella faktorer i kombination med varseblivningen av kroppens position i världen.

Vidare tar jag hjälp av Sara Ahmeds diskussion om queerfenomenologi i *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others* (2006) för att resonera kring hur mina intervjudeltagare orienterar sig gentemot sig själva, karaktärerna de rollspelar som, och världarna de befinner sig i. Ahmed beskriver att ens orientering, alltså vem en är och vart en vänder sin kropp eller riktar sin uppmärksamhet—och tvärtom, hur världen orienterar sig gentemot personer och kroppar—påverkar hur vi uppfattar och upplever världen (Ahmed 2006, ss. 27–30). Jag kombinerar i min uppsats Salamons och Ahmeds fenomenologiska ramverk för att på ett nyanserat sätt lyfta hur intervjudeltagarna, genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer online, orienterar sig i olika världar och kroppar samt hur de konstruerar könsidentitet genom sina upplevelser i mötet mellan materialitet och värld.

Vidare använder jag mig också av Ahmeds queerfenomenologiska linjäritetsteori och -begrepp. Jag förstår, utifrån Ahmed, den räta linjen som de könsuttryck som passar in i dominerande

föreställningar om kön, särskilt föreställningar om vilka kroppar som får iscensätta vilka kön. Råta linjer är enkla att följa, kan ses tydligt, och går att placera bredvid varandra i en ordnad rad. Krokiga linjer, däremot, är könsuttryck som i motsats till de råta linjerna inte passar in i dominerande föreställningar av kön. Ahmed menar att den råta linjen är den normativa linjen och att den skapas av socialt och kroppsligt görande över tid (Ahmed 2006, ss. 66–67).

4.2 Performativitet

Judith Butlers teoretiska ramverk kring performativitet, så som hon presenterar det i *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (2006), blir hjälpsamt för att förstå intervjudeltagarnas upplevelser av kön och av att tolkas rätt. Butler skriver att kön är något som konstrueras och produceras i samspelet mellan människor, på olika platser, i olika tider. Butler menar alltså att kön *görs* genom olika könsmarkörer som ständigt kontextuellt förhandlas, och kön blir således ett repetitivt *performance*, ett slags iscensättande av kön genom tid och rum (Butler 2006, s. 45, s. 191). Iscensättandet av kön är något mina intervjudeltagare diskuterar flitigt och därför blir performativitet ett viktigt begrepp för att begripliggöra erfarenheter av att bli feltolkad eller felkönad—och av att, genom förkroppsligandet av fiktionella karaktärer online, tolkas och könas rätt.

Eftersom jag utgår från transteoretiska perspektiv—där materialitet och kropp är centrala både som begrepp och som arenor för upplevelser—och använder mig av Butlers performativitetsteori så vill jag här lyfta den kritik som riktats mot Butler angående att förneka materialitet. Salamon skriver att Butlers resonemang om materialitet och subjektet ofta missförstås (Salamon 2010, ss. 35–37). Salamon förklarar att Butler snarare menar att kroppen endast kan förnimmas på grund av att den är socialt konstruerad, och att detta inte betyder att en upplevelse av en materiell kropp inte är verklig (Salamon 2010, s. 35, s. 40). Det är också på detta sätt jag förstår performativitetsteorin: den materiella kroppen uppenbarar sig inte i ett vakuum utan förstås som materiell av de som förnimmar den utifrån sina historiska och kulturella förståelsevärldar. Jag utgår därför från att kroppen blir till inom sfären för en orientering som tillåter att kroppen uppfattas som materiell, och att det är i den sfären som levda erfarenheter upplevs.

4.3 Immersion

För att kunna förstå hur virtuella världar tillåter erfarenheter av att inta en annan värld—och andra kroppar—än den fysiska kommer jag att förhålla mig till Gordon Calleja (2011, 2013). Från Calleja kommer jag att låna begreppet *immersion*. Immersion är svåröversatt. Några olika

definitioner är att slukas, att absorberas, och att sjunka ned i. Gemensamt har de att de kommer att befinna sig inuti något och omges av detta något, om det så är för att de har slukats, absorberats, eller sjunkit in i det. Immersion blir en rörelse eller en akt där något går från att befinna sig på utsidan till att befinna sig på insidan eller, för en rollspelare, att förflytta sig från jaget till karaktären. Eftersom det inte finns en tydlig svensk översättning av ordet kommer jag i fortsättningen att använda just *immersion*.

När Calleja beskriver immersion gör han det i relation till virtuella spel där spelaren styr över en karaktär som rör sig genom spelvärlden och där spelvärlden interagerar med spelaren genom att interagera med spelkaraktären (Calleja 2013, s. 8). Vidare menar Calleja att immersion är något som inte går att uppleva i medier som filmer och böcker eftersom världen, även om den finns där, inte reagerar på tittarens eller läsarens existens (Calleja 2013, s. 27, s. 173). I ett spel däremot så interagerar spelaren aktivt med världen genom sin spelkaraktär och världen interagerar tillbaka, om det så är markens färg och textur som ändras av blöta fotspår eller NPCs¹¹ som hälsar när spelkaraktären kommer in i det virtuella slottet. Jag menar här att textrollspel har mycket gemensamt med virtuella spel och att de, trots bristen på visuella element, tillåter immersion på samma sätt. Rollspelaren rör sig genom och interagerar med världen inte genom att trycka på knappar och snurra på joysticks för att gå framåt eller tala, men genom att med ord beskriva världen och allt som händer i den. Eftersom rollspel görs tillsammans med andra rollspelare så interagerar även världen, medförfattaren, tillbaka.

5. Analys

För att synliggöra min subjektiva tolkning av mitt material vill jag här förmedla att jag utgår från att upplevelser av kroppar inte är begränsade till varken den materiella kroppen eller den fysiska verkligheten. Oavsett om en styr sin spelkaraktär genom ett virtuellt landskap i jakt på nästa uppdragsgivare eller om en genom text förkroppsligar en karaktär och berättar något tillsammans med andra rollspelare så känns det på riktigt. Om karaktären som en för stunden är *in character* som upplever lyckan av att könas rätt så kan det kännas sprittande ända in i benmärgen och smärtan av att bära binder i flera timmar känns i revbenen. Kroppen vi redan har förlängts till kroppen vi antar och de blir, om så bara för en stund, lika riktiga.

¹¹ Non-playable characters. Karaktärer i spelvärlden som styrs av spelets kod i stället för av en mänsklig spelare.

Nedan har jag med hjälp av en reflexiv tematisk analysmetod skapat två teman med tre centrala avsnitt var utifrån mitt insamlade material. I det första temat undersöker jag hur Buck, Rabbit, och Carnations erfarenheter av och kunskaper om att iscensätta och konstruera kön tillåter dem att uppleva en känsla av lättnad genom att anta en annan kropp än sin egen i textrollspelet. I det andra temat redogör jag för hur vi kan förstå hur Cranberry och Buck, genom textrollspel online, utforskar och konstruerar sina könsidentiteter genom att förkroppsliga någon annan än sig själva. Jag visar även hur Spot skiljer sig från de andra intervjudeltagarna eftersom den inte vill fokusera på könsidentitet när den rollspelar och hur vi kan förstå detta utifrån en tidlig aspekt.

5.1 Vad som blir möjligt och omöjligt offline och online

Att kunna utforska olika uttryck utan att detta utforskande får oönskade konsekvenser i den fysiska verkligheten är något som intervjudeltagarna betonar som en viktig aspekt av att textrollspela online. Trots att det som berättas i rollspelen känns och upplevs med verkliga känslor så är deltagarna alla medvetna om skillnaden mellan textrollspelet och den fysiska verkligheten, vilket också är något Calleja lyfter som en viktig aspekt att ta hänsyn till när en jämför upplevelser IRL och online (Calleja 2011, s. 20). Calleja menar att genom att erkänna skillnaden mellan fysisk verklighet och virtuell verklighet så synliggörs vad som är möjligt i de olika världarna (Calleja 2011, ss. 20–21). Deltagarna i denna studie menar att just denna världsskillnad är avgörande i hur de, genom att förkroppsliga fiktionsella karaktärer online, kan upptäcka och skapa könsidentitet och känna lättnad över att kunna anta kroppar som tolkas på rätt sätt.

5.1.1 Representationen av föreställningsvärldar inom textrollspelets ramverk

För att kunna förstå hur intervjudeltagarnas erfarenheter av att iscensätta kön online och IRL tillåter en känsla av lättnad i textrollspelet blir det viktigt att först förstå hur ett medium som textrollspelet tillåter upplevelser av denna iscensättning. Jag återkommer här till det citat som öppnade denna uppsats för att undersöka hur Buck menar att han kan uppleva könsidentitet utanför sin egen kropp.

Buck beskriver att ”settling into the role of a masculine person, finding comfort in “pretending” to be a man ... has helped me realize that I find comfort in *being* a man.” Buck berättar alltså att han genom att gå *in character* som manliga karaktärer kan uppleva hur det är att bli sedd som en man, och att detta har möjliggjort för honom att inse att han *är* en man. Jag tolkar detta

som att Buck upplever en virtuell verklighet genom att föreställa sig och leva sig in i det som skrivs i rollspelet och att han, genom denna inlevelse, upplever hur det är att vara en man.

Genom att titta närmare på Bucks ordval blir det tydligt att han har och använder sig av föreställningar om vad en man är, eftersom han berättar att en man både är något som går att låtsas vara och även något som går att vara över huvud taget. Föreställningar som dessa, enligt Butler, är något som baseras på över tid upprepade iscensatta könsmarkörer (Butler 2006, s. 45). Ahmed liknar effekten av dessa repetitioner vid en författare som efter många år av skrivande får ett avtryck av en penna på sin fingertopp (Ahmed 2006, s. 57). I Bucks fall kan vi förstå pennan som könsnormer som produceras och reproduceras i hans möte med omvärlden, och avtrycket av pennan kan förstås som den förståelsevärld han bygger upp genom dessa repeterade könsmarkörer. På så vis tolkar jag att Buck, genom att han bemöter omvärlden, skapar sig en förståelse om könsnormer som han både bär med sig och använder sig av.

Bucks orientering och situering gentemot kön och rollspel är viktig att lyfta här för att förstå hur Buck har tillgängliggjort sig själv möjligheten att låtsas vara en man. Buck beskriver att han har ”control of what I’m pretending to look like or who I’m pretending to be” när han rollspelar. Genom Bucks beskrivning av att ha kontroll över hur han låtsas att han ser ut eller vem han låtsas att han är blir det tydligt att han är medveten om sina föreställningar om kön och att han därför kan nå föreställningarna han har och aktivt använda sig av dem. Ahmed beskriver att det som befinner sig inom horisonten för vad en kan se utifrån sin situering och orientering också är det som går att nå (Ahmed 2006, ss. 55–57). Bucks situering i världen gör alltså att han är orienterad mot exempelvis diskurser och hegemoniska föreställningsvärldar om kön på ett sätt som gör att de befinner sig inom hans horisont och därmed blir nåbara för honom att vrida och vända på. Genom sin orientering och situering kan Buck uppfatta fiktionella karaktärens könsidentiteter. Hans förståelse av textrollspelet som en värld där han kan förkroppsliga dessa fiktionella karaktärer gör också att Buck kan uppfatta karaktärernas könsidentiteter och uttryck som något han tillfälligt kan prova.

Upplevelsen av att vara en man genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer i textrollspel online blir möjlig genom vad Calleja kallar för mediets representativa aspekter. Calleja menar att digitala spel har en förmåga att framkalla olika affektiva reaktioner och upplevelser genom de olika sätt som spelet använder sig av exempelvis grafik och ljud för att representera det vi redan känner igen (Calleja 2011, s. 140). Som jag nämnt tidigare menar jag att digitala spel och

textrollspel använder sig av samma immersiva mekanismer trots att textrollspel snarare förlitar sig på visualisering genom fantasi medan digitala spel använder sig av grafiska visuella effekter genom en skärm. Trots denna skillnad menar jag att immersion ändå uppnås för att de båda medierna tillåter kontroll över (roll)spelkaraktären och interaktion med (roll)spelvärlden, vilket Calleja menar är kriterierna för att immersion ska uppstå (Calleja 2013, s. 8). Därför kan vi se att det blir möjligt för Buck att uppleva hur det är att vara en man—och genom den upplevelsen också inse att han *är* en man—eftersom textrollspelet tillåter honom att uppleva representationen av hans föreställning om hur det är att vara karaktären han rollspelar som och att ha den karaktärens könsidentitet så som han föreställer sig den.

Vi ser alltså att Buck, i queerfenomenologiska termer, är orienterad gentemot kön och bär på föreställningar om kön samt har en förståelse av hegemoniska diskurser av kön, och att han genom rollspelet kan representera sina föreställningar och leva sig in i dem med hjälp av immersion och karaktärsförkroppsligande. Detta gör det alltså möjligt för Buck att prova på eller att låtsas att vara en man i en upplevelsekontext, alltså textrollspelet som värld, som tillåter denna typ av utforskande.

5.1.2 Lättnaden av att identitet, kropp, och tolkning stämmer överens

Att uppleva hur det är att vara en fiktionell karaktär eller att ha en fiktionell karaktärs kropp är emotionellt betydelsefullt för intervjudeltagarna. Att anta en kropp som reflekterar föreställningar om vilka kroppar som kan iscensätta vilka könsmarkörer möjliggör för en upplevelse av överensstämmelse och lättnad. Nedan redogör jag för hur vi kan förstå den lättnad som deltagarna beskriver att de upplever när de uppfattas som karaktären de förkroppsligar, först utifrån sig själva och sedan i samspel med andra i rollspelsvärlden.

Jag kommer, trots att intervjudeltagarna inte alltid använder ordet *relief* när de beskriver sina upplevelser, att använda ordet *lättnad* för att beskriva den frihet, avsaknad av press, eller lycka av att befinna sig i fiktionella karaktärens kroppar som deltagarna beskriver att de upplever när de rollspelar. Detta gör jag dels för att andra ord som exempelvis lycka eller eufori inte alltid stämmer med vad deltagarna faktiskt säger, dels för att jag tolkar att deras berättelser alla centreras kring just lättnad. Detta beslut har jag tagit då jag, i enlighet med Braun och Clarkes instruktioner för den reflexiva tematiska analysen, sökt efter centrala gemensamma meningar och idéer i materialet och kommit fram till att lättnad är en sådan gemensam mening i mitt material (Braun & Clarke 2021, s. 77). Jag menar alltså inte att alla deltagare identifierat sina

känslor som känslor av lättnad, utan att jag genom att ha kodat mitt material har uppfattat lättnad som en central och gemensam idé i deltagarnas berättelser.

En intervjudeltagare i denna studie har valt att inte bli benämnd med pronomen och kommer därför att endast benämnas som sin pseudonym, Carnation. Carnation identifierar sig med flera olika könsidentiteter men den som Carnation främst lyfte fram under vår intervju och som vid intervjutillfället var den som Carnation identifierade sig med starkast är den som man. Det är också som man som Carnation beskrev sig som mest bekväm med att andra tolkar Carnation.

När Carnation beskriver hur det är att förkroppsliga en fiktionell karaktär i rollspel berättar Carnation att ”I get to see myself how I feel I am. [...] I get to actually see myself as a man.” Carnation berättar alltså att Carnation, genom att förkroppsliga sin karaktär, kan se sig själv som en man. Vidare menar Carnation att se sig själv som en man ger Carnation ett rus, en känsla av ”endorphins from feeling right.” Jag tolkar detta som att även Carnation bär på föreställningar om hur en man ser ut och att detta möjliggör för Carnation att, genom att tillfälligt inta en fiktionell karaktärs kropp, uppleva sin kropp som en mans kropp och att detta gör att Carnation känner sig euforisk och rätt. Carnation beskriver även att ”I’m still seen as a girl [IRL]” vilket jag tolkar som att Carnation är medveten om hur Carnations kropp tolkas och konstrueras av andra personer utifrån rådande hegemoniska föreställningar om kön.

När Carnation beskriver att Carnation i rollspelet faktiskt kan se sig själv som en man tolkar jag det inte som att Carnation tänker sig att Carnation inte är en man eller att Carnation enligt sig själv inte har en mans kropp, utan snarare att Carnation är medveten om vilka kroppar som tillåts iscensätta vissa kön. Ahmed menar att över tid repeterade iscensättningar av kön formar föreställningar om vilka kroppar som tillåts iscensätta vissa kön (Ahmed 2006, s. 60). På så sätt tolkar jag att när Carnations kropp speglar dessa föreställningar så kan Carnation uppleva ett rus som härstammar från en lättnad över att se sin kropp se ut som de kroppar som tillåts den iscensättningen av könsidentitet som Carnation identifierar sig med.

Vidare menar jag dock att lättnaden som uppstår genom upplevelsen av att uppfattas på rätt sätt också kräver att ens uttryck tolkas rätt inte bara utifrån en själv, utan även i mötet med andra människor. Buck beskriver här nedan lättnaden han känner i att av andra bli sedd och förstådd som sin valda rollspelskaraktär genom att han och medförfattare av textrollspelet delar samma förståelse om den karaktär han förkroppsligar.

It's very helpful to have my partner also RP¹² with me because I know that they are also taking on the role of their character the same way that I do. So I know that they see me as that character when we are roleplaying, and there's comfort in being perceived a certain way and being confident in that perception of myself and agreeing with it. - Buck

Buck berättar att han känner sig säker på att andra—hans partner, i det här fallet—ser honom som den karaktär han förkroppsligar när de rollspelar tillsammans och att detta är något som är betryggande. Eftersom Buck ser sig själv som sin rollspelskaraktär och hans partner också ser honom som den karaktären så stämmer deras uppfattningar om hur Buck ser ut överens. I rollspelet beskrivs Buck *in character* med en kropp som de båda är överens om, eftersom de som rollspelare styr och skapar rollspelsvärlden och karaktärerna i samförstånd med varandra, och en känsla av trygghet blir möjlig på samma sätt som Carnation känner ett rus. Vi ser att Bucks och hans partners tolkningar och uppfattningar av Bucks kropp *in character* överensstämmer och matchar deras mer eller mindre delade föreställningar om hur en identitet som man ser ut när den förkroppsligas. På så sätt kan vi förstå att textrollspelet, med de representativa aspekter som Calleja menar är förutsättningar för immersion och upplevelser av virtuella världar och kroppar (Calleja 2011, s. 140), blir en arena där lättnad över att identitet, tolkning, och kropp överensstämmer blir möjlig.

5.1.3 Det nåbaras horisont och riskerna med att röra sig bortom den

Att prova eller att anta en karaktärs könsuttryck är något som är möjligt i en rollspelskontext online men som blir desto svårare—eller mer riskfyllt—i den fysiska verkligheten. Nedan undersöker jag hur Rabbits upplevelser av världsskillnaderna mellan IRL och online kan förstås i termer av risk och konsekvens utifrån Rabbits orientering i världen.

Rabbit berättar att "my [day job] is as a model of sorts. I have to look a certain way (i.e. very feminine)" och menar alltså att hans¹³ yrke som modell kräver att han ser ut på ett visst sätt och iscensätter femininitet i sin yrkesroll. Jag urskiljer här att Rabbit inte kan utforska och iscensätta något annat könsuttryck än det feminina fritt IRL eftersom ett sådant utforskande eller iscensättande skulle ha oönskade konsekvenser. Ett modellyrke, i det här fallet, förutsätter alltså att Rabbit håller sig inom ett binärt ramverk när det kommer till hans könsuttryck och att han inte kan röra sig utanför detta ramverk. För att låna Salamons metafor om kroppen som

¹² *Roleplay*, alltså *rollspel* eller *att rollspela*.

¹³ Rabbits pronomen är både *he* och *they*, vilket i samråd med Rabbit har översatts av mig till *han* och *hen*. Rabbit har önskat att dessa pronomen blandas och används tillsammans.

fordonet en möter världen i så kan vi alltså se att Rabbit, oavsett sin *könsidentitet*, måste utsmycka och köra sitt fordon, alltså sitt *könsuttryck*, på ett visst sätt för att få tillgång till världen, alltså sitt yrke (Salamon 2010, s. 56).

Jag kommer nedan att benämna den femininitet Rabbit måste iscensätta i sitt arbete för en *acceptabel femininitet*. Detta gör jag dels för att det är just femininitet Rabbit beskriver att han måste iscensätta, dels för att det också verkar vara en specifik femininitet eftersom Rabbit beskriver denna femininitet som *very feminine* och inte bara *feminine*. Därmed blir det könsuttrycket som inte är *väldigt feminint* en oacceptabel femininitet i kontexten av Rabbits arbete.

För att förklara en acceptabel femininitet vänder jag mig till Ahmeds resonemang om kroppars effekt på kön, köns effekter på kroppar, och räta linjer. Ahmed skriver att kroppar och kön formar varandra i ett ömsesidigt utbyte av görande och menar att en kropp å ena sidan kan skava mot regelverket om vilka kroppar som inkluderas i en föreställning om kön och å andra sidan, med hjälp av upprepning, kan omforma kön att även inkludera den tidigare skavande kroppen (Ahmed 2006, ss. 60–61). När kroppen väl skaver, dock, kan vi förstå detta genom att föreställa oss olika iscensättningar av kön som vad Ahmed benämner som linjer. Könsuttryck som passar in i de dominerande föreställningarna om kön kan ses som räta linjer medan könsuttryck som inte passar in i dessa föreställningar kan ses som krokiga linjer (Ahmed 2006, ss. 66–67). För att vända åter till Rabbit kan vi alltså med hjälp av att föreställa oss kön som linjer se att Rabbit måste förhålla sig till och iscensätta de räta linjerna för att iscensätta kön i form av en acceptabel femininitet. Ett annat könsuttryck än det feminina, och även en annan femininitet än den väldigt feminina, skulle vara en mer eller mindre krokig linje och skulle därmed inte accepteras som en rät linje. På så vis måste Rabbit alltså iscensätta en acceptabel femininitet i sin yrkesroll för att undvika oönskade konsekvenser IRL.

När ens könsuttryck uppfattas som för krokigt eller olinjärt löper en viss risk IRL. Rabbit berättar att ”the outcome of whatever is happening [i rollspelet] won’t affect my walk about world. It’s like a simulator for social interactions”. Rabbit beskriver rollspelet som en simulator för social interaktion, alltså en realistisk efterbildning av social interaktion som inkluderar andra rollspelare, den egna rollspelskaraktären, och rollspelsvärlden och som inte har några oönskade konsekvenser i den fysiska verkligheten. Jag utläser här att bemötandet av ett utforskande av könsuttryck och könsidentitet IRL, till skillnad från i textrollspel online, kan påverka den fysiska verkligheten på oönskade sätt.

Transforskaren Talia Mae Bettcher beskriver i "Evil Deceivers and Make-Believers: On Transphobic Violence and the Politics of Illusion" (2013) att när det förnimmelbara är motsägelsefullt—eller, i min tolkning: när ett könsuttryck uppfattas som krokigt—så finns risken att utsättas inte bara för förlöjligande och att inte tas på allvar, utan också trakasserier och dödligt våld (Bettcher 2013, s. 283). Vidare menar Bettcher även att en i mötet med andra människor inte kan kontrollera hur dessa personer konstruerar en föreställning om ens könsidentitet (Bettcher 2013, ss. 282–283). Någons könsidentitet, som Salamon menar inte går att förnimma genom att titta eller tolka, konstrueras alltså utifrån tolkarens föreställningar om kön och behöver inte nödvändigtvis vara korrekt utifrån hur någon faktiskt identifierar sig (Salamon 2010, ss. 60–61). Detta innebär alltså att en, när en befinner sig IRL, löper risker som sträcker sig från att utsättas för felkänande och feltolkning till trakasserier, hot, och våld om en inte iscensätter kön på rätt sätt.

Dessa risker är något Rabbit menar att hen slipper när han förkroppsligar fiktionella karaktärer i textrollspel online. Han berättar att "no one misgenders me in character" och att han inte behöver "fight for every scrap of acknowledgement". Vi ser alltså att utforskande av könsidentitet och könsuttryck IRL innebär många risker som antingen finns i mindre grad eller helt och hållet saknas i textrollspel online. Detta eftersom en kan förkroppsliga fiktionella karaktärer och se ut, vara, och identifiera sig på olika sätt bara genom att byta karaktär och rollspel. I rollspelet kan Rabbit anta vilken kropp och identitet han än vill utan att löpa risk för att hans uttryck eller kropp tolkas fel eller uppfattas som krokigt. Som rollspelare är en även i kontroll över rollspelsvärlden och kan, till skillnad från i den fysiska verkligheten, bestämma att en inte ska utsättas för våld.

Ovan har jag redogjort för hur att uppleva hur det är att ha någon annans kropp blir möjligt genom immersion och textrollspelets representativa aspekter. Vidare har jag undersökt hur vi kan förstå upplevelser av lättnad och överensstämmelse utifrån intervjudeltagarnas berättelser om sina och andras föreställningar om vilka kroppar som får iscensätta vilka kön. Jag har även belyst vikten av vad som är möjligt IRL och online utifrån berättelser om social interaktion och risker för oönskade konsekvenser. I denna del av analysen har jag alltså visat hur vi kan förstå textrollspel online som en värld som, för intervjudeltagarna i denna studie, är en värld som tillåter utforskande och upplevelser av kropp och kön på ett tryggare sätt än IRL.

5.2 Att uppleva sig själv genom att vara någon annan—nu och i framtiden

IRL och online beskrivs av alla intervjudeltagare som separata världar som möjliggör olika typer av iscensättningar och sociala interaktioner. Vidare menar de att textrollspel online samtidigt är tätt överlappat med IRL och att det som är möjligt i textrollspelet kan vara hjälpsamt för att, genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer, konstruera könsidentitet IRL. I skuggan av föregående tema blir frågan vad intervjupersonernas orienteringar och föreställningar om kroppar och kön kan ha för betydelse för livet utanför rollspelområdet och hur vi kan förstå dessa betydelse. Nedan belyser jag både gemensamma drag och skillnader mellan Cranberrys och Bucks berättelser om att upptäcka sig själv genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer och hur vi kan förstå dessa berättelser. Jag visar även hur vi kan förstå Bucks upplevelser av att föreställa sig själv i framtiden genom textrollspelet som medium samt hur Spot, till skillnad från Buck, kan förstås ha anlänt i en framtid som den känner sig nöjd och bekväm med.

5.2.1 Att definiera sig själv genom att vara någon annan

För att återigen vända tillbaka till citatet som öppnade denna uppsats vill jag påminna om hur Buck beskriver hur att förkroppsliga manliga karaktärer ”has helped me realize that I find comfort in *being* a man.” Buck använder sig av ordet *being*, alltså *att vara*, för att beskriva hur textrollspel har hjälpt honom att definiera sin könsidentitet. Cranberry har en erfarenhet som till stor del liknar Bucks men som också skiljer sig just i denna aspekt. Cranberry beskriver nedan att rollspel har hjälpt honom att förstå och konstruera sin egen könsidentitet IRL. Han menar att:

Roleplaying is honestly something that I, to this day, consider a foundation of the person I've become. Being able to explore myself through these different characters was liberating. I consider my experience of roleplaying a foundation of the person I've become because it, in essence, allowed me to try on these different personas and figure out that maybe how others saw me and how I was presenting myself wasn't who I really was, and it gave me the ability to start articulating that to others before eventually coming out in real life. – Cranberry

Cranberry menar alltså att han, genom att rollspela som olika karaktärer och därmed prova på olika identiteter och uttryck, har kunnat utforska sig själv. Detta har lett till att han insett att hur han förr brukade presentera sig själv och hur andra såg honom inte stämde med vem han egentligen var, och att detta gav honom verktygen till att kunna artikulera sin identitet för att sedan komma ut som transperson IRL. Som vi sett tidigare blir upplevelser av att vara en fiktionell karaktär i textrollspel online möjliga genom rollspelarens fenomenologiska positionering samt immersion i rollspelet genom representationer av föreställningar om kön.

Jag vill här lyfta hur Cranberry förhåller sig till identitet och personskap i det han berättar. Till skillnad från Buck, som jag tolkar menar att han genom textrollspel har kunnat definiera vad han *är*, beskriver Cranberry att textrollspel är en grundläggande del av personen han *blivit*. Utifrån detta utläser jag att Cranberry menar att han inte alltid varit samma person eller haft samma könsidentitet hela sitt liv, utan att detta är något som blivit till, som har skapats eller förändrats över tid. Dessa idéer är distinkt anti-essentialistiska och antyder, som Butler och Ahmed båda beskriver, att kön är ett ständigt blivandegörande och inget en person kan vara i sig (Butler 2006, s. 34; Ahmed 2006, s. 59). Med denna jämförelse menar jag inte att Buck tänker sig att kön är naturligt—tvärtom uttryckte Buck ett flertal gånger under vår intervju att han ser på kön som socialt konstruerat och föränderligt över tid.

Ändå sker här en meningsförskjutning i hur Buck och Cranberry beskriver att textrollspelet och förkroppsligandet av fiktionella karaktärer har varit behjälpligt när de konstruerar eller definierar sina könsidentiteter IRL. Cranberry menar att hans könsidentitet har förändrats över tid. Samtidigt berättar han att han insett att hur han brukade presentera sig själv och hur han tolkades av andra människor inte stämde med vem han egentligen var, vilket jag läser som en antydning till att han just *var* något och inte bara *skapade* det. På samma sätt förstår jag Bucks beskrivning av hur han kan definiera vad han *är*.

Jag förstår denna meningsförskjutning som en effekt av hur både Cranberry och Buck är orienterade och situerade i världen. Salamon menar att en kropp upplevs som naturlig eller materiell oavsett om en är medveten om hur denna upplevelse är historiskt och kulturellt konstruerad eller inte (Salamon 2010, s. 78). Att vara medveten om den socialt konstruerade kroppen betyder alltså inte att en inte upplever kroppen som materiell (Salamon 2010, s. 78). Jag menar att upplevelsen av att vara något är konstruerad på samma sätt. Både Cranberry och Buck diskuterade flitigt den sociala konstruktionen av kön under våra intervjuer, och samtidigt menar de båda att de *är* män. Jag tolkar detta som att de både är medvetna om föreställningar om kön och upplever—och *lever*—dessa föreställningar på samma gång. Den sociala konstruktionen negerar således inte det upplevda könet, utan snarare samexisterar de och bidrar kollektivt till Cranberry och Bucks förståelsevärldar.

Utifrån detta menar jag att Buck och Cranberry, genom sina situationer och orienteringar i världen, sina föreställningar om kön, och textrollspelets representativa aspekter har kunnat utforska könsidentitet och könsuttryck. Detta har i sin tur lett till att Buck och Cranberry har kunnat applicera sina erfarenheter online för att formulera sina könsidentiteter IRL. På så sätt

kan vi förstå hur textrollspel online möjliggör för dessa intervjudeltagare att definiera sig själva genom att vara någon annan.

5.2.2 Att föreställa sig en framtid genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer

Ytterligare ett sätt som intervjudeltagarna använder sig av rollspel och förkroppsligandet av fiktionella karaktärer för att utforska och konstruera könsidentitet är genom att konstruera föreställningar om sina kroppar i framtiden.

Buck berättar att han lider av könsdysfori och att han, genom att gå *in character*, kan uppleva att han har kroppsdelar och kroppsformer som han inte har IRL och att detta underlättar för honom att hantera sin könsdysfori. Han beskriver att "even if we're not roleplaying anything that has to do with genitalia, just like being in character and establishing that yeah I'm roleplaying as a cis character this time, there's comfort in pretending that I have a dick lol¹⁴. Like I actually feel that I have a cis dick." Buck kan alltså, även om genitalier inte är relevanta i rollspelet, känna att han har en *cis dick*, en cis-penis. Ännu en gång ser vi här hur immersion genom representationen av föreställningar som Calleja menar möjliggör upplevelser av en karaktär—och framför allt, i det här fallet, upplevelser av en *kropp*—som en själv inte är eller har (Calleja 2013, s. 140).

Denna upplevelse av en annan kropp än sin egen är inte bunden till karaktärer som är cis. Buck beskriver vidare att "even if I'm roleplaying as a trans character the same thing still stands because if I'm rping¹⁵ as a trans character I headcanon¹⁶ him as being on testosterone for longer than I have been, so there's that affirmation and goal for myself in being on T for a while." Buck berättar att han, när han rollspelar som karaktärer som han *headcanon* är trans, tänker sig att de har tagit testosteron under en längre tid än vad Buck har—vilket betyder att karaktären troligtvis har genomgått större eller fler kroppsliga förändringar än Buck har—och att detta är bekräftande för Buck och även något han ser som ett framtida mål för sig själv.

Calleja menar att olika världar har olika möjligheter, vilket är något Buck exemplifierar när han beskriver att han *headcanon* att en karaktär han rollspelar som är trans. Calleja menar till

¹⁴ *Laugh out loud*, används för att indikera skratt.

¹⁵ Roleplaying, alltså *rollspelar*.

¹⁶ *Headcanon* kommer från *canon*. *Canon* i dessa kretsar är det som är bekräftat i mediet som karaktärerna från början kommer ifrån, till exempel ett TV-spel eller en serie. *Headcanon* är således ett skämtsamt sätt att indikera att en karaktärisering är *canon* i ens huvud men inte i karaktärens originella medie.

exempel att medan TV-spel möjliggör immersion genom sina representativa aspekter så är ändå spelvärlden begränsad i och med att skaparna av spelet har bestämt hur spelaren, genom sin spelkaraktär, kan göra saker. Brädspel med rollspelsaspekter, däremot, menar Calleja ger spelarna större kontroll över världen de befinner sig i eftersom de kan modifiera och ändra spelregler, världen, och olika system i spelvärlden när de vill (Calleja 2011, s. 15). Det Buck gör när han *headcanon* är att han modifierar karaktären och bestämmer vad som är verkligt i rollspelskontexten oavsett vad som är verkligt i mediet som karaktären originellt hämtats från. Eftersom de deltagande rollspelarna är de enda som skapar reglerna i rollspelet så har spelarna makten att göra saker i rollspelsvärlden som är omöjliga någon annanstans. I ett TV-spel har spelaren stor frihet att röra sig genom och interagera med världen, men om spelets kodning inte tillåter spelkaraktären att till exempel förvandlas till en drake så finns det inget spelaren kan göra för att ändra på detta. Brädspel och textrollspel, däremot, hindras inte av koder. På så sätt kan Buck alltså bestämma vad som är verkligt i rollspelet genom att *headcanon* något, till exempel att karaktären han rollspelar som är trans och har fått hormonbehandling under en längre tid.

För att förstå hur Buck kan anta en kropp som han ser som ett mål för sig själv i framtiden vänder jag mig till Callejas resonemang om förflyttelse. Calleja menar att immersion kan ses som en form av transporter där spelaren, då Callejas fokus är virtuella spel, förflyttas in i en spelvärld där spelaren interagerar med världen och världen—och andra spelare—interagerar tillbaka (Calleja 2011, s. 27). Som jag nämnt tidigare menar jag att detsamma gäller textrollspel trots att ett virtuellt spel och ett textrollspel skiljer sig åt när det kommer till den visuella aspekten. Om en spelare genom immersion kan förflytta sig till en annan värld, till exempel en medeltida fantasy-värld, så innebär det också att spelaren kan förflytta sig till en annan tid. På samma sätt menar jag att Buck, genom att rollspela som en karaktär vars kropp och erfarenhet inom transvården stämmer med vad Buck föreställer för sig själv i framtiden, kan uppleva denna framtid i textrollspelet.

Även Ahmeds (2006) resonemang om orientering och vad som går att nå, alltså det som ligger innanför ens horisont, kan förstås i en tidlig aspekt för att förklara Bucks upplevelse av framtiden. Ahmed beskriver att hon orienterar sig kring att skriva inte bara som en aktivitet, utan även som ett mål. Att skriva och att bli en skrivande person är något hon strävar efter. På det sättet menar Ahmed att de objekt vi kan se, de objekt som befinner sig inom vår horisont, också placeras inom horisonten genom att de är nåbara i framtiden (Ahmed 2006, ss. 56–57). Buck har tillgång till testosteron och befinner sig i början av sin hormonbehandling, vilket

utifrån Ahmeds resonemang kan förstås som en aktivitet eller ett görande. Genom att göra denna aktivitet ser vi alltså hur en framtid som innefattar flera års hormonbehandling befinner sig innanför Bucks horisont och hur det således blir nåbart i framtiden.

För att förstå Bucks upplevelse av sig själv i framtiden blir det viktigt att återigen belysa hur textrollspelet som medium tillåter immersion genom att representera de föreställningar om kön som Buck bär med sig. Buck berättar att ett mål för honom IRL är att ha tagit testosteron under en längre tid och att han, genom att rollspela karaktärer som har gjort detta, kan uppleva detta mål och känna bekräftelse. Detta blir möjligt eftersom Buck, i och med sin situation i världen, har en förståelse av hur en transman som fått hormonbehandling under en viss tid kan se ut. Ahmed menar att ju mer iscensättningar av kön upprepas, desto mer definieras ramverken för föreställningarna om vad kroppar kan göra (Ahmed 2006, s. 60). Vi ser här att iscensättningar av kön inte bara gäller cispersoner, utan också transpersoner. Buck har förståelser om till exempel vilka kroppar som kan iscensätta cismannen och vilka kroppar som kan iscensätta transmannen. Rollspelet tillåter på så vis Buck att tillfälligt leva sig in i sin egen föreställning av en transman som tagit testosteron under en längre tid och uppleva den föreställningen för sig själv.

Vidare vet vi också att Buck har tillgång till hormonbehandling och att han förhoppningsvis kommer att fortsätta ha det i framtiden. Således blir Bucks situation som placerar hormonbehandling inom horisonten för vad som är nåbart för honom, som tidigare nämnt, en viktig aspekt att lyfta i resonemanget om Bucks framtidsföreställningar. Vi måste dock separera på föreställningen om hur en transman som tagit testosteron en längre tid ser ut och tillgången till testosteron. Även en person som inte har tillgång till hormonbehandling kan genom immersion uppleva hur hen skulle kunna se ut i framtiden, men Bucks orientering gör att han kan placera in denna upplevelse i en realistisk framtidsplan för sig själv IRL.

5.2.3 Att befinna sig i framtiden

När jag frågade Spot hur den upplever att det är att rollspela som män och transmaskulina karaktärer svarade Spot att det känns normalt och att den undviker att fokusera så mycket på könsidentitet när den rollspelar. Jag frågade hur det kommer sig och Spot berättade att "it's too easy to relate to my own struggles [with] gender identity, and I've come to a pretty good place [at the moment] but it feels a [little] fragile." Spot undviker alltså att lägga för mycket fokus på sina karaktärs könsidentiteter när den rollspelar eftersom det skulle vara för enkelt att relatera till sina egna jobbiga erfarenheter med kön och identitet. Spot beskriver att den just nu

befinner sig på en bra plats i sin könsidentitet men att det ändå är känsligt. Jag tolkar detta som att Spot tänker sig att den riskerar att röra sig bort från den bra platsen om den påminns om sina egna jobbiga erfarenheter för mycket. Jag utläser också att Spot inte vill orsaka sig själv lidande genom att riskera detta.

Spots berättelse skiljer sig här från de andra intervjudeltagarna på två olika sätt. Det ena är att medan andra deltagare har beskrivit upplevelsen av att rollspela som manliga och maskulina karaktärer som viktig, lättande, eller glädjefylld så beskriver Spot den upplevelsen som *normal*. Det andra är att Spot inte vill belysa könsidentitet som en berättelsehandling eller framstående del av rollspelet, medan andra deltagare snarare tvärtom har uttryckt att de tycker om att fokusera på könsidentitet i en kontext där de vet att de gör det riskfritt. Nedan kommer jag att redogöra för hur jag förstår dessa två skillnader.

Det Spot beskriver som *normalt* vill jag här översätta till vad Ahmed beskriver som *rätt*—eller, för tydlighetens skull, *rakt*. Ahmed menar att kroppens orientering i världen inte bara avgör vilka objekt som är nåbara utan att den också avgör lutningen av dessa objekt. När objekt närmar sig ur rätt vinkel så uppfattas de också som raka och inte krokiga (Ahmed 2006, s. 67). När Ahmed beskriver raka objekt så menar hon att de utifrån heteronormen passerar som raka, men jag menar att även objekt som uppfattas som krokiga i heteronormen kan uppfattas som raka i andra kontexter. Detta blir tydligt när Spot berättar att det känns *normalt* att rollspela som män och transmaskulina karaktärer. Spots situering och orientering gör att även objekt som framstår som krokiga inom heteronormen uppfattas som raka utifrån Spots position. Spot berättar att ”I’m AFAB for context” och, i min tolkning, belyser därmed sin position som transperson utifrån två olika perspektiv. Å ena sidan är Spot AFAB och iscensätter maskulina könsmarkörer, vilket i ett heteronormativt perspektiv skaver i föreställningen om vilka kroppar det är som får eller kan iscensätta vissa föreställningar om kön (Ahmed 2006, ss. 67–70). Å andra sidan är Spots föreställningar om män och transmaskulina något som Spot känner igen från sina personliga erfarenheter i sitt vardagsliv IRL, vilket gör att dessa manliga eller transmaskulina karaktärer uppfattas som *normala* att förkroppsliga och gå *in character* som. Dessa karaktärer uppfattas av Spot som raka objekt eftersom de, i kontexten av Spots levda erfarenheter, upplevs som raka.

Spot lyfter som sagt att den inte vill att könsidentitet är en central del av berättandet när den rollspelar. Den berättar att ”as long as I get that sweet he/they I’m good” och jag tolkar detta som att könsmarkörer som exempelvis pronomen inte är oviktiga för Spot, men att den föredrar

att dessa markörer inte belyses och fokuseras på som viktiga handlingar i berättelsen. Spot är den enda av intervjudeltagarna som uttryckt att den befinner sig på en bra plats i sin könsidentitet IRL. Jag tolkar detta som att Spot befinner sig i den framtid som de andra intervjudeltagarna tycker om att besöka genom förkroppsligandet av fiktionella karaktärer. Där de andra intervjudeltagarna förflyttar sig till rollspelsvärlden för att uppleva andra kroppar, bemötanden, tider, och rum än de kan uppleva IRL så verkar Spot inte ha samma behov av att göra detta. Jag menar alltså inte att Spot inte upplever jobbiga känslor relaterade till sin könsidentitet alls, men att jag förstår det som att den inte har ett behov av att förkroppsliga fiktionella karaktärer för att känna lättnad eller lycka i sin kropp och identitet på samma sätt som de andra studiedeltagarna.

Ovan har jag först visat hur Buck och Cranberry menar att textrollspel och att förkroppsliga fiktionella karaktärer är betydelsefullt för dem för att konstruera könsidentitet IRL. Därefter har jag redogjort för hur vi kan förstå Bucks upplevelser av sin egen framtid genom att med hjälp av föreställningar om kön leva sig in i en karaktär som reflekterar hans förhoppningar om framtiden. Slutligen har jag också belyst hur Spot, som uttrycker att den befinner sig på en bra plats i sin könsidentitet, skiljer sig från de andra studiedeltagarna och hur vi kan förstå detta.

6. Avslutande reflektion och vidare forskning

I denna uppsats har jag undersökt hur sju rollspelande transpersoner utforskar och konstruerar könsidentitet genom att förkroppsliga fiktionella karaktärer i textrollspel online. Vidare har jag även redogjort för vad detta har för betydelser för intervjudeltagarna IRL och hur vi kan förstå detta både utifrån performativitets- och queerfenomenologiska perspektiv och Callejas (2011, 2013) resonemang om immersion som representation.

I mitt första tema redogjorde jag med hjälp av Callejas immersionsbegrepp för hur textrollspelet som medium tillåter rollspelarna att uppleva sina egna föreställningar om kroppar och kön. Jag har med hjälp av Ahmed (2006), Salamon (2010), och Butler (2006) visat hur vi kan förstå studiedeltagarnas föreställningsvärldar utifrån queerfenomenologiska och performativa perspektiv och diskuterade hur vi kan förstå lättnad som en effekt av att tolkas på rätt sätt. Jag har visat hur vi kan förstå hur studiedeltagarna navigerar den fysiska och den digitala verkligheten på olika sätt och hur de, genom att göra sig medvetna om skillnaderna mellan dessa två verkligheter, kan använda textrollspelet som en säker arena att utforska könsidentitet på.

I det andra temat har jag undersökt hur att förkroppsliga fiktionella karaktärer i textrollspel online har hjälpt studiedeltagarna att definiera och konstruera sina könsidentiteter IRL. Jag har redogjort för hur rollspelarnas orienteringar och situeringar i världen ger tillgång till olika föreställningar genom att sätta vissa objekt innanför horisonten för vad som är förnimmelbart. Vidare har jag visat hur dessa förnimmelbara objekt också innefattar objekt en rör sig mot eller strävar efter och att detta tillåter rollspelare att, genom immersion, uppleva framtiden. Slutligen har jag också diskuterat hur vi kan förstå linjer som krokiga från ett perspektiv och räta från ett annat.

Forskningen om transpersoners levda erfarenheter, särskilt om andra erfarenheter än av vård, är ännu ett tunt fält. Därför ser jag många olika möjligheter för framtida forskning. Min studie har exempelvis inte innefattat några transkvinnor eller transfeminina intervjudeltagare. Detta är mer eller mindre representativt av de rollspelskretsar jag sökt efter intervjudeltagare i men det är alltså inte heller så att transkvinnor och transfeminina personer är helt och hållet frånvarande som rollspelare i textrollspel online. Därför vore ett annat urval än mitt tacksamt att göra i framtida forskning. Jag har inte heller undersökt erfarenheter av att som transperson exempelvis spela MMORPGs¹⁷, läsa visuella noveller, eller röra sig genom andra digitala världar än textrollspelet. Ett annat medium än det jag valt—och en annan student eller forskare, för den delen—skulle antagligen producera andra resultat än de jag kommit fram till.

När jag sökte efter intervjudeltagare i Discordservern jag är med i förväntade jag mig inte särskilt många svar. Jag är med i ett flertal grupper för transpersoner online där förfrågningar om informanter till studier av olika slag, i min erfarenhet, brukar betraktas med viss skepsis och misstanke. I de svenska grupperna jag är med i diskuteras ofta hur transpersoner porträtteras i media, exempelvis i dokumentärer och nyhetsreportage om transpersoner som ångrar könsbekräftande vård eller som målas upp som ett hot gentemot barn. Risken att porträtteras i det ljuset eller att få sin berättelse använd för att skada transpersoner som grupp har, utifrån vad jag sett, generellt inte ansetts vara värd att ta.

Därför kände jag en stor förvåning när svaren började komma bara minuter efter att jag hade skickat min förfrågan. Servermedlemmar fortsatte sedan att höra av sig även efter att jag tackat

¹⁷ *Massive multiplayer online roleplaying games*. Dessa typer av spel kännetecknas av att ett stort antal spelare kan spela tillsammans i en gemensam spelvärld med rollspelsaspekter. Ett välkänt exempel är World of Warcraft.

för visat intresse. Ett tiotal personer bad mig att ha dem i åtanke om jag skulle behöva fler intervjudeltagare eller om någon av de första sju avbröt sitt deltagande. Kanske berodde detta på att jag under alla de månader jag varit medlem i servern har varit öppen med att jag själv är transperson och att jag på så sätt ansågs vara en säkrare person att intervjuas av. Kanske berodde det på att intervjumetoden tillät en hög grad av anonymitet. Kanske befinner sig dessa personer på platser i världen där dessa typer av studier inte betraktas med misstanke. Oavsett vad det berodde på så är jag tacksam för förtroendet som tilldelats mig.

Jag har under mitt arbete fått ta del av komplexa och mångfacetterade berättelser om mina intervjudeltagares erfarenheter av att göras smärtsamt medvetna om hur de tolkas i mötet med andra människor. Jag har också funnit berättelser fulla av agens och aktivt skapande av kontexter och världar där smärtan kan ersättas av lättnad, om så bara för en stund. Mest av allt, dock, har jag fått lyssna till berättelser om hur det känns att bli sedd på rätt sätt. Rabbit beskriver att:

It's unlike anything else. It's a giddy sort of euphoria. It's exhilarating, both physically and emotionally. I'm sure that seems excessive as a description but there's no other way to explain it. It feels like my blood gets replaced with carbonated water. It's tingly, energizing, and powerful. I'm me. - Rabbit

Genom att bli tolkad och benämnd på rätt sätt när hen förkroppsligar fiktionala karaktärer i textrollspel online känner Rabbit att hans blod blir ersatt av kolsyrat vatten som spritter i kroppen. Det ger honom energi och kraft, en känsla av svindlande eufori. Genom att i rollspelet få skruva av den metaforiska korken på flaskan och lätta på trycket i stället för att stänga in det sprudlande vattnet kan Rabbit alltså känna sig som sig själv. På så sätt ser jag att textrollspel online inte bara är ett nöje, utan också hur det kan vara en källa till att känna sig överensstämmande i en värld som ständigt separerar en.

Källförteckning

Tryckta källor

- Aspers, P. (2011). *Etnografiska metoder: Att förstå och förklara samtiden*. Malmö: Liber.
- Bettcher, T. M. (2013). Evil Deceivers and Make-Believers: On Transphobic Violence and the Politics of Illusion. I Stryker, S. & Aizura, A. Z. (red.) *The Transgender Studies Reader 2*. New York: Routledge. s. 278-290.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Braun, V. & Clarke, V. (2021). *Thematic Analysis – A Practical Guide*. London: Sage Publications.
- Bremer, S. (2011). *Kroppslinjer: Kön, transsexualism och kropp i berättelser om könskorrigering*. Diss. Göteborg: Göteborgs universitet.
- Namaste, V. K. (2000). *Invisible Lives. The Erasure of Transsexual and Transgendered People*. Chicago: University of Chicago Press.
- Salamon, G. (2010). *Assuming a Body: Transgender and Rhetorics of Materiality*. New York: Columbia University Press.

Elektroniska källor

- Aboim, S. & Vasconcelos, P. (2022). What does it Mean to be a Man? Trans Masculinities, Bodily Practices, and Reflexive Embodiment. *Men and Masculinities*, 25(1), s. 43-67.
- Ahmed, S. (2006). *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Durham, N.C.: Duke University Press.
- Butler, J. (2006). *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
- Calleja, G. (2011). *In-Game from Immersion to Incorporation*. London: The MIT Press.
- Calleja, G. (2013). Immersion in Virtual Worlds. *The Oxford Handbook of Virtuality*.
<https://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199826162.001.0001/oxfordhb-9780199826162-e-012>
- Forskningsetiska principer inom humanistisk-samhällsvetenskaplig forskning [Elektroniskt resurs]*. (2002). Stockholm: Vetenskapsrådet. [https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-
rapporter/2002-01-08-forskningsetiska-principer-inom-humanistisk-samhallsvetenskaplig-forskning.html](https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2002-01-08-forskningsetiska-principer-inom-humanistisk-samhallsvetenskaplig-forskning.html)

- God forskningssed [Elektronisk resurs]*. Reviderad utgåva (2017). Stockholm: Vetenskapsrådet. <https://www.vr.se/analys/rapporter/vara-rapporter/2017-08-29-god-forskningssed.html>
- Linander, I., Alm, E., Hammarström, A. & Harryson, L. (2017). Negotiating the (bio)medical gaze – Experiences of trans-specific healthcare in Sweden. *Social Science & Medicine*, 174, s. 9-16.
- Marciano, A. (2014). Living the VirtuReal: Negotiating Transgender Identity in Cyberspace. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 19(4), s. 824-838.
- Opendakker, R. (2006). Advantages and Disadvantages of Four Interview Techniques in Qualitative Research. *Forum: Qualitative Social Research*, 7(4).
- Seelman, K. L. & Poteat, T. (2020). Strategies used by transmasculine and non-binary adults assigned female at birth to resist transgender stigma in healthcare. *International Journal of Transgender Health*, 21(3), s. 350-365. <https://doi.org/10.1080/26895269.2020.1781017>
- Tunzi, V. A. (2005). *"Skin is anything but skin deep": Contemporary Transsexual and Transgendered Body Narratives*. Quebec: Concordia University.

Bilagor

Bilaga 1: Intervjuguide

1. How did you start roleplaying?
2. How did you create/choose the character/s you are roleplaying as?
3. Can you describe what it's like to roleplay? What does that feel like to you?
4. How do you relate to the character/s you are roleplaying as?
5. What kind of emotions do you experience when you roleplay? Do you have any examples of especially memorable moments or feelings?
6. How would you describe your character's gender identity?
7. What does gender identity mean to you when you embody your character/s?
8. How do you portray gender when you roleplay?
9. How does your gender identity IRL and the character/s gender identity influence each other? Can you tell me about specific situations?
10. What experiences, either IRL or in character, impact your own or your character's gender identity?
11. What about roleplaying as [character] brings you joy?
12. Can you tell me about a favorite memory you have of roleplaying?

Bilaga 2: Intervjuporträtt

Boov (den)

Boov är i tjugooårsåldern och har textrollspelat online i tre år. Den rollspelar i Discord DMs och den använder enbart redan existerande karaktärer från TV-serier och TV-spel som den tycker om. Boov rollspelar gärna med samma personer under långa perioder.

Buck (han)

Buck är i tjugooårsåldern och rollspelar både i text online och IRL. När han rollspelar online gör han det främst i Discord DMs och rollspelsservrar. Han har rollspelat i perioder under tio år men har fått ett större intresse för det de senaste fem åren. Han rollspelar både som redan existerande karaktärer och som OCs.

Carnation (inget pronomen)

Carnation är i tjugooårsåldern och har nyligen börjat rollspela igen efter en flerårig paus. Carnation rollspelar främst tillsammans med ett par olika rollspelspartners och vill inte söka sig till större eller nya rollspel.

Ceallagh (hen)

Ceallagh är i trettioårsåldern och rollspelar enbart som OCs. Hen har rollspelat sedan hen var i tonåren och rollspelar ofta med samma personer under långa perioder. Ceallagh använder sig främst av delade Google Documents och Discord DMs för att rollspela.

Cranberry (han)

Cranberry är i tjugooårsåldern och rollspelar sällan numera men har befunnit sig i rollspelskretsar online i över tio år. När han textrollspelade som mest online brukade han göra det i olika internetforum och i DMs på dessa forum. Cranberry brukade rollspela som redan existerande karaktärer.

Rabbit (han och hen)

Rabbit är i trettioårsåldern och började rollspela som barn när han först introducerades till brädspellet Dungeons & Dragons. Numera rollspelar hen online via text i Discord och Twitter DMs. Rabbit rollspelar nästan exklusivt som en specifik karaktär från en anime-serie han tycker om.

Spot (den)

Spot är i tjugooårsåldern och har rollspelat under stora delar av sitt liv, men har varit som mest aktiv de senaste två åren. Spot rollspelar både IRL och online, då främst via Discord DMs och delade Google Documents.

Bilaga 3: Begreppslista

In character – Att förkroppsliga och bete sig som karaktären, inte olikt hur skådespelare intar de roller de skådespelar.

Out of character – Att inte vara *in character* men fortfarande befinna sig i rollspelets närhet. Ett exempel är att i en separat chatt diskutera rollspelet vid sidan av den faktiska berättelsen.

Bots – Mjukvara som kan göra saker som att sätta timers, spela musik, eller räkna ordantal i ett dokument.

DMs – Direct messages. Privata meddelanden mellan två personer.

Emojis – Små bilder som används för att indikera idéer eller känslor, till exempel en gul cirkel med ett leende ansikte.

AFAB – Assigned female at birth, alltså tilldelat kvinnligt kön vid födseln.

AMAB – Assigned male at birth, alltså tilldelat manligt kön vid födseln.

IRL – In real life, vad den fysiska verkligheten ofta kallas online.

OCs – Original characters. Karaktärer som en själv har skapat, alltså inte karaktärer som kommer från TV-spel, böcker, serier och så vidare.

NPCs – Non-playable characters. Karaktärer i spelvärlden som styrs av spelets kod i stället för av en mänsklig spelare.

RP – *Roleplay*, alltså *rollspel* eller *att rollspela*.

LOL – Laugh out loud, används för att indikera skratt.

RPing – *Roleplaying*, alltså *rollspelar*.

Headcanon – *Headcanon* kommer från *canon*. *Canon* i dessa kretsar är det som är bekräftat i mediet som karaktärerna från börjar kommer ifrån, till exempel ett TV-spel eller en serie. *Headcanon* är således ett skämtsamt sätt att indikera att en karaktärisering är canon i ens huvud men inte i karaktärens originella media.

MMORPGs – *Massive multiplayer online roleplaying games*. Dessa typer av spel kännetecknas av att ett stort antal spelare kan spela tillsammans i en gemensam spelvärld med rollspelaspekter. Ett välkänt exempel är World of Warcraft.