

”Jag vill inte spela med någon jävla kvinna och så var det med den saken”

**En kritisk diskursanalys av inlägg i en flashback-tråd om *GTA VI***

Av: Sabrina Gavelin

Handledare: Johanna Prytz  
Södertörns högskola | Institutionen för kultur och lärande  
Kandidatuppsats 15 hp  
Svenska C | Vårterminen 2024  
Kommunikatörsprogrammet



## Sammanfattning

I denna uppsats undersöker jag inlägg från en flashback-tråd om actionspelet *Grand Theft Auto VI*. Syftet med studien är att öka kunskapen om hur olika sociala aktörer, exempelvis kvinnor och etniska minoriteter, konstrueras språkligt och kritiskt analysera hur diskriminerande strukturer realiserar i texter. Jag gör detta genom att kartlägga på vilka sätt olika aktörer konstrueras, värderas och diskrimineras i den undersökta diskussionen. Studien har sin teoretiska grund i kritisk diskursanalys, närmare bestämt det diskurshistoriska angreppssättet, som också används som metod. I denna process analyserar jag även huruvida det går att avtäckta några latenta ideologier bakom konstruktionerna som skapas.

Resultaten visar att rasistiska, sexistiska, homofobiska, transfobiska och antisemitiska konstruktioner är vanligt förekommande för att beskriva olika aktörer, som förstärker stereotyper och befäster högerextremistiska och konservativa ideologier inom diskussionen. Skribenterna på forumet tilldelar sig själv och andra sociala och politiska positioneringar genom språkliga konstruktioner, vilket både speglar och förstärker underliggande diskriminerande strukturer. Begreppet *woke* används frekvent i en negativ mening för att beskriva vad skribenterna anser vara påtvingade progressiva värderingar, vilket ytterligare reflekterar en underliggande politisk polarisering bland skribenterna på forumet.

**Nyckelord:** kritisk diskursanalys, DHA, spel, gamergate, grand theft auto, internetforum, flashback, rasism, antifeminism

## Abstract

In this study I analyze posts from a forum thread about the action game *Grand Theft Auto VI*. The purpose of the study is to derive more knowledge about how different social actors, such as women and ethnic minorities, are linguistically constructed and critically analyze how structural discrimination is realized in texts. This is done by charting out the ways in which social actors are constructed, valued, and discriminated against in the analyzed discussion. The study has its theoretical basis in critical discourse analysis, more precisely the discourse historical approach, which is also used as a method. In this process I also analyze whether it is possible to uncover any dormant ideologies behind the created constructions.

The results show that racist, sexist, homophobic, transphobic and antisemitic constructions occur commonly to describe different social actors, which amplify stereotypes and reinforce right-wing extremist and conservative ideologies within the discussion. The users on the forum assign social and political positionings to themselves and others by linguistic constructions, which both reflects and strengthens structural discrimination. The term *woke* is frequently used in a negative sense to describe what the users consider to be forced progressive values, which further reflects an underlying political polarization among the users on the forum.

**Keywords:** critical discourse analysis, DHA, discourse historical approach, games, gamergate, grand theft auto, internet forum, racism, antifeminism

**English title:** "I don't want to play as a damn woman and that's the end of it" – A critical discourse analysis of posts on a forum thread about *GTA VI*

# Innehållsförteckning

|  |    |
|--|----|
| 1 Inledning .....  | 1  |
| 1.1 Syfte .....  | 2  |
| 1.2 Frågeställningar.....  | 2  |
| 2 Bakgrund.....  | 2  |
| 2.1 Tv-spel och gamers .....   | 2  |
| 2.2 Gamergate .....  | 3  |
| 2.3 Flashback .....  | 4  |
| 3 Teori.....   | 4  |
| 3.1 Kritisk diskursanalys.....                                       | 4  |
| 3.2 Det diskurshistoriska angreppssättet.....                        | 6  |
| 3.2.1 Kritik .....   | 6  |
| 3.2.2 Ideologi .....   | 7  |
| 3.2.3 Makt .....   | 7  |
| 3.2.4 Förhållandet mellan diskurser, texter, genrer och kontext..... | 7  |
| 3.3 Diskriminering .....   | 8  |
| 3.4 Självkritik.....   | 9  |
| 4 Tidigare forskning.....  | 10 |
| 4.1 Kvinnor och minoriteter i tv-spel.....                           | 10 |
| 4.2 Diskriminering på diskussionsforum .....                         | 11 |
| 5 Material och metod .....   | 12 |
| 5.1 Material .....   | 12 |
| 5.1.1 Urval.....   | 12 |
| 5.2 Metod .....  | 13 |
| 6 Makroanalys.....   | 14 |
| 6.1 Kategorisering .....   | 14 |
| 6.2 Makrostruktur.....   | 16 |
| 7 Mikroanalys .....  | 17 |
| 7.1 Diskurs – PK/Woke .....  | 17 |
| 7.1.1 Benämningar och värderingar.....                               | 17 |
| 7.1.2 Argumentation .....  | 18 |
| 7.2 Diskurs – Kön och etnicitet.....                                 | 19 |
| 7.2.1 Benämningar och värderingar.....                               | 19 |
| 7.2.2 Argumentation .....  | 23 |
| 7.3 Diskurs – HBTQ .....   | 25 |
| 7.3.1 Benämningar och värderingar.....                               | 25 |

|   |    |
|---|----|
| 7.3.2 Argumentation .....               | 26 |
| 7.4 Diskurs – Antisemitism.....         | 27 |
| 7.4.1 Benämningar och värderingar ..... | 27 |
| 7.4.2 Argumentation .....               | 28 |
| 8 Kontextanalys.....                    | 29 |
| 9 Diskussion.....                       | 31 |
| Referenser .....                        | 35 |

# 1 Inledning

Den 5 december 2023 publicerades den första trailern för det kommande actionspelet *Grand Theft Auto VI*. Spelserien har existerat sedan 1997, och dess senaste upplaga som släpptes år 2013, *Grand Theft Auto V*, är ett av världens mest populära spel som har sålt över 195 miljoner exemplar. Spelserien är välkänd för sin öppna spelvärld där spelare får utforska sina omgivningar fritt, med teman av våld och kriminalitet. Serien är även känd för sina satiriska skildringar av samhället och ibland kontroversiella spelupplevelser. Den kommande titeln har varit enormt efterlängtat av spelseriens lojala fans, och spekulationer och rykten om spelets innehåll har florerat på internet i flera år. Vid trailerns släpp fick allmänheten en första titt på spelet, där det avslöjades att det ska utspela sig i en fiktiv version av Miami och med två spelbara rollfigurer. Dessa två rollfigurer utgör ett kriminellt par, där den ena karaktären är en kvinna. Detta väckte starka reaktioner, både positiva och negativa, som resulterade i livliga debatter och diskussioner online (Broadwell 2023).

Tv-spel är numera en väl integrerad del av populärkulturen och har blivit en enorm industri globalt. I och med detta enorma inflytande har spel ofta diskuterats som en arena som speglar och förstärker vissa stereotyper och roller. Framför allt kvinnor och etniska minoriteter har typiskt varit underrepresenterade eller framställt i stereotypa roller i tv-spel. Tv-spel, precis som andra medier, kan sägas fungera som en spegel för samhället och dess värderingar. Genom att undersöka hur olika sociala aktörer, till exempel kvinnor och minoriteter, behandlas och representeras i tv-spel kan man förhoppningsvis få en ökad förståelse för samhällliga konstruktioner och attityder om kön och etnicitet.

Många av dessa konstruktioner är så djupt rotade och normaliserade att de sällan ifrågasätts, men med en kritisk ansats kan man synliggöra och problematisera dem. En kritisk analys av kommentarer och inlägg på forum som Flashback kan ge insikt i den bredare samhällsdebatten och de olika perspektiv som finns bland spelare och internetanvändare. Dessa sorters granskningar kan förhoppningsvis bidra till en mer inkluderande mediekultur. Dessutom kan den fungera som en grund för framtida forskning och debatt inom området representation och mångfald inom spelindustrin och populärkulturen i stort.

Den kritiska synvinkeln är viktig för att ifrågasätta och problematisera de rådande föreställningarna kring genus och etnicitet i diskussioner om tv-spel, och avslöja huruvida dessa bidrar till en hegemonisk diskursiv konstruktion av olika sociala aktörer.

## 1.1 Syfte

Uppsatsens övergripande syfte är att öka kunskapen om hur olika sociala aktörer, exempelvis kvinnor och etniska minoriteter, konstrueras i diskussioner om tv-spel. Mer specifikt är syftet att belysa hur diskriminering uttrycks i texter genom språkliga konstruktioner av olika sociala aktörer i inlägg i en flashback-tråd om *Grand Theft Auto VI*. Analysen görs ur ett intersektionellt och kritiskt diskursanalytiskt perspektiv, eftersom jag vill synliggöra de maktförhållanden och ideologiska mönster som påverkar representationen av olika aktörer i diskussioner kring tv-spel.

## 1.2 Frågeställningar

Mina frågeställningar lyder:

1. Med vilka diskursiva strategier (benämningar, värderingar och argument) konstrueras olika sociala aktörer i en flashback-tråd om actionspelet "*Grand Theft Auto VI*"?
2. På vilket sätt yttrar sig diskriminerande strukturer i de konstruktioner som identifieras genom den första frågeställningen?
3. Vilka underliggande ideologier kan man avtäcka bakom dessa konstruktioner?

## 2 Bakgrund

Denna uppsats rör kulturen kring tv-spel och gamers (spelare/personer som spelar tv-spel), samt diskussioner på Flashback forum. Därmed ges kort bakgrund kring detta nedan.

### 2.1 Tv-spel och gamers

Tv-spel har historiskt varit kopplat till hypermaskulina miljöer och skildringar (se t.ex. Bezio 2018). Spel återskapade, och fortsätter ofta att återskapa, kollektiva manliga identiteter som soldater, äventyrare och kriminella. I början av 90-talet började reklam för spel sikta in sig på en manlig målgrupp med hypermaskulint bildspråk, antingen fokuserat på krig, sex, eller båda. Tv-spel blev marknadsförda som produkter för män, med ett tydligt budskap: Inga tjejer tillåtna (Bezio 2018, s. 559). Vid början av 2000-talet var denna trend ännu mer förankrad, då vita heterosexuella män i åldern 15 till 30 i stort sett representerade spelindustrin i sin helhet, både i produktion och konsumtion (ibid).

Idag är mycket av marknadsföringen av tv-spel fortfarande fokuserad på den unga vita manliga demografin, som skapar och förstärker 'gamer'-stereotypen (Bezio 2018, s. 560). Resultatet av detta är att det finns en tydlig bild av vad tv-spel är och vem som spelar dem, som inte nödvändigtvis stämmer överens med verkligheten. Enligt data från 2023, identifierar sig ungefär 46% av spelare i USA som kvinnor, och 72% som vita (Entertainment Software Association 2023). Alltså finns det en stor andel personer som faller utanför den normativa föreställningen av vad en gamer är. En möjlig förklaring till denna fortsatta felaktiga representation är att industrin fortfarande är mansdominerad på utvecklingssidan, vilket kan bidra till den fortsatta produktionen av spel riktade till män, exempelvis *Grand Theft Auto* eller *Call of Duty*, såväl som bristen på kvinnliga huvudkaraktärer (Bezio 2018, s. 560). Konstruktionen av den typiska gamer-stereotypen, både i marknadsföring och i spelen som produceras, sprider föreställningen att de flesta som spelar identifierar sig som män bland allmänheten.

## 2.2 Gamergate

Under sensommaren 2014 blev hashtagen #GamerGate (GG) populär på Twitter. Det var startskottet för en rörelse som förföljde och trakasserade kvinnor i spelindustrin. Uppkomsten av detta kom från det internetbaserade diskussionsforumet 4chan, där attacker på kvinnor, forskare och feminister som uttalade sig i genusfrågor inom spelbranschen hade förekommit under flera år. Rörelsen riktade sig i synnerhet i opposition till spelutvecklaren Zoe Quinn och den feministiska kritikern Anita Sarkeesian (Mortensen 2016, s. 788; Bezio 2018, s. 562). Vad som började med hat mot vissa specifika individer blev snart ett större fenomen som spred sig som en löpeld online. Deltagare i GG-rörelsen argumenterade, oftast anonymt, för att en liten andel feminister ville ta över speljournalismen och skifta fokus från en kärlek till tv-spel till könsfrågor, och därmed ändra produkterna som släpptes på marknaden (Bezio 2018, s. 562).

Flera har dragit kopplingar mellan Gamergate och uppkomsten av alt-right rörelsen i USA. Mortensen (2016) exemplifierar hur medlemmar i GG-rörelsen närmade sig högerextremistiska idéer, som "kulturmarxism" (ibid, s. 788), en föreställning om att judar och västerländska institutioner försöker eliminera traditionella värden och påtvinga en progressivism på samhället (Oxford English Dictionary 2023). Medlemmarna i GG-rörelsen anammade detta konspiratoriska tänkande, och påstod att dessa aktörer planerade att ge över "västvärldens makt" till judarna eller islam genom att förespråka politiskt korrekta spel (Mortensen 2016, s. 788).

Bezio (2018) belyser hur målgruppen för alt-right rörelsen, vita män mellan 18 och 35, också är den primära tänkta målgruppen för digitala spel (ibid, s. 560). De som är mest benägna att delta i

högerextremistiska forum är alltså även de som är antagna för att vara målgruppen för moderna tv-spel. Däremot är denna tänkta målgrupp inte den primära målgruppen som faktiskt köper och spelar tv-spel idag, enligt Bezio. Denna konflikt som skapades mellan föreställningen om en standardidentitet av gamers som vita män, och verkligheten, som visade att den faktiska publiken var mer mångfaldig, ledde till uppfattningen hos dessa individer att de på något sätt var på väg att bli utstötta ur industrin (ibid).

## **2.3 Flashback**

Flashback är ett svenskt diskussionsforum, som har funnits online sedan år 2000. Forumet är Sveriges största, och har i skrivande stund drygt 1,6 miljoner medlemmar och 82 miljoner inlägg. Det är öppet för allmänheten med ett fåtal moderatorer. På forumet finns det ämnen och diskussionstrådar om allt möjligt, exempelvis teknologi, droger, familj, kultur, politik, brott och inte minst underhållning såsom tv-spel. Forumets slogan är "Yttrandefrihet på riktigt", och forumet säger sig värna för pressfrihet och yttrandefrihet utan risk för censur. Plattformen beskrivs även "vila på en nonkonformistisk värdegrund", där dess medlemmar kan vara helt anonyma. Individer med "avvikande" åsikter välkomnas, och forumet beskriver sig själva som försvarare för den åsikts- och yttrandefrihet som andra vill avskaffa eller begränsa (Flashback 2024). De beskriver sig även som politiskt och religiöst obundna. Trots denna uttryckta positionering som politiskt obundna, har forumet ett rykte, bland annat i media, av att stötta och domineras av högerextrema åsikter, ofta i form av hets mot folkgrupp eller generellt hatiska uttalanden (Östman, Aschberg 2015; Werner 2023).

## **3 Teori**

I detta avsnitt redogör jag för uppsatsens teoretiska grunder. Jag beskriver först kritisk diskursanalys i allmänhet, och specificerar mig sedan inom det diskurshistoriska angreppssättet, och beskriver hur detta kan användas för att analysera diskriminering i texter och diskursiva praktiker.

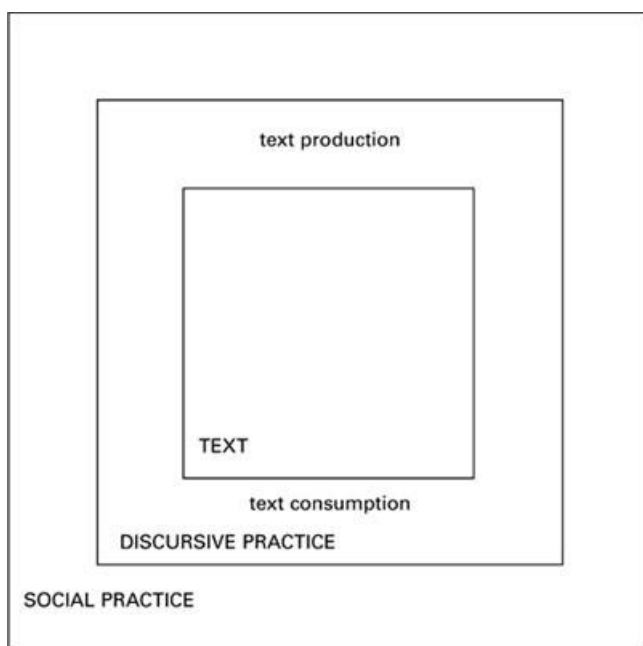
### **3.1 Kritisk diskursanalys**

I denna uppsats undersöker jag en diskussion med ett kritiskt tillvägagångssätt. Den kritiska diskursanalysen har ett konstruktivistiskt synsätt på språket, som anses konstruera samt rekonstruera samhälleliga förhållanden och praktiker (Seiler Brylla, Westberg, Wojahn, 2018 s. 10). Denna teori grundar sig på idén om att den sociala verkligheten och den gemensamma uppfattningen om världen skapas av människor genom konstruktioner, till exempel i språket (Svensson 2019, s. 37). Språket har således en väsentlig del i bevarandet och skapandet av sociala förhållanden och normer (Seiler Brylla, Westberg, Wojahn, 2018 s. 10).



En av de mest betydelsefulla principerna inom kritisk diskursanalys är synen på språket som en social praktik, som både är konstruerat av sociala strukturer och bidrar till att konstruera strukturen samtidigt (Wodak & Meyer 2016, s. 7). Enligt Faircloughs tredimensionella modell för kritisk diskursanalys, se figur 1, är varje instans av språkbruk en kommunikativ händelse som består av tre dimensioner. Först texten, som definieras som tal, skrift, bilder eller en kombination av dessa. Dessa texter finns i diskursiva praktiker, som styr produktionen och konsumtionen av texter, och dessa diskursiva praktiker finns i den bredare sociala praktiken, exempelvis det institutionella eller samhällsliga förhållandet som den kommunikativa händelsen är inbäddad i (Jørgensen & Phillips 2002 s. 68). Förhållandet mellan texter och social praktik förmedlas alltså genom diskursiva praktiker. Därmed är det endast genom diskursiva praktiker – där människor använder språk för att producera och konsumera texter – som texter formar och formas av sociala praktiker (ibid, s. 69). I denna uppsats syftar begreppet diskurs på ett antal sammanflätade yttranden/texter kring ett ämne inom ett visst socialt fält (Seiler Brylla, Westberg, Wojahn, 2018 s. 10).

**Figur 1** Faircloughs tredimensionella modell för kritisk diskursanalys (1992b: 73)



Kritiska diskursstudier (Critical Discourse Studies, CDS) är i allmänhet problemorienterade och interdisciplinära, och används för att analysera och förklara komplexa sociala fenomen (Wodak & Meyer 2016 s. 2). Analyserna skiljer sig åt i metod och angreppssätt, men har i stort sett samma teoretiska grund (Wodak & Meyer 2016, s. 3). Den kritiska teorin kopplas inom detta fält till Frankfurtskolan och den tyska filosofen Habermas (Wodak & Meyer 2016, s. 6). Detta teoretiska synsätt grundar sig på tanken om att social teori ska vara riktad mot att kritisera och förändra samhället i stort,

till skillnad från traditionell teori som enbart är inriktad mot att förstå eller förklara det (Wodak & Meyer 2016, s. 6). Med Kant som en influens, uppmuntrar CDS även forskare till att rikta en kritisk blick inåt, och synliggöra den egna forskarpositionen (Wodak & Meyer 2016, s. 7).

### **3.2 Det diskurshistoriska angreppssättet**

Det diskurshistoriska angreppssättet är i allmänhet interdisciplinärt, och placerar stort fokus vid principen om triangulering, det vill säga användningen av flera olika teorier, metoder eller datakällor för en omfattande analys. I denna uppsats används bara en metod, men flera olika teoretiska utgångspunkter från olika discipliner anammas, såväl som bakgrundsinformation om det jag undersöker (Reisigl & Wodak 2016, s. 26).

#### **3.2.1 Kritik**

De centrala koncepten om kritisk teori och synen på språket som en social praktik, som beskrivs i avsnitt 3.1, förekommer likaså inom det diskurshistoriska angreppssättet (DHA) som används i denna uppsats. Grundat i kritisk teori och symbolisk interaktionism (Wodak & Meyer 2016 s. 18), görs analyser med ett induktivt tillvägagångssätt i specifika detaljstudier (ibid). DHA innefattar tre nivåer av kritisk analys: text- och diskursintern kritik, sociodiagnostisk kritik och prospektiv kritik (Reisigl & Wodak 2016, s. 25). På den text- och diskursinterna nivån undersöks oregelbundenheter, (själv)motsägelser och dilemman i texter, medan den sociodiagnostiska kritiken är fokuserad på att identifiera dolda – särskilt övertygande och manipulativa – egenskaper hos olika diskursiva praktiker. Prospektiv kritik syftar till att skapa förändringar i eller förbättra kommunikationen i framtiden. Dessa nivåer av kritik är ett sätt att mäta om ett samtal är rationellt och demokratiskt, det vill säga ett samtal där olika parter kan kommunicera på lika villkor och premisserna bakom argument är tydliga och möjliga att bemöta samt ifrågasätta (Seiler Brylla, Westberg, Wojahn 2018, s. 18). Den text- och diskursinterna och sociodiagnostiska kritiken ifrågasätter alltså huruvida en diskurs tillåter öppna diskussioner, och om den inte gör det, vilka ideologiska intressen det eventuellt kan tjäna (ibid, s. 20). Uppdraget för de forskare som använder sig av DHA är att göra objektet som undersöks samt sin egen position synlig, och sedan rättfärdiga varför vissa tolkningar av texterna verkar vara mer giltiga än andra (Reisigl & Wodak 2016, s. 25).

I denna uppsats berörs den text- och diskursinterna kritiken i de texter som analyseras, då jag försöker ta reda på hur de enskilda texterna fungerar manipulerande och övertygande. På en högre nivå berör jag

även den sociodiagnostiska kritiken, då jag kartlägger de latenta ideologier som kan spåras i de texter som analyseras.

### **3.2.2 Ideologi**

DHA används som ett sätt att dekonstruera den hegemoni som förekommer i vissa delar av samhället och tillhörande diskurser, genom att uppdaga de latenta ideologier som bidrar till att skapa och upprätthålla dominans (Reisigl & Wodak 2016, s. 25). Ideologi definieras inom DHA som ett (ofta ensidigt) perspektiv, det vill säga en världsbild och ett system bestående av relaterade mentala representationer, övertygelser, åsikter, attityder, och värderingar som är delade mellan medlemmar av en specifik social grupp. Ideologier fungerar som ett viktigt medel för att skapa delade sociala identiteter och för att upprätta och behålla ojämna maktförhållanden genom diskurser, exempelvis genom att etablera hegemoniska identitetsnarrativ eller genom att kontrollera tillgången till specifika diskurser eller offentliga utrymmen genom "gate-keeping" (Reisigl & Wodak 2016, s. 25).

### **3.2.3 Makt**

Makt, å andra sidan, definieras som ett asymmetriskt förhållande mellan sociala aktörer som har olika sociala positioner eller som tillhör olika sociala grupper (Reisigl & Wodak 2016, s. 26). Makt konstrueras genom diskurser, men maktförhållanden begränsar och reglerar även diskurser genom olika typer av kontrollerande processer. Texter manifesterar ofta spår av hur olika ideologiska kamper för dominans och hegemoni förekommer. DHA fokuserar på sätten som språkliga handlingar används i olika uttryck och manipulationer av makt (ibid). Makt realiseras diskursivt på olika sätt – inte endast i grammatiska former, men också genom vissa individers kontroll av den sociala situationen, genom genren eller texten, eller genom tillgången till vissa offentliga utrymmen. Enligt DHA har språket i sig ingen inneboende makt – snarare är språket ett medel för att få och hålla fast vid makt (ibid)

### **3.2.4 Förhållandet mellan diskurser, texter, genrer och kontext**

DHA skiljer på diskurser och texter. Texter förverkligar språkliga handlingar, och är en del av diskurser. Texter kan även tillhöra genrer. Genrer kan karaktäriseras som socialt konventionaliserade typer och mönster av kommunikation som uppfyller ett visst socialt syfte i en specifik social kontext (Reisigl & Wodak 2016, s. 27). DHA undersöker också intertextuella och interdiskursiva förhållanden mellan yttranden, texter, genrer och diskurser, såväl som utomspråkliga sociala variabler, historien bakom en organisation eller institution, situationsspecifika strukturer och fält för sociala handlingar (fields of

action). Medan DHA fokuserar på dessa förhållanden, undersöks det hur diskurser, genrer och texter ändras i förhållande till sociopolitiska förändringar (Reisigl & Wodak 2016, s. 28).

Intertextualitet beskriver hur texter kan kopplas till andra texter, både förr och i nutid. Sådana kopplingar kan göras på olika sätt, till exempel genom explicita referenser till ett ämne eller aktör, genom referenser till samma händelse, genom överföring av argument från en text till en annan, och så vidare. Att överföra givna element till nya kontexter kallas rekontextualisering, om elementet tas ut är det en process av avkontextualisering. Interdiskursivitet signalerar att diskurser är länkade till varandra på olika sätt, till exempel genom ämnen som är en del av andra diskurser. Fält för sociala handlingar (fields of action) beskrivs som ett segment av den sociala verklighet som utgör en 'bild' av en diskurs. Olika sociala handlingsfält definieras med olika funktioner av diskursiva praktiker (se Reisigl & Wodak 2016, s. 29). En diskurs om ett specifikt ämne kan ha en startpunkt i ett visst fält och fortsätta genom ett annat. Diskurser sprids sedan till olika fält och relaterar till eller överlappar andra (ibid, s. 28).

Med alla dessa variabler analyseras kontexten. Kontext betyder då den språkliga eller textinterna sam-texten och sam-diskursen, (med sam-text menas texten som står i samband med det som undersöks, som då ger oss dess mening) det intertextuella och interdiskursiva förhållandet mellan yttranden, texter, genrer och diskurser, de sociala variabler och institutionella ramverken av en specifik situationskontext och den bredare socialpolitiska och historiska kontexten, som diskursiva praktiker är inbäddade i och relaterade till (Reisigl & Wodak 2016, s. 30).

### **3.3 Diskriminering**

Diskriminering är nära relaterat till makt och ideologier. Hornscheidt och Landqvist (2014, s. 5) belyser att diskriminering är en produkt av språkliga kategoriseringar, vilka har som funktion att kategorisera och benämna olika grupper av människor. Benämningarna har en roll i att konstruera en bild av människor i förhållande till andra, särskilt när benämningarna naturaliseras och blir konventionaliserade (ibid). Diskriminering är på så sätt ett strukturellt fenomen. Det fungerar på en underliggande latent nivå, som realiseras på ett konkret sätt genom språkliga handlingar när de utförs av individer i olika situationer (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 60). Huruvida konstruktionerna uppfattas som diskriminerande kan skilja sig, men i allmänhet går det att konstatera att diskriminering realiseras i en diskurs när personer med en viss grupptillhörighet får utstå sämre behandling med språkliga handlingar än personer i andra grupper, då det dessutom är relaterat till deras grupptillhörighet (Boréus & Seiler Brylla 2018, s. 337). På ett sådant sätt manifesteras och skapas föreställningar om "den andre" genom språket, vilket är något som förmedlas konstant i vardagen (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 10).

Konstruktionerna i fråga kan ske bland annat genom benämningar, eller antaganden om och tilldelningar av olika individers identiteter. Detta sker också på ett antal olika sätt, bland annat genom språkliga handlingar och mönster som utesluter vissa grupper, bruket av rasistiska skällsord och metaforer, men även genom antaganden kring sina egna normer och föreställningar som allmängiltiga eller universella (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 10). Diskrimineringens struktur är baserad på konstruerade olikheter bland människor, till exempel kön eller rastillhörighet (ibid, s. 61). I praktiken kan detta manifesteras sig genom att kollektiva föreställningar skapas, och att dessa konstruktioner ses som så självklara att de inte ens behöver nämnas (ibid), till exempel tvåkönsnormen eller vithetsnormen. Diskriminering kan också ses ur ett intersektionellt perspektiv, då olika grunder för diskriminering existerar i ett samspel som resulterar i nya former av diskriminering (Hornscheidt 2015, s. 74). Det intersektionella perspektivet kan därmed ses som en analysram, som med fördel kan användas för att förstå hur konstruktioner uttrycks diskursivt, både implicit och explicit, och hur konventionaliserade föreställningar blir underförstådda i konkreta situationer (ibid, s. 86).

I denna uppsats behandlas diskriminering som ett strukturellt fenomen, och jag undersöker materialet ur en intersektionell synvinkel.

### **3.4 Självkritik**

För att synliggöra mina egna positioneringar är det värt att nämna att jag utför min studie utifrån ett perspektiv som en vit ciskönad kvinna. Jag har ett intresse för intersektionell feminism men kan omöjligtvis veta precis hur det känns att vara en svart kvinna eller en latinamerikansk kvinna, och därmed har jag inte heller tolkningsföreträde i de frågor som exempelvis rör rasistisk diskriminering.

Även i mitt uppsatsskrivande, då syftet är att kritiskt granska diskriminerande språkliga handlingar, medverkar jag i att konstruera olika kollektiva föreställningar, exempelvis kring kön och rastillhörighet. Detta då jag benämner olika sociala aktörer med ord som betecknar deras utseenden eller medfödda egenskaper, och på så sätt markerar hur de skiljer sig från en dominant normföreställning. Däremot är det nästan omöjligt att inte göra det, då dessa kategoriseringar och benämningar görs relevanta av den undersökta diskussionen, där de förekommer frekvent som ett resultat av underliggande ideologier och diskrimineringsstrukturer. Jag har däremot valt att censurera rasistiska skällsord som har förekommit i min analys, då jag inte vill bidra till att konstruera de diskriminerande strukturerna ens i ett undersökande syfte. Syftet med de kategoriseringar som jag själv bidrar till att konstruera är därmed inte

att medverka till att positionera sociala aktörer enligt underliggande diskriminerande strukturer, men mina handlingar bidrar potentiellt ändå till att förstärka den hegemoni som råder.

## 4 Tidigare forskning

I detta kapitel presenterar jag forskning som är relevant för uppsatsen. Inledningsvis redogörs det för hur kvinnor och minoriteter har konstruerats i tv-spel historiskt. Sedan beskrivs det hur diskriminering på diskussionsforum ter sig, och i synnerhet hur det har skett på Flashback.

### 4.1 Kvinnor och minoriteter i tv-spel

Forskning från olika discipliner har visat att både kvinnor och etniska minoriteter ofta framställs på ett diskriminerande sätt i tv-spel. Genom att granska framställningen av karaktärer i speltidningar och på spelomslag var det exempelvis möjligt att konstatera att sätten som etniska minoriteter konstruerades stämde överens med flera diskriminerande stereotyper (Burgess, Dill, Stermer, Burgess & Brown 2011, s. 303). Det observerades tydliga mönster i hur ofta dessa grupper porträtterades jämfört med vita män. Ur ett representationsperspektiv var det exempelvis tydligt att karaktärer som hade identifierats som etniska minoriteter inte förekom i en utsträckning som återspeglade den faktiska befolkningsstatistiken i USA vid tiden för studien. Kvinnor från dessa minoritetsgrupper var särskilt underrepresenterade (ibid, s. 296). De framställdes oftast enligt vanligt förekommande troper, vilket kan exemplifieras med följande citat från studien:

From a pedagogical perspective, games have a number of stereotypes to teach: Blacks are athletes or unprovoked social menaces with extreme weapons; Asians are martial artists; Hispanics are in short supply. White men fight in fantasy realms or defend their country in heroic war settings. Alien characters outnumber minority males. Women of color are invisible. (Burgess et al. 2011, s. 303–304)

Annan forskning har undersökt hur kvinnliga karaktärer framställs i spel över tid. Tidigare studier har kunnat identifiera typiska könsstereotyper i tv-spel, där kvinnor ofta ses som någon som behöver räddas (Summers & Miller 2014 s. 1030). Det visade sig även att kvinnliga karaktärer förekom färre gånger än manliga karaktärer, och de tenderade dessutom att sexualiseras mer. Detta fenomen är något som har ökat med tiden, då kvinnor i tv-spel bär avslöjande kläder i en större utsträckning än män (ibid). Det var alltså mer sannolikt att kvinnorna porträtterades som sexiga, och ofta även som aggressiva i samband med det, vilket sällan var fallet för manliga karaktärer (ibid). Genom en historisk analys av speltidningar

framgick det alltså att den typiska bilden av kvinnliga karaktärer har utvecklats från att vara oskuldsfull och i behov av en manlig hjälte till att bli sexiga hjältinnor i åsittande kläder (ibid, s. 1037).

## 4.2 Diskriminering på diskussionsforum

Diskussionsforum och kommentarsfält är offentliga arenor som gör det möjligt för allmänheten att delta i diskussioner fritt utan forskarens påverkan, vad som kallas för “naturalistisk data” i undersökningar (Potter 2004, s. 191). Tidigare forskning har kunnat påvisa att denna typ av data, då den sker online och särskilt då den är anonymiserad, kan orsaka deindividualisering, då individen rycks med i ett sorts gruppänkande som resulterar i att de agerar mer aggressivt i interaktioner än de hade gjort i verkligheten (Bomberger 2004, s. 198–199).

Idevall (2014) undersöker hur begreppet “politiskt korrekt” i en negativ användning kopplas till antifeministiska diskurser i kommentarsfält online. Idevall synliggör hur begreppet används i diskriminerande konstruktioner, och i synnerhet för att konstruera positioneringar och relationer mellan olika aktörer (ibid, s. 103). I studien analyseras en ledarartikel på Aftonbladets hemsida och 305 tillhörande kommentarer (ibid, s. 110–112). Idevall kartlägger en dominerande konstruktion i kommentarsfältet, där de som är kritiska mot invandring positioneras som utsatta, medan politiker och media positioneras som en elit med makten att censurera dem. Mot bakgrund av tidigare forskning argumenterar hon för att detta är en strategi för dessa individer att motverka förändring samtidigt som de kan behålla sina privilegier, samt uttrycka rasistiska ståndpunkter (ibid, s. 127). Att kommentarsfältet i stor utsträckning är dominerat av endast en grupp ser hon som betydelsefullt för den världsbild som konstrueras, och talande för vilka perspektiv som synliggörs i offentliga utrymmen – så som kommentarsfält. Deltagarna i diskussionen bestod i störst utsträckning av vita svenska män, vilket enligt Idevall gör den undersökta ledarartikeln och det tillhörande kommentarsfältet till en plats där diskriminering kan frodas (ibid, s. 128). Grupperna som positioneras som “försvarade av pk-eliten” fick ingen plats att uttala sig i diskussionen själva (ibid, s. 129).

Diskussionsforumet Flashback har specifikt använts som en källa för analys i andra studier. Åkerlund (2021) analyserar hur högerextremistisk opinion sprids och normaliseras online, där Flashback är ett medium för detta. Åkerlund poängterar dels hur internet har varit avgörande för att göra extrema åsikter normaliserade (ibid, s. 1810), och även hur högerextremistisk diskurs typiskt är uppbyggt, med en konstruktion av en “bra” in-grupp och en “ond” ut-grupp. Detta innebär ofta en påhittad, homogen grupp i en sorts offerposition i opposition till “etablissemangen” (ibid, s. 1809), samt kritik mot politisk korrekthet (ibid, s. 1810). Flashback visade sig vara en betydelsefull källa för att identifiera

högerextremistiska uttryck, som förekom i alla möjliga trådar, och bedöms därför vara en viktig 'gateway' som förbereder svenskar för mer radikala webbsidor och idéer (ibid, s. 1817). Törnberg & Törnberg (2016) rapporterar om liknande resultat, då Flashback används som en källa för att analysera trender av islamofobi och antifeminism. Studien är korpusbaserad och utfördes på 50 miljoner inlägg på forumet (ibid, s. 402), där resultaten visade på en underliggande antifeministisk och islamofobisk ideologi som kom till uttryck inom många olika fält och kontexter (ibid, s. 416–418). Författarna tydliggör även forumets roll och den diskursiva makt som föreligger där, tack vare dess storlek och enorma spridning. De poängterar även att dessa internetmedier idag är lika betydelsefulla för opinionsbildning som traditionella massmedier (ibid, s. 409).

## 5 Material och metod

I detta avsnitt presenterar jag materialet som analyseras, motiverar hur det har valts ut och beskriver sedan metoden som används enligt det diskurshistoriska angreppssättet.

### 5.1 Material

Materialet som ska analyseras i denna uppsats är hämtat från en tråd på Flashback vid namn "Bekräftat: Rockstar håller på att utveckla GTA 6". Flashback valdes då det är Sveriges största forum, och därför ansågs som en relevant källa för att ta del av allmänna diskussioner. Däremot är det också värt att notera att då Flashback tillåter "avvikande" åsikter och kommentarer, är dessa i allmänhet mindre modererade än andra forum och webbplatser. Exempelvis censureras inte rasistiska skällsord.

#### 5.1.1 Urval

Då syftet är att analysera den diskussion som ägde rum i samband med speltrailerns släpp den 5 december 2023, har jag enbart tittat på inlägg som postades i spannet 2023-12-04 – 2023-12-06, för att få en uppfattning om diskussionen som ägde rum strax innan, under och efter släppet. Under detta tidsspann fanns det totalt 271 inlägg postade i tråden, där totalt 91 valdes ut för analys som består av ungefär 7700 ord. De 91 inläggen valdes ut med kriteriet att de på något sätt skulle beröra huruvida spelet eller trailerns innehåll var problematiskt eller inte. Jag letade även efter inlägg som på något sätt berörde eller diskuterade olika grupper av människor, och även efter explicita diskriminerande språkliga handlingar. Nyckelord som *woke* och *pk* var också betydelsefulla för att identifiera de inlägg som deltog i diskussionen, som förekom 66 respektive 8 gånger i materialet. Begreppet *woke* är ett amerikanskt slangord, som i grunden betyder "att vara uppmärksam om samhällsproblem, speciellt i frågor om rasism och sociala orättvisor". Begreppet används däremot ofta i en negativ mening också, med



betydelsen “att vara politiskt liberal eller progressiv, i frågor om rasism och sociala orättvisor, särskilt på ett sätt som anses vara orimligt eller extremt” (Merriam-Webster u.å.). Begreppet *politiskt korrekt* eller *PK* betyder “tron att språkbruk som skulle kunna förolämpa andra (speciellt i frågor om kön och rasism) borde elimineras” (Merriam-Webster u.å.). Detta begrepp används synonymt med *woke* i de texter som analyseras.

Grundläggande tematiseringar gjordes vid en första överskådlig läsning för att skapa struktur i materialet baserat på en snabb bedömning av innehållet. Dessa tematiseringar blev sedan mer noggranna kategoriseringar, som beskrivs närmare i avsnitt 6.1. Inlägg som huvudsakligen handlade om orelaterade frågor, till exempel spelets tekniska kvalitet, valdes bort då dessa inte var relevanta för analysen. I argumentationsanalysen valdes ett slumpmässigt argument ut från respektive diskurs, eftersom materialet är för stort för att samtliga inlägg skulle kunna analyseras inom ramen för denna uppsats. Eftersom argumentationsanalysen bara är ett nedslag i materialet, kommer det inte vara möjligt att dra några större slutsatser kring hur argumentation förs inom respektive diskurs. Däremot kan argumentationsanalysen visa hur ett par slumpmässigt framtagna argument förs, som ger ett smakprov på hur denna metod vidare hade kunnat tillämpas i en större skala.

## 5.2 Metod

I min uppsats kommer jag att presentera analysen av varje kategori för sig. De mest frekventa diskurserna presenteras först, som sedan följs av de mindre frekventa diskurserna. Detta görs för att enklast disponera analysen, men i verkligheten är diskurserna ofta överlappande med varandra och existerar därmed interdiskursivt genom materialet. Materialet analyseras utifrån modellen för det diskurshistoriska angreppssättet (Reisigl & Wodak 2016), vilket innebär att jag undersöker de diskursiva strategier som används för att konstruera olika sociala aktörer (ibid, s. 33). Dessa är:

1. Benämningar
2. Värderingar
3. Argumentation

Först analyserar jag alltså benämningar, vilket innebär att jag systematiskt kategoriserar på vilka sätt personer, fenomen, händelser, objekt, processer och handlingar benämns språkligt. Efter detta undersöker jag hur dessa olika sociala aktörer eller fenomen, handlingar och objekt värderas genom att kartlägga vilka egenskaper, funktioner, kvalitéer och tillstånd som de blir tillskrivna. Sedan gör jag en argumentationsanalys, då jag undersöker strukturen för argumenten i ett mindre urval inlägg. Detta görs

dels genom att kartlägga argumentets grunder, exempelvis genom att undersöka den logiska konstruktionen, samt vilka topiker de brukar sig av (Lindqvist 2016, s. 137–138).

Genom att kartlägga argumentets logiska konstruktion kan jag undersöka huruvida argumentet är giltigt eller inte, där argumentets premisser måste vara sanna, tillräckliga eller relevanta för att slutsatsen ska vara giltig. I argumentationsanalysen undersöker jag också huruvida argumenten rör frågor om sanning eller normativ riktighet. Argument som rör frågor om sanning är då relaterat till teoretiska insikter och kunskap, till exempel huruvida något går att veta med säkerhet. Argument om normativ riktighet är däremot relaterat till frågor om vad som borde eller inte borde göras, vad som är rekommenderat eller förbjudet, till exempel i enlighet med normer eller etiska och moraliska standard (Reisigl & Wodak 2016, s. 35).

Syftet med argumentation är i allmänhet att övertala andra genom övertygande eller rimliga argument (Reisigl & Wodak 2016, s. 35). I denna uppsats kan argumentationsanalysen visa hur de tidigare nämnda diskursiva strategierna, benämningar och värderingar, är integrerade i argumentationen och ingår i de övertygande syftena av texterna som analyseras. Argumentationsanalysen kan visa vilka typer av argument som förekommer i respektive diskurs, och huruvida dessa är rimliga eller innehåller logiska felslut. Detta, tillsammans med kartläggningen av benämningar och värderingar, kan påvisa hur diskriminering uttrycks språkligt och (eventuellt) systematiskt i inläggen.

Utifrån dessa strategier utför jag en makroanalys, mikroanalys och kontextanalys av materialet.

## 6 Makroanalys

I detta avsnitt presenterar jag analysen och resultaten på en övergripande makronivå, där jag först beskriver inläggens kategorisering. Sedan presenterar jag inläggens makrostruktur, där jag analyserar vilka sociala fält av handling de är kopplade till, och hur de är disponerade i allmänhet.

### 6.1 Kategorisering

Inläggen har kategoriserats utifrån deras huvudsakliga ämnen. I verkligheten kan inläggen beröra flera olika ämnen samtidigt, och en subjektiv kvalitativ bedömning görs därför för att urskilja kärnan i inläggen. Ämnet för diskussion skiljer sig åt i respektive inlägg, men generella mönster upptäcktes vid närläsning. I materialet förekommer det en diskussion kring huruvida spelet/trailern är *woke/pk*, något som realiserats både explicit och implicit av skribenterna. Det finns inlägg och svarsinlägg som inte

direkt refererar till dessa begrepp, men som ändå bidrar till och fortsätter till diskussionen, och därmed identifierade jag en övergripande diskurs:

- Spelet/trailern är *PK/Woke* och detta är problematiskt

Olika sorters argument förs kring varför spelet/trailern är *woke* eller inte, och på vilket sätt det skulle kunna vara problematiskt, varav vissa som överlappar varandra. Denna övergripande diskurs innefattar därför flera underdiskurser:

- Könrelaterade frågor
  - Huvudkaraktären är en kvinna, vilket är problematiskt
  - Det är för många (svarta) kvinnor i trailern, vilket är problematiskt
- Etnicitetsrelaterade frågor
  - Huvudkaraktären är en latinamerikansk kvinna, vilket är problematiskt
  - Det är för många svarta (kvinnor) i trailern, vilket är problematiskt
- HBTQ-relaterade frågor
  - Huvudkaraktären kan vara transgender, vilket är problematiskt
  - Det skulle kunna finnas karaktärer som är HBTQ, vilket är problematiskt
- Antisemitiska frågor
  - Spelets skapare kan vara judiska, vilket är problematiskt

Där det inte var möjligt att urskilja ett enda ämne kunde inlägget koda för flera diskurser samtidigt, exempelvis i (1).

- (1) "Kallas för woke, min vän. Spelet kommer att handla om n\*\*\*\*sser och kvinnor, "girl-power" och sånt roligt.

- Libertarismus

(2023-12-05, 14:24, inlägg #8)

I (1) är det möjligt att urskilja ansatser relaterade till huruvida spelet är *woke* eller inte, ras och etnicitet, samt kön, vilket var något som förekom ofta i materialet. De inlägg som innehåller överlappande diskurser i den grad att de inte går att konkretisera dem till ett ämne kommer därför att analyseras ur ett

intersektionellt perspektiv. Det förekommer andra inlägg där det går att identifiera flera sorters ansatser från olika diskurser men då de inte överlappar varandra, exempelvis i (2).

(2) “Ojoj...Trailern ser riktigt fin ut. Var inte oroliga, det kommer finnas tillräckligt med vita att skjuta i Floridas träskmarker. När man tröttnat på att skjuta latinos och svarta. Kvinnan/karaktern ser bra ut med saftig röv.”

- dirtydave82

(2023-12-05, 16:11, inlägg #17)

I (2) kan man likaså se ansatser som är relaterade till etnicitet, till exempel i mening 2 och 3, och kön, i mening 4, men som inte överlappar varandra. I dessa fall kunde jag därför åtskilja de olika ansatserna från varandra och behandla dem som separata diskurser vid analys.

## 6.2 Makrostruktur

Inläggen är inte explicit kopplade till sociala fält av politisk handling, då de i regel inte uttrycker tydliga referenser till politik. Däremot har de implicita politiska kopplingar, då de genomgående berör koncept som politisk korrekthet och vad som anses vara *woke*, vilket likaså har politiska konnotationer. Dessa begrepp, som hämtats från utomstående källor, rekontextualiseras alltså i de undersökta inläggen.

De inlägg som analyseras i denna uppsats befinner sig inom fältet för utformningen av attityder och opinionsbildning, och inom fältet för politiska diskussioner (politiskt i en bredare mening, som sträcker sig in i individers privatliv). Detta fält kan kopplas till funktionerna hos massmedier såsom nyhetstidningar, som i allmänhet tillåter allmänheten att utbyta och diskutera sina åsikter. Utöver det, är massmedier dessutom en plattform för politisk kontroll, protest och kritik (Reisigl & Wodak 2016, s. 44). Materialet som har samlats in kommer från ett diskussionsforum, men såsom poängterades av Törnberg & Törnberg (2016) är forum, och Flashback, idag minst lika relevant för nyhetspridning och opinionsbildning som traditionella massmedier.

Inlägg på Flashback är utformade likt andra diskussionsforum, och består av enskilda påståenden, argument och beskrivningar av skribenter såväl som svarsinlägg som citerar andra skribenters påståenden, som kan bilda sammanhängande diskussionskedjor. I diskussionerna är språket i allmänhet ledigt. Detta innebär att förkortningar, emojis och ett ibland grovt och aggressivt språkbruk förekommer, något som är typiskt för internetbaserad kommunikation (Bomberger 2004). Makrostrukturen av

inläggen består av skribentens användarnamn, profilbild, information om registreringsdatum och antal inlägg postade, samt datum och tid för inläggets publicering. Trots att inläggen innehåller skribentens profilbild och användarnamn är de i allmänhet anonyma, då det inte finns någon koppling till deras riktiga identiteter.

## 7 Mikroanalys

I mikroanalysen kartlägger jag de diskursiva strategier som förekommer i respektive diskurs, se avsnitt 5.2 för en förklaring av dessa. Diskurserna behandlas separat, och presenteras enligt samma modell som i avsnitt 6.1. Jag börjar med att beskriva de benämningar som förekommer för olika sociala aktörer och de värderingar som tillskrivs dessa aktörer, där alla inlägg har analyserats. Sedan följer en argumentationsanalys, där ett slumpmässigt framtaget argument från respektive diskurs analyseras. Eftersom endast ett argument analyseras från respektive diskurs ger inte detta en komplett bild av argumenten som förekommer, men fungerar snarare som ett nedslag i materialet som kan analyseras närmare i förhållande till de andra diskursiva strategier som har kartlagts.

### 7.1 Diskurs – PK/Woke

Denna första diskurs är egentligen en överordnad diskurs som berör alla underdiskurser, se avsnitt 6.1 för en överblick. I denna analyskategori har jag därför inkluderat de inlägg och ansatser som har kategoriserats att enbart beröra den första diskursen, se exempel på hur detta görs i avsnitt 6.1.

#### 7.1.1 Benämningar och värderingar

I de inlägg som kodats under denna diskurs har skribenterna kategoriserat olika aktörer såsom “alla”, som syftar på allmänheten, som kränkta och *woke*. Spelföretag, bland annat Rockstar, konstrueras som att möjligtvis vara *pk*, som i (3), som att de gör parodi med samtiden, och som att de har gett upp och styrs av ‘waketanter’, se (4).

(3) “Hur tror ni det kommer vara med humor/satir i nya gta? Medtanke på hur jävla kränkta alla är idag så hoppas jag inte att Rockstar blivit pk...”

- Flashbackatme

(2023-12-04, 01:20, inlägg #1)

- (4) “Egentligen ligger hela spelmarknaden öppen, det finns noll konkurrens för tillfället. Alla stora spelbolag har gett upp och styrs av wokedanter, som det verkar.”

- DroidBishop

(2023-12-05, 18:02, inlägg #34)

Genom dessa tillskrivningar och processer som “har gett upp” och “styrs av”, se (4) konstrueras en viss maktlöshet för dessa aktörer, som är påverkade av yttre makter och aktörer. Inom denna diskurs görs även många tillskrivningar genom abstrakta ordkombinationer som “PK-aktigheter”, se (5) eller “PK-mode”, som däremot inte beskrivs i närmare detalj. Vidare beskrivs moderna medieproduktioner som *woke* i allmänhet, vilket värderas som negativt, se (6).

- (5) “Hittills har jag inte märkt av några PK aktigheter som är så illa att det skulle vara dåligt!!!”

- Kevin.elvis

(2023-12-05, 15:41, inlägg #14)

- (6) “[..] Och nästan allt är woke nu, det är därför de flesta filmer, tv-serier och spel suger.”

- mendokse

(2023-12-05, 16:51, inlägg #23)

### 7.1.2 Argumentation

Ett slumpmässigt argument har valts från denna diskurs.

- (7) “Woke genomsyrar all populärkultur USA producerar för tillfället det är så jävla tragiskt att ett klassiskt gangsterspel också ska vara med på noterna för den jävla skiten.”

- offermentalitet

(2023-12-05, 19:59, inlägg #47)

Detta argument har följande premisser:

Premiss 1 (P1): Teman som är *woke* finns i alla nutida amerikanska populärkulturella produktioner, vilket är tragiskt.

Premiss 2 (P2): *GTA* är en del av nutida amerikansk populärkultur.

Slutsats: *GTA* blir därför genomsyrat av *woke*-teman, vilket är tragiskt.

Argumentets formella topik är en kausalitetstopik, som beskriver orsakerna och konsekvenserna bakom premisserna (Lindqvist 2016, s. 202). I detta fall påstås det att närvaron av *woke*, som är orsaken, leder till negativa konsekvenser i media, däribland tv-spel. Eftersom orsaken är negativ och inte önskvärd blir konsekvensen också negativ, och det är därmed ett argument om normativ riktighet, då *woke* konstrueras som "tragiskt" och något som inte är önskvärt eller rätt. I argumentet förekommer det också generaliseringar kring hur amerikansk populärkultur är utformad. Argumentet kan också vara ett argumentum ad populum, som argumenterar för en allmän åsikt som en auktoritet för att argumentet skulle vara giltigt. Denna typ av argument utformas vanligtvis som "En majoritet anser att detta är sant, alltså är det sant". Detta är däremot ett argumentationsfel. Argumentet knyter sig an till vad skribenten anser att den allmänna uppfattningen om vad *woke*-kultur är och dess konstruerade negativa egenskaper. Dessa uppfattningar är däremot inte delade av alla människor, och människors åsikter är dessutom inte en relevant auktoritet för att avgöra ett arguments giltighet då dessa är subjektiva.

Indirekt är det också ett traditionsargument (argumentum ad antiquitatem), som implicit argumenterar för att traditionella medier, såsom klassiska gansterspel, inte borde ändras då de varit på ett visst sätt under en lång tid, och att det är därför fel att frångå dessa traditioner. Argumentet följer formen av "detta är rätt för vi har alltid gjort det så här". Detta är däremot också ett argumentationsfel, då ett traditionsargument likt detta gör antaganden som inte nödvändigtvis stämmer. Dels görs antagandet att då det gamla sättet att göra saker på var vanligt, så var det också rätt. Det görs också ett antagande om att dåtidens rättfärdigande av traditionen fortfarande är giltiga idag. I verkligheten kan traditionen ha varit baserad på ogiltiga grunder, eller så kan omständigheterna kring traditionen ha ändrats.

## **7.2 Diskurs – Kön och etnicitet**

Dessa diskurser behandlas tillsammans i mikroanalysen. Det var inte helt möjligt att analysera diskurserna separat från varandra, då de överlappar varandra interdiskursivt i stor utsträckning.

### **7.2.1 Benämningar och värderingar**

Huvudkaraktären konstrueras mestadels med könsrelaterade benämningar liksom "kvinnan" eller

“kvinnliga huvudkaraktären” men ett fåtal gånger med benämningar som relaterar till hennes etnicitet liksom “rasifierad kvinna”, “latinamerikansk kvinna” eller “latinx”. Huvudkaraktären konstrueras med sexualiserande ansatser, se (8), som en tråkig eller ointressant karaktär för de tänkta manliga spelarna, se (9), som icke-vit, och som ett tecken för att spelet kommer att bli *woke*, se (10).

(8) “[...] Kvinnan/karaktären ser bra ut med saftig röv.”

- dirtydave82

(2023-12-05, 16:11, inlägg #17)

(9) “Antar att tjejen har huvudrollen. Majoriteten av spelarna kommer vara män, så varför ha en kvinna i huvudrollen?”

- Orcinus-orca

(2023-12-05, 17:16, inlägg #25)

(10) “Kvinnan är huvudkaraktären. Det är iof ganska woke.”

- dirtydave82

(2023-12-05, 16:47, inlägg #21)

Bland dessa konstruktioner går det att identifiera diskriminerande strukturer. Först och främst är det vanligt att hon benämns i förhållande till sin etnicitet, vilket implicit realiserar strukturell rasistisk diskriminering. Denna typ av strukturell diskriminering är så pass naturaliserad att detta inte nödvändigtvis är något som ses som anmärkningsvärt. Rasism realiseras i allmänhet genom konstruktionen av en vit privilegierad normalposition, som nästan alltid är bortnämnd (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 63). Genom att synliggöra någons “ras” eller etnicitet genom språkliga handlingar markeras denna avvikelse från den antagna universella vithetsnormen. Explicita diskriminerande konstruktioner är inte lika vanliga, förutom i ett fåtal sexualiserande ansatser.

Många inlägg lamenterar däremot över faktumet att en kvinna kommer att vara en spelbar karaktär, och att detta på något sätt frångår det väntade. I detta sammanhang är det möjligt att se implicita diskriminerande strukturer i förhållande till karaktärens kön. Genom att benämnas med ord som beskriver hennes kön, realiseras strukturell sexistisk diskriminering. Den underliggande manliga



normföreställningen nämns inte, men diskriminerar alla som inte passar in i kategorin. Sexism realiseras exempelvis genom andro-könande, då den manliga normen uppfattas som urmänsklig och universell, där kvinnlighet i stället är en extra-position (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 63). Denna typ av konstruktion förekommer frekvent i materialet, då tanken på en kvinna som huvudkaraktär ses som onaturligt, till exempel i (9) och (10).

Svarta kvinnor konstrueras dels med könsrelaterade benämningar liksom "tjejer" och "kvinnor", men mestadels med grova rasistiska yttranden som både refererar till deras etniciteter, samt könstillhörigheter. Några gånger benämns de med djurliknelser som syftar till att avhumanisera dem, se (11) och de benämns också som "tjockisar". Kvinnorna konstrueras nästan bara med sexualiserande ansatser som refererar till deras kroppar, vilket görs både med en positiv betoning, se (12) men flera gånger med en negativ och rasistisk betoning liksom "feta", "n\*\*\*\*formade" och "direkt från Afrika", se (13).

(11) "Såg mer ut om en trailer för Apornas Planet. Twerkande, feta n\*\*\*\*honor är på menyn. Men de kan man kanske köra över?"

- PK-befriad

(2023-12-05, 16:37, inlägg #18)

(12) "Det är så bra grafik så man blir kåt när man ser alla rövar."

- olskrokenbadboy

(2023-12-05, 15:43, inlägg #15)

(13) "Nu var dom ju iofs inte thick, utan direkt n\*\*\*\*formade. Finns mkt sexiga vita kvinnor med breda höfter o härlig bakdel. Vad man kallar thick. Detta var direkt från Afrika."

- lasse-bengtsson

(2023-12-05, 17:44, inlägg #29)

Många diskriminerande strukturer är alltså möjliga att identifiera, både ur ett köns- och etnicitetsperspektiv. Precis som huvudkaraktären, så realiseras diskriminerande rasistiska och sexistiska strukturer genom att dessa aktörer benämns med språkliga handlingar som beskriver deras hudfärg,

etnicitet och könstillhörighet och att de således markeras som avvikande från normen. Men utöver detta uttrycks diskriminering även mer explicit med kränkningar som reproducerar strukturell diskriminering, i detta fall med grova rasistiska skällsord, sexualiserande ansatser och avhumaniserande liknelser. De svarta kvinnor som syns i trailern har dessutom fler negativa kommentarer än vad andra karaktärer har, och skrivs ofta om med ett väldigt vulgärt språk. Det blir därmed tydligt att dessa sociala aktörer diskrimineras mot på ett särskilt sätt ur ett intersektionellt perspektiv. De svarta kvinnorna diskrimineras inte bara för att de är svarta, och inte bara för att de är kvinnor, utan specifikt för att de är svarta kvinnor.

Andra karaktärer benämns i allmänhet med ord som refererar till deras hudfärg eller etnicitet, liksom "svarta", "bruna", "n\*\*\*\*", "mörka", "latinos" och "utlänningar". De konstrueras som kriminella, som att de skjuter varandra, se (14), och som att de inte är några superhjältar, se (15). Svarta konstrueras även som en minoritet som lyfts fram överdrivet mycket, så att de blir överrepresenterade, se (16).

(14) "Fast det stämmer väl ganska bra med n\*\*\*\*\* som skjuter n\*\*\*\*\*. Nästan alla gta har ju haft utlänningar som huvud karaktär för det är den miljön man vill portretera."

- tomatlars

(2023-12-05, 17:40, inlägg #27)

(15) "N\*\*\*\*\* som viftar på röven, det är så det ser ut i USA min vän. Det är inte direkt en romantiserande syn. N\*\*\*\*\* som är n\*\*\*\*\* och inga superhjältar som på duken. [...]"

- fittslem

(2023-12-05, 18:11, inlägg #36)

(16) "Svarta har länge setts som den minoritet som det är mest synd om, den som står längst ner, därför lyfter man gärna fram dem mest vilket har gjort dem överrepresenterade i många medium."

- mendokse

(2023-12-06, 10:06, inlägg #77)

Dessa karaktärer benämns aldrig med ord som refererar till deras könstillhörigheter. Däremot omtalas de ofta i förhållande till hudfärg, etnicitet och "ras", och explicita rasistiska skällsord förekommer frekvent.

### 7.2.2 Argumentation

Ett slumpmässigt framtaget argument från respektive diskurs kommer att analyseras nedan.

(17) *Citat:*

*Ursprungligen postat av Vit-Brandbil*

*Alla som gnäller över att trailern är woke och att alla i trailern är svarta och latinos, hur orkar ni efter att ni sett en drygt 1 1/2 minuts trailer av ett spel som man säkerligen kommer kunna lägga 100 timmar på utan större problem.*

*Bara för att ni lärt er ordet woke så betyder inte det att allt är woke bara för att det finns en spelbar kvinna och för att det finns svarta och latinos i USA.*

"Kvinnan är huvudkaraktären. Det är iof ganska woke."

- dirtydave82

(2023-12-05, 16:47, inlägg #21)

Detta argument är uppbyggt på följande sätt:

Premiss 1 (P1): Att ha en kvinna som huvudkaraktär i ett spel är *woke*.

Premiss 2 (P2): *GTA VI* kommer att ha en kvinna som huvudkaraktär.

Slutsats (S): *GTA VI* kommer därför att vara *woke*.

Argumentets formella topik är ett definitionsargument, där *woke* implicit definieras att vara då kvinnor inkluderas i ledande roller, enligt P1. Det är även ett argument som förs utifrån ett exempel, då slutsatsen om att spelet kommer att vara *woke* stöttas av exemplet som skribenten ger, att det ska vara en kvinnlig huvudkaraktär, P2. Argumentets struktur visar att ett antagande görs om att det finns en kollektiv förståelse av vad begreppet *woke* betyder, trots att det är ett ord som kan ha olika betydelser i olika sammanhang eller mellan olika individer. Detta argument rör därmed föreställningen om normativ riktighet, då *woke* beskrivs som något som ses eller bör ses som negativt, och implicita negativa värderingar finns därmed förknippat med begreppet.

Argumentet har en enkel logik och i stort sett är det bara två påståenden, vilket också utgör dess svaghet. Det blir en övergeneralisering, ett så kallat reduktivt argumentationsfel, då det komplexa sociala konceptet av vad begreppet *woke* betyder definieras enligt ett attribut – en kvinnlig huvudkaraktär. Argumentet utgör även ett informellt argumentationsfel, *petitio principii* (Lindqvist 2016, s. 114). Detta argumentationsfel förekommer då argumentets premisser antas vara sanna utan att de har bevisats vara det, och stödjer därmed inte slutsatsen. Alltså tas det för givet att förekomsten av en kvinnlig huvudkaraktär alltid är *woke* redan i premisserna, utan någon förklaring eller rättfärdigande av detta. På så sätt blir det ett sorts cirkulärt resonemang som inte leder någonstans och slutsatsen blir inte giltig. Premisserna bakom argumentet är inte heller tydligt explicitgjorda - skribenten öppnar inte upp för en rationell diskussion kring argumentet som förs då slutsatsen tas för givet redan i premisserna, vilket också antyder att argumentet har en manipulativ karaktär.

(18) “Latinos har dock alltid hamnat lite utanför när det gäller woke. De är en stor del av USAs befolkning men ändå ska svarta (som väl är färre?) vara med överallt för det är en del av woke, är väl för svarta var slavar medan latinos inte var det i samma utsträckning. [...]”

- IWannaBeAdored

(2023-12-06, 06:18, inlägg #72)

Argumentet består av följande premisser:

Premiss 1 (P1): Latinos är en stor del av USA:s befolkning.

Premiss 2 (P2): Svarta syns mer i *woke*-kultur.

Premiss 3 (P3): Denna skillnad beror på den historiska kontexten av slaveriet i USA.

Slutsats (S): Latinos är orättvist utelämnade ur *woke*-kulturen på grund av historiska narrativ.

Argumentets formella topik är ett jämförelseargument, då skillnaden i representationen av latinos och svarta i media jämförs med varandra. Denna jämförelse, specifikt påståendet i P2, är däremot inte grundad på några sorts empiriska bevis, utan snarare subjektiva påståenden som presenteras som fakta. Påståendet att slaveri är en primär orsak för denna tänkta skillnad, P3, är också tvivelaktigt. Argumentet om att historiska orättvisor kan påverka nutida kultur kanske inte nödvändigtvis är fel, men argumentets giltighet kan ifrågasättas då det i allmänhet grovt förenklar komplexa fenomen. Det är samma sorts argumentationsfel som identifierades i (17), det vill säga ett reduktivt argumentationsfel, då överrepresentation i media pekas ut som en direkt konsekvens av slaveri. Argumentet är huvudsakligen

centrerat kring föreställningen om normativ riktighet, då denna eventuella överrepresentation konstrueras som negativ.

I detta argument är begreppet *woke* ett centralt tema, trots att det inte nödvändigtvis har definierats men som implicit anses ha en negativ konnotation. Det är också ett kausalitetsargument, då det forntida slaveriet argumenteras för att ha lett till en överdriven representation av svarta i *woke*-kultur idag. Detta är däremot ett informellt argumentationsfel, post hoc ergo propter hoc, som har följande form: “eftersom B hände efter A, så måste B ha orsakats av A”. Att svarta eventuellt skulle vara överrepresenterade, vilket i sig är ett subjektivt påstående, är inte nödvändigtvis en direkt konsekvens av slaveriet. Det går att konstatera att argumentet i sin helhet inte är hållbart, då premisserna inte kan accepteras som sanna eller rimliga, då dessa inte motiveras med övertygande bevis. På samma sätt som i (17) tas alltså flera av premisserna för givet som sanna, och den logiska slutledningen är inte tydligt motiverad.

### 7.3 Diskurs – HBTQ

Ett fåtal inlägg rör frågor som är relaterade till transpersoner och homosexuella karaktärer.

#### 7.3.1 Benämningar och värderingar

Inom denna diskurs spekuleras det kring huruvida huvudkaraktären är eller skulle kunna vara en transperson, där de benämns som “transa” se (19).

(19) *Citat:*

*Ursprungligen postat av dirtydave82*

*Kvinnan är huvudkaraktären. Det är iof ganska woke.*

“Det är väl en transa?”

- Richkid

(2023-12-05, 16:49, inlägg #22)

Eventuella karaktärer som hade kunnat vara HBTQ benämns med diskriminerande skällsord som “flator” och “bögar”, där förekomsten av sådana karaktärer konstrueras som *woke*, se (20).

(20) ”Att det är en kvinnlig karaktär i en Bonnie and Clyde story är som sagt inte woke. Hade det däremot varit två bögar eller två flator DÅ hade det varit woke.”

- PimpleDick

(2023-12-06, 09:43, inlägg #75)

Andra, utomstående aktörer benämns som “transor” och “fikusar”, där konceptet av att vara transgender konstrueras som en mental skada, se (21).

(21) “Frågar man fikusar så har alla karaktär denna mentala skada.”

- tomatlars

(2023-12-05, 21:25, inlägg #59)

Flera diskriminerande strukturer synliggörs i benämningar och värderingar inom denna diskurs. Genom bruket av benämningar så som “bögar”, “flator” och “transor” markeras dessa aktörer som avvikande från hetero-könande, två-könande och cis-könande normer. Dessutom är dessa benämningar diskriminerande skällsord. Den hetero-könande normen realiseras genom att ett heterosexuellt parförhållande är den underförstådda livsstilsnormen (Hornscheidt & Landqvist 2014, s. 63). Detta refereras i (20), då skribenten beskriver att en så kallad Bonnie och Clyde-berättelse, som följer ett kriminellt par, naturligtvis borde innehålla en kvinna, då detta är den underliggande normen. Den cis-könande samt två-könande normen realiseras genom att de enda tänkbara könsgrupperna kan vara kvinnor eller män, samt att man bör tillhöra en enda könsgrupp genom hela livet (ibid). Detta konstrueras genom benämningar som “transa”, se (19) och (21). De tillskrivs dessutom egenskaper såsom att ha en mental skada, vilket ytterligare förstärker konstruktionen av att vara icke-cis som något sjukligt och som avviker från normföreställningen.

### 7.3.2 Argumentation

Ett slumpmässigt framtaget argument analyseras nedan.

(22) “Att det är en kvinnlig karaktär i en Bonnie and Clyde story är som sagt inte woke. Hade det däremot varit två bögar eller två flator DÅ hade det varit woke.”

- PimpleDick

(2023-12-06, 09:43, inlägg #67)

Argumentet är disponerat på följande sätt:

Premiss 1 (P1): Om ett spel har två homosexuella huvudkaraktärer är det *woke*

Premiss 2 (P2): Spelet har en kvinnlig karaktär som en del av en Bonnie och Clyde-berättelse

Slutsats (S): Spelet är därför inte *woke*

Argumentets formella topik är ett jämförelseargument, som utförs genom att jämföra närvaron av en kvinnlig karaktär mot homosexuella karaktärer i att bestämma vad som kan anses vara *woke*. Denna jämförelse används för att strukturera resonemanget att det ena scenariot är sedvanligt eller normativt, medan det andra är progressivt. Argumentet fungerar i sin grundform då den följer logikens lagar. Det är också ett argument som är fokuserat på ett påståendes sanningsenlighet, samt föreställningen om normativ riktighet, då skribenten dels diskuterar sanningen i en annan skribents påstående, samt att *woke* ses som fel. Det är även en definitionstopik, då det utgår från definitionen av *woke* och det är här det är möjligt att se ett argumentationsfel. Genom den logiska strukturen är det möjligt att se att *woke* definieras som något som involverar homosexuella karaktärer, och genom bristen av detta kriterium kommer skribenten till slutsatsen att spelet inte är *woke*. Ett antagande görs om betydelsen av begreppet som något negativt, och även att denna betydelse är universell, när den inte nödvändigtvis är det. Argumentets första premiss (P1) är alltså varken rimlig eller sann, och argumentet håller därmed inte.

## 7.4 Diskurs – Antisemitism

I materialet förekommer det ett mindre antal inlägg som konstruerar aktörer med antisemitiska ansatser. Nästan alla inlägg har skrivits av samma skribent.

### 7.4.1 Benämningar och värderingar

Inlägg som innehåller antisemitiska konstruktioner spekulerar kring spelets skapare och huruvida dessa är judiska. Dessa aktörer benämns generellt som “någon big-whig-jude”, “juden”, “woke-juden”, och “judar”. Några högt uppsatt anställda på Rockstars moderbolag benämns vid sina namn, som “Strauss Zelnick(CEO)”, “Karl Slatoff(President)” och “Lainie Goldstein(CFO)”. Dessa aktörer konstrueras som aktiva deltagare i att sprida “rasblandarpropaganda” och infoga ”antivita narrativ”, se (23). De konstrueras också som drivna av att “sprida woke”, som att de har en “penninglust” samt som att de har någon sorts mäktig position, se (24)

(23) “[...] Jag noterade att alla par såg rasblandade ut och det är givetvis ingen slump. Någon big-whig-jude har säkerligen krävt att rasblandarpropagandan måste flöda. Rockstars moderbolag är Take-Two Interactive som styrs av judarna Strauss Zelnick(CEO), Karl Slatoff(President) och Lainie Goldstein(CFO). Antagligen därifrån kraven kommer. De har säkert infogat ett flertal antivita narrativ också.”

- PK-befriad

(2023-12-05, 16:37, inlägg #18)

(24) “Att sprida woke är överordnat penninglusten för många judar, för pengar kan de få i överflöd av deras stamfränder på BlackRock och Federal Reserve. Nu handlar det mest om att behålla den kontrollen och söva massorna.”

- PK-befriad

(2023-12-06, 11:24 inlägg #81)

I dessa konstruktioner finns det både implicita och explicita diskriminerande strukturer. Dels realiseras implicit rasism genom benämningar som “judar” som markerar aktörernas avvikelse från den implicita vithetsnormen. Den explicita diskrimineringen syns i konstruktionerna. Oftast refererar inläggen inte till några specifika individer, förutom i (23). Annars konstrueras fiktiva aktörer som skribenten pekar ut som drivna av en agenda för att se till att spelet är eller kommer att bli *woke*, vilket kännetecknar konspiratoriskt tänkande. De konstruktioner som bildas genom de värderingar som aktörerna blir tillskrivna är i allmänhet diskriminerande, då de återskapar typiska antisemitiska föreställningar. Dessa antisemitiska föreställningar är exempelvis att de är maktlystna eller “drar i trådarna” bakom scenerna, se (23) och (24), att de är giriga, oärliga och bedrägliga, se (24) eller opportunistiska kapitalister (Reisigl & Wodak 2001, s. 56). Själva uttrycket “rasblandning”, som används i (23) härstammar från rasbiologin, som har nazistiska och rasistiska konnotationer. Detta kännetecknar även skribentens underliggande ideologier.

#### 7.4.2 Argumentation

Ett slumpmässigt framtaget argument analyseras nedan.

(25) *Citat:*

*Ursprungligen postat av PimpleDick*



*Att det är en kvinnlig karaktär i en Bonnie and Clyde story är som sagt inte woke. Hade det däremot varit två bögar eller två flator DÅ hade det varit woke.*

“Fast när den ena halvan av paret är vit och den andra är latinx brun så vet man att woke-Juden varit framme och "regisserat". Sådana saker händer inte av en slump, om och om igen.”

- PK-befriad

(2023-12-06, 09:53, inlägg #76)

Argumentet är uppbyggt på följande sätt:

Premiss 1 (P1): “Rasblandade” par i media kan inte förekomma naturligt.

Premiss 2 (P2): Detta regisseras av “woke-Juden”.

Slutsats (S): “Rasblandade” par i media är onaturliga, och måste därför vara ett narrativ som manipulerats av judiska individer eller inflytanden som anses vara *woke*.

Argumentets formella topik är ett kausalitetsargument, som påstår att handlingarna av en viss grupp med människor orsakar en viss framställning av “rasblandade” par i media. Det är även ett argument som görs från en generalisering, då författaren tar ett specifikt exempel och gör ett brett antagande om en hel grupps intentioner. Argumentets struktur visar på flera argumentationsfel. Först och främst kan det ses som ett ad hominem, ett argument som attackerar en person eller en grupps egenskaper. Skribenten baserar sin andra premiss (P2) och därmed också sanningshalten i sin slutsats på en föreställning om judar som oärliga, mäktiga, eller drivna av en hemlig agenda, som möjligtvis grundar sig i skribentens egna ideologier och föreställningar om världen. På så sätt utgör det även ett annat argumentationsfel, nämligen *petitio principii*, som antar att argumentets premisser är sanna utan att det har bevisats. Detta argument är inte heller giltigt, och dess premisser är manipulativa då de tas för givet utan att motiveras.

## 8 Kontextanalys

Ur en kulturell kontext har *Grand Theft Auto*-serien nått en enorm framgång. Tidigare spel i serien har enbart haft manliga huvudkaraktärer sedan det första spelet, som kom ut 1997. Trots att den kommande upplagan kommer ha den första kvinnliga huvudkaraktären på 27 år, efterföljer trailern samhällseliga normföreställningar i stora drag, till exempel heteronormen, då spelet ska utspela sig kring ett heterosexuellt par. *Grand Theft Auto* har kritiserats många gånger för att skildra våldsamma, sexistiska och rasistiska miljöer, något som numera är kännetecknande för spelserien. Denna bakgrund hade

kunnat förklara reaktionerna som har analyserats, då närvaron av en kvinnlig huvudkaraktär verkar upplevas som en ovälkommen utveckling som möjligtvis kommer leda till en påtvingad politisk korrekthet, och därmed eliminera det som karaktäriserar spelen.

De undersökta inläggen i avsnitt 7 kan historiskt tolkas i förhållande till GG-rörelsen under 2015. Rörelsen drevs huvudsakligen av upprörda män som kände sig utstötta ur spelindustrin, när vissa journalister och spelutvecklare uttalade sig i könsfrågor. Som Mortensen (2016) visade, rörde sig många medlemmar i GG-rörelsen nära högerextremistiska idéer, exempelvis föreställningen om att institutioner vill påtvinga progressiva värden på samhället, något som speglats i denna uppsats. Majoriteten av de undersökta inläggen rör sig kring idén att medier, i detta fall *GTA VI*, påtvingas progressiva värden av utomstående aktörer och att detta på något sätt fördärvar den tänkta spelupplevelsen eller tyder på större samhälleliga förändringar.

Flashback är känd för att ha högerextremistiska kopplingar, vilket även kontextualiserar inläggen. Som Åkerlund (2021) beskriver, så har högerextremistisk opinion en generell utformning som efterliknas i dessa inlägg. Dels konstrueras en bra in-grupp, i detta fall medlemmar på Flashback eller individer som är anti-*woke*, och en ond ut-grupp, etablissemangen eller spelföretag, som vill göra spel politiskt korrekta eller *woke*. I vissa fall benämns dessa tänkta aktörer, till exempel som "judar" eller "woke-tanter", men oftast förblir de onämnda och osynliga, men uppfattningen om deras existens delas av skribenterna på forumet. Kritiken mot politisk korrekthet är också kännetecknande för högerextremistisk opinion, något som är väldigt frekvent i inläggen som har analyserats.

Inläggen befinner sig i ett socialt handlingsfält för politiska diskussioner, där Flashback fyller funktionen av traditionella massmedier, med skillnaden att skribenterna är delaktiga i opinionsbildningen själva. Som Törnberg & Törnberg (2016) påpekar kan diskussionsforum som Flashback idag ses som minst lika viktiga som traditionella massmedier i syftet att bilda opinion då de har en enorm spridning. I detta fall analyseras internetbaserad kommunikation, på ett högerlutande forum av anonyma skribenter. Bomberger (2004) beskriver även att det är vanligt att internetbaserad kommunikation i allmänhet är mer aggressiv, särskilt i en anonym miljö. Detta återspeglas i de undersökta konstruktionerna. Att diskussionerna sker på Flashback kan vara en förklaring för de sorters explicita diskriminerande uttryck som förekommer, då dessa i allmänhet inte modereras som de görs på andra forum. Att Flashback är känt som ett politiskt högerlutande forum kan även vara en motivering till att vissa skribenter dras till forumet.

Diskussionen kring huruvida spelet eller trailern är *woke* eller *pk* är ett återkommande interdiskursivt tema, något som realiseras både explicit och implicit i texterna. Intertextuellt används även begreppen *woke* och *pk* i många inlägg. Dessa begrepp är hämtade från utomstående källor men rekontextualiseras i de givna diskurserna, och dess betydelse är dessutom något som tas för givet av många skribenter, trots att dess definition inte är uppenbar. Skribenterna till inläggen tillskriver roller till sig själva och andra sociala aktörer genom språkbruket. Begreppen används med negativa konnotationer genomgående i inläggen. Detta är möjligtvis ett sätt för skribenterna att synliggöra sina egna politiska positioneringar och ideologier som konservativa, men det fungerar även som ett sätt för dem att tillskriva sig en kollektiv identitet med andra skribenter på forumet. Utöver detta kan även användningen av dessa begrepp bidra till att skapa en kollektiv identitet av utomstående aktörer som på något sätt vill införa *woke* i spel, det vill säga progressiva värderingar.

Begreppen används även för att skapa och befästa vissa maktrelationer och normer. Exempelvis konstrueras alla sorters framställningar av karaktärer som skribenterna inte ser som önskvärda som *woke*, och därmed något som är negativt eller har inneboende dåliga egenskaper. Det konstrueras som något som inte kan förekomma naturligt, till exempel homosexuella karaktärer eller en kvinnlig huvudkaraktär, då det är så onaturligt och otänkbart att det måste ha införts med en dold agenda. Detta speglar dels de latenta ideologier som delas av skribenterna på forumet, men också samhälleliga maktförhållanden. Genom att dessa aktörer pekats ut som politiska, alltså att förekomsten av aktörerna naturligtvis innebär en sorts politisk konnotation som har införts med en agenda, bidrar det till att befästa en normativ maktordning, till exempel vithetsnormen eller manlighetsnormen, som förblir det omarkerade och politiskt neutrala.

## 9 Diskussion

I denna uppsats har jag tillämpat den diskurshistoriska analysmetoden för att kritiskt granska olika diskurser som förekommer kring actionspelet *Grand Theft Auto VI* i en tråd på Flashback. Med det kritiska angreppssättet har jag identifierat underliggande ideologier och maktförhållanden, och på vilka sätt olika texter har manipulativa egenskaper. I analysen har jag kunnat identifiera på vilka sätt diskurser både reproducerar och förstärker dominant normföreställningar och ideologier, inklusive mönster av rasistisk, sexistisk, homofobisk, transfobisk och antisemitisk diskriminering. Det har också visat sig att skribenterna använder olika ord och konstruktioner för att tilldela sig själva och andra aktörer sociala och politiska positioneringar.

Min första och andra frågeställning rör sig om vilka diskursiva strategier som används för att konstruera olika sociala aktörer i texterna, och vilka diskriminerande strukturer som går att finna. Analysen visar att olika grupper av människor benämns på olika sätt, men att flera aktörer är föremål för starka värderingar och stereotyper. Många texter innehåller diskriminerande språk som uttrycker underliggande diskriminerande strukturer, då vissa sociala aktörer konstrueras på ett negativt sätt kopplat till deras gruppstillhörigheter (Boréus & Seiler Brylla 2018, s. 337).

Kvinnor, eller huvudkaraktären, konstrueras med könsrelaterade benämningar och sexualiserande ansatser. Svarta karaktärer, och i synnerhet svarta kvinnor, konstrueras genom fördomsfulla, grova och rasistiska benämningar och tilldelas både sexualiserande och negativa egenskaper i större utsträckning än andra karaktärer. Dessa resultat stämmer väl överens med tidigare forskning om kvinnor och etniska minoriteters representation i tv-spel (Burgess et al., 2011; Summers & Miller, 2014). Genom ett intersektionellt perspektiv är det tydligt att se hur svarta kvinnor har blivit diskriminerade på ett särskilt allvarligt sätt, då de inte bara konstruerades enligt en kombination av rasistiska och sexistiska stereotyper, men de tilldelades också flest negativa värderingar och egenskaper. Spelföretag, som Rockstar, tilldelas en viss maktlöshet genom att konstruera en utomstående, oftast namnlös, aktör som syftar till att göra spel progressiva och förstöra spelupplevelsen för skribenterna. Vissa inlägg spekulerar kring huruvida huvudkaraktären eventuellt hade kunnat vara en transperson, som då konstrueras med transfobiska benämningar. Andra inlägg diskuterar eventuella homosexuella karaktärer som hade kunnat förekomma i spelet, och konstruerar dem med homofobiska benämningar. Antisemitiska konstruktioner förekommer i ett fåtal inlägg, då aktörer konstrueras med etnicitetsrelaterade benämningar och tillskrivs egenskaper som kännetecknar typiska antisemitiska stereotyper.

Den sista forskningsfrågan ifrågasätter vilka underliggande ideologier som kan avtäckas bakom konstruktionerna. Högerextremistiska och konservativa ideologier har identifierats genom analysen. Dels på forumet själv, då det är känt för att stötta högerextremistiska ideologier. Då materialet är inhämtat på Flashback kan man också spekulera kring huruvida det är representativt för en större diskussion eller inte. Flashback är känt för att tillåta hatiska uttalanden, vilket inkluderar rasistiska skällsord som kanske hade censurerats på andra webbplatser. De som delar dessa åsikter kanske då är de mest benägna att vända sig till ett forum som Flashback, vilket kan vara värt att överväga vid tolkningen av resultaten. Den generella dispositionen av inläggen stämmer överens med typiska drag för högerextremistisk opinion i enlighet med tidigare forskning (Åkerlund 2021), vilket är ett ytterligare tecken på att skribenterna har en konservativ politisk positionering.

Begreppet *woke* är ett centralt tema i alla inlägg som har analyserats, då olika skribenter argumenterar kring huruvida spelet eller trailern kan anses vara *woke* eller inte. Det visar sig att begreppet *woke* dels definieras på olika sätt av de olika skribenterna, men också att det har inneboende politiska kopplingar till föreställningar om påtvingade progressiva värderingar. Flera argument är utformade som definitionsargument, där betydelsen av *woke* behandlas som något självklart och universellt, och dessutom som något som har en inneboende negativ betydelse, vilket tyder på att skribenterna hyser åsikter som är populära inom högerextremistiska ideologier. Argumenten som förs har inte heller tydligt explicitgjorda slutledningsregler, då ett flertal av dem grundar sig på en föreställning om vad *woke* är och dess negativa implikationer. De öppnar därmed inte upp för en rimlig eller öppen diskussion, då detta begrepp används i premisserna för att bevisa slutsatsen i flera argument.

Olika benämningar och värderingar för olika sociala aktörer används som motivering till dessa argument, då närvaron av vissa aktörer beskrivs som avgörande för att spelet kan bli *woke*. I samband med detta förekommer diskriminerande benämningar som realiserar latent diskriminerande strukturer, vilket kännetecknar skribenternas underliggande ideologier och föreställningar. Det förekommer även implicita värderingar av manliga karaktärer eller heterosexuella karaktärer som de enda acceptabla konstruktionerna i media, exempelvis i tv-spel. Att definitionen av *woke* som något negativt sällan ifrågasätts tyder på att skribenterna delar en gemensam politisk positionering på forumet. Att begreppet *woke* i denna uppsats används synonymt med begreppet *politiskt korrekt* i en antifeministisk anda stämmer väl överens med Idevalls (2014) tidigare forskning. Man hade kunnat påstå att begreppet *woke* används av skribenterna för att försöka motverka förändring och uttrycka diskriminerande ståndpunkter, på ett liknande sätt som i Idevalls studie. Möjligtvis kan de undersökta diskurserna även ses som en fortsättning av diskussionerna som fördes under Gamergate-rörelsen, se avsnitt 2.2, då liknande argument förekom med en underliggande högerextremistisk ideologi.

Denna uppsats bör tolkas som ett litet nedslag i en större global diskussion, där alla sorters perspektiv inte är möjliga att inkludera. Då bara ett argument från respektive diskurs har analyserats går det inte heller att dra några säkra slutsatser om hur argument förs i allmänhet i mitt material, men däremot gick det att konstatera att diskriminerande strukturer och spår av konservativa ideologier förekom i de argument som har analyserats, såväl som i benämningar och värderingar i hela materialet. Eftersom materialet är inhämtat på Flashback är det möjligt att resultaten inte nödvändigtvis är representativt för en större diskussion. Ämnet är även av globalt intresse, men det svenskspråkiga materialet är inte särskilt stort. För att vidare utveckla kunskapen kring hur diskriminering uttrycks språkligt i förhållande till sociala aktörer i spel anser jag därför att vidare studier bör utföras. Förslagsvis hade man kunnat

utföra en större undersökning, då man exempelvis kan jämföra texter om ämnet på olika plattformar för att få en mer omfattande bild av hur diskussionen ser ut, eller jämföra ett engelskspråkigt material med ett svenskt material och se huruvida dessa skiljer sig från varandra eller är likartade.

## Referenser

Bezio, Kristin MS. (2018). Ctrl-Alt-Del: GamerGate as a precursor to the rise of the alt-right. *Leadership*, 14:5. S. 556–566.

Bomberger, Ann. (2004). Ranting about race: Crushed eggshells in computer-mediated communication. *Computers and Composition*, 21:2. S. 197–216.

Boréus, Kristina & Seiler Brylla, Charlotta. (2018). Kritisk diskursanalys. I: Kristina Boréus & Göran Bergström (red.), *Textens mening och makt. Metodbok i samhällsvetenskaplig text- och diskursanalys*. Lund: Studentlitteratur. S. 305–351.

Burgess, Melinda C. R, Dill, Karen E., Stermer, S. Paul, Burgess, Stephen R. & P. Brown, Brian. (2011). Playing With Prejudice: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. *Media Psychology*, 14:3. S. 289–311.

Entertainment Software Association (2023). *2023 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*. <https://www.theesa.com/resources/essential-facts-about-the-us-video-game-industry/2023-2/> [2024-05-01]

Fairclough, Norman. (1992b). *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press.

Flashback (2024). *Om Flashback*. <https://www.flashback.org/kontakt> [2024-04-20]

Hornscheidt, Lann. (2015). Intersektionalitet som analytiskt perspektiv i konstruktivistisk språkforskning – metod och metodologi. I: Mats Landqvist (red.), *Från social kategorisering till diskriminering. Fyra studier av språk och diskriminering och ett modellförslag*. (Text- och samtalsstudier från Södertörns högskola 4). Huddinge: Södertörns högskola. S. 73–95.

Hornscheidt, Lann & Landqvist, Mats. (2014). *Språk och diskriminering*. Lund: Studentlitteratur.

Idevall, Karin Hagren. (2014). “Politiskt korrekt” och normalisering av rasism. En diskursanalys av positioneringar och underliggande perspektiv i ett kommentarsfält. *Språk & Stil*, 24. S. 101–132.

- Jørgensen, Marianne & Phillips, Louise J. (2002). *Discourse analysis as theory and method*. London: Sage
- Lindqvist, Janne. (2016). *Klassisk retorik för vår tid*. Lund: Studentlitteratur
- Merriam-Webster. (u.å.). *Politically correct*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/politically%20correct> [2024-05-08]
- Merriam-Webster. (u.å.). *Woke*. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/woke> [2024-05-08]
- Mortensen, Torill. (2016). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13:8. S. 787–806.
- Oxford English Dictionary* (2023). Cultural Marxism. [https://www.oed.com/dictionary/cultural-marxism\\_n?tl=true](https://www.oed.com/dictionary/cultural-marxism_n?tl=true) [2024-04-19]
- Potter, Jonathan. (2004). Discourse analysis as a way of analysing naturally occurring talk. I: D. Silverman, (red.), *Qualitative Research: Theory, Method and Practice*. London: Sage.
- Reisigl, Martin & Wodak, Ruth. (2001). *Discourse and Discrimination: Rhetorics of Racism and Antisemitism*. New York & London: Routledge.
- Reisigl, Martin & Wodak, Ruth. (2016). The discourse-historical approach (DHA). I: Ruth Wodak & Michael Meyer (red.), *Methods of Critical Discourse Studies*. London: Sage. S. 23–61.
- Seiler Brylla, Charlotta, Westberg, Gustav & Wojahn, Daniel. (2018). C som i kritik. Kritiska perspektiv inom text- och diskursstudier. I: Daniel Wojahn, Charlotta Seiler Brylla & Gustav Westberg (red.), *Kritiska text- och diskursstudier*. (Södertörn Discourse Studies 6). Huddinge: Södertörns högskola. S. 9–36.
- Summers, Alicia & Miller, Monica K. (2014). From Damsels in Distress to Sexy Superheroes. *Feminist Media Studies*, 14:6. S. 1028–1040.
- Svensson, Peter. (2019). *Diskursanalys*. Lund: Studentlitteratur.



Törnberg, Anton & Törnberg, Petter. (2016). Combining CDA and topic modeling: Analyzing discursive connections between Islamophobia and anti-feminism on an online forum. *Discourse & Society*, 27:4. S. 401–422.

Broadwell, Josh. (2023) The GTA 6 trailer reactions are all over the place. *USA Today*. 5 december. <https://ftw.usatoday.com/2023/12/gta-6-trailer-reactions-twitter-reddit>

Werner, Jack. (2023). Flashback: Från förtalad till omtalad. *Vi*, 3 november. <https://www.vi.se/artikel/flashback-fran-fortalad-till-omtalad>

Wodak, Ruth & Meyer, Michael. (2016). *Methods of Critical Discourse Studies*. London: Sage. S. 2–22.

Åkerlund, Mathilda. (2021). Dog whistling far-right code words: the case of ‘culture enricher’ on the Swedish web. *Information, Communication & Society*, 25:12, S. 1808–1825.

Östman, Karin & Aschberg, Richard. (2015). Flashback – ett laglost land. *Aftonbladet*, 9 februari. <https://www.aftonbladet.se/nyheter/a/ddG3Rq/flashback--ett-laglost-land>