

Symbolske grenser i

*The League of Legends*

Edda J. Arneberg



Masteroppgave i pedagogikk - Almenn studieretning

Institutt for Pedagogikk

Det utdanningsvitenskaplige fakultet

UNIVERSITETET I OSLO

Vår 2017



## Kort oversikt

Oppgavens tittel: Symbolske Grenser i *The League of Legends*

Forfatter: Edda J. Arneberg

Masteroppgave i pedagogikk, almenn studieretning. Våren 2017

Hovedveileder: Hans Christian Arnseth

Biveileder: Kristinn Hegna

Stikkord:

Symbolske grenser

*The League of Legends*

Kjønnsroller

Kjønnskonstruksjon

Online trakassering

Identitet

©Edda J. Arneberg

2017

Symbolske grenser i *The League of Legends*

<http://www.duo.uio.no>

Trykk: Reprosentralen, Universitetet i Oslo

IV



# Sammendrag

Formålet med dette prosjektet er å forstå mer av hvordan brukere av onlinespillet *The League of Legends* forholder seg til kjønnsidentitet og identitetskonstruksjon i en kultur med stor overvekt av menn. Tilnærmingen har søkt å få innsikt i hvordan informantene snakker om kjønn og utøver kjønn i gruppen. Utgangspunktet for studien har vært onlinedataspillet *The League of Legends* som er kjent for å være et miljø hvor kvinner som viser sitt kjønn i spillet, regelmessig blir utsatt for trakassering. *The League of Legends* brukes som «case» og målet er å avdekke noen av mekanismene som fører til trakassering av kvinner online. Ved å bruke et teoretisk rammeverk som tar for seg grensedannelser og symbolske grenser blir informantenes erfaringer analysert. Studiens problemstilling er følgende:

*Hvordan påvirker symbolske grenser og kjønnskonstruksjonen i The League of Legends spillernes handlefrihet?*

Studien har en kvalitativ tilnærming og baserer seg i all hovedsak på datamaterialet fra semistrukturerte dybdeintervjuer, men også observasjon av gruppen i en spillsituasjon og forfatterens egne studier av spillet *The League of Legends*.

Fem deltagere i studien befinner seg i alderspennet 19-22 år når intervjuene finner sted. Intervjuene tar form av uformelle samtaler, og hver av dem hadde en varighet på cirka 90 minutter. Intervjuobjektene er i samme vennegjeng og representerer således ikke et representativt utvalg.

Det teoretiske bakteppet har et sosialkonstruksjonistisk og sosiologisk utgangspunkt. Det baserer seg på en relativ ny retning innenfor sosiologien som arbeider med fenomenet symbolske grenser for å avdekke hvordan ulikheter reproduseres i samfunnet. Sentralt i utviklingen av denne teorien står Michèle Lamont med fler (2015) og Mark Pachucki. Jeg støtter meg også i stor grad på Judith Butlers (2007) teorier om identitet og heteronormativitet. Connell (1987) begreper *emphasized femininity* og *hegemonisk maskulinitet* er også sentrale i analysen. Viktige begreper er stereotypier, individuell identitet og gruppeidentitet.

Studien viser at kvinner i stor grad opplever å bli stereotypifisert og utsatt for trakassering i *The league of Legends* og at måten kjønn konstrueres innad i spillgruppen er med på å danne symbolske grenser og således begrense kvinners handlefrihet. Kvinner og menn opplever

spillsituasjonen ulikt og kvinnene i undersøkelsen er i mye større grad utsatt for negative tilbakemeldinger, dette er også bekreftet i Ask (2016). Det var tydelige forskjeller i hvordan kvinner og menn opplevde spillsituasjonen. Studien viste videre at kvinner tok forhåndsregler for å unngå negative tilbakemeldinger hvilket påvirket kvinnenes mulighet til å avansere i spillet og innta posisjoner med høy status.

# Forord

Disse to studieårene ved fakultet for utdanningsvitenskap har vært svært lærerike og har gitt meg mange viktige intellektuelle impulser og påvirket min utvikling i positiv retning. Jeg kan ikke annet enn å føle meg utrolig heldig.

Mine informanter tok i mot meg med velvilje og gjesfrihet og ga meg et unikt innblikk i sine liv. Det har vært en morsom, interessant, men også utfordrende opplevelse å skrive masteroppgaven i pedagogikk.

Jeg vil takke mine to veiledere Hans Christian Arnseth og Kristinn Hegna. Begge to har gitt gode faglige innspill og har gjennom forelesninger og veiledning vist meg nye måter å se på samfunn og utdanning. Ikke minst har de vært tilgjengelige og hjelpsomme med forslag til litteratur og tilbakemeldinger.

Til sist vil jeg takke Universitetet i Oslo for mange morsomme og interessante år.



## Innholdsfortegnelse

<b>1</b>	<b>Innledning .....</b>	<b>1</b>
1.1	Gaming og dataspill som fenomen .....	1
1.2	Den profesjonelle gameren .....	2
1.3	The gender gap .....	3
1.4	The League of Legends domineres av menn .....	3
1.5	Om undersøkelsen .....	4
1.6	Bruk av metode.....	4
<b>2</b>	<b>Introduksjon.....</b>	<b>6</b>
2.1	Trakassering i online-dataspill .....	7
2.2	Online-misogyni.....	8
2.3	Tradisjonelle kjønnsrollemønstre og forventninger til kjønn.....	9
2.4	Hva slags konsekvenser har trakassering for kvinner og samfunnet. ....	10
2.5	Definisjonen på dataspill er i endring.....	11
<b>3</b>	<b>Symbolske grenser, identitetsdannelse og kjønnsroller .....</b>	<b>12</b>
3.1	Identitet og identitetskonstruksjon.....	12
3.2	Kollektive identiteter og symbolske grenser .....	14
3.3	Symbolske grenser og kjønnskonstruksjon .....	18
3.4	Identitet og kjønnskonstruksjon i en virtuell verden.....	21
3.5	Grensekontroll, når de symbolske grensene for kjønn brytes .....	21
<b>4</b>	<b>Metodologisk tilnærming.....</b>	<b>25</b>
4.1	Etnografisk studie.....	26
4.2	Å velge en metode .....	27
4.3	Generaliserbarhet.....	28
4.3.1	Validitet .....	29
4.3.2	Reliabilitet .....	29
<b>5</b>	<b>Om undersøkelsen .....</b>	<b>30</b>
5.1	Utforming av intervjuguide .....	31
5.2	Informantene .....	32
5.3	Bakgrunn og utvelgelse av deltakere i undersøkelsen .....	34
5.4	Observasjoner gjort hjemme hos informant .....	34
5.5	Intervjuene .....	34
5.6	Intervjuguiden .....	34
5.7	Temaene for intervjuet var.....	35
5.8	Registrering av data.....	35
5.9	Analysering av data .....	35
5.10	Anonymitet .....	37
5.11	Kritikk av metoden.....	37
<b>6</b>	<b>Om <i>The League of Legends</i>.....</b>	<b>38</b>
6.1	Samarbeide en viktig forutsetning.....	38
6.2	Arenaer.....	39
6.3	Spilleets gang.....	40
6.4	Om karakterene i <i>The League of Legends</i> .....	42
6.4.1	Assassins .....	43
6.4.2	Fighter .....	43
6.4.3	Mage.....	44
6.4.4	Tank.....	44
6.4.5	Marksman .....	45

6.4.6	Support .....	45
<b>7</b>	<b>Symbolske grenser i The League of legends .....</b>	<b>47</b>
7.1	Spillepreferanser og posisjonering i gruppen .....	47
7.2	Stereotypier i gamingmiljøet .....	54
7.3	Mekanismer og sosiale sanksjoner.....	57
7.4	Oppsummering .....	61
<b>8</b>	<b>Når de symbolske grensene brytes.....</b>	<b>63</b>
8.1	Kjønnskonstruksjon i spillet.....	63
8.2	Kvinner skjuler sitt kjønn i <i>The League of legends</i> .....	69
8.3	Kvinner som viser kjønn online blir stereotypifisert .....	71
8.4	Profesjonelle kvinnelige spillere utsettes for hets .....	73
8.5	Oppsummering .....	74
<b>9</b>	<b>Avslutning og konklusjon .....</b>	<b>77</b>
9.1	Oppsummering av studiens gang.....	77
9.2	Hovedfunn og sentrale poeng .....	78
9.3	Konklusjon .....	82
<b>10</b>	<b>Litteraturliste.....</b>	<b>86</b>
<b>11</b>	<b>Intervjuskisse .....</b>	<b>93</b>
<b>12</b>	<b>Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjektet.....</b>	<b>96</b>

# 1 Innledning

Formålet med denne studien er å få et innblikk i gamingkulturen og hvordan onlinemultiplayerspill brukes som sosial arena. De utvalgte informantene ble opprinnelig spurt om å delta fordi de var en vennegjeng som besto av både kvinner og menn, og som spilte sammen regelmessig. Gjennom å studere dem sammen håpet jeg å lære noe om kjønnsrollenes dynamikk i gamingmiljøet.

## 1.1 Gaming og dataspill som fenomen

Dataspill og gaming er i dag sidestilt med andre underholdningsmedier som tv, film og sosiale medier, og dette er en tendens i hele den vestlige verden og Asia (ESA, 2017).

De store onlinespillene knytter millioner av mennesker sammen på tvers av landegrensener og et spill som *The League of Legends* hadde 67 millioner spillere i følge Riotgames egne rapporter i 2014. Disse logget seg inn minst én gang i måneden og 27 millioner spillere logget seg inn i løpet av en dag.

Mange oppdager et sosialt fellesskap i onlinedataspill og undersøkelser på forholdet mellom bruk av onlinespill, spillrelatert vennskap (Kowert et al., 2014) og opprettholdelsen av vennskap og kommunikasjon mellom spillere i onlinespill (Ledbetter & H. Kuznekoff, 2012) viser at dataspill kan være en viktig sosial plattform.

Samtidig som at «alle» i dag benytter seg av sosiale medier og spiller dataspill, fins det fremdeles de som ser på gamingkultur som noe unikt og eget, en subkultur med egne kulturelle koder. Det å kalle seg selv en gamer kan derfor også være en måte å skape seg et identitetsuttrykk.

Med utviklingen av elektronisk informasjonslagring oppsto ideen om å benytte den samme elektronikken til å skape dataspill. I 1958 ble William Higinbothams *Tennis for two* utviklet.

I 1962 kom *Spacewar!* som anses som verdens første dataspill, og i 1972 ble Magnavox Odyssey, den første spillkonsollen utgitt og produsert.

Utover 1970-tallet utviklet sjangeren seg i første omgang til Arcade-spill og disse var som oftest plassert i spillhaller.

Datateknologi var fremdeles for dyrt for den gjengse amerikaner og dermed ikke gunstig nok å bruke i kommersiell produksjon.

I dag er industrien enorm med mange ulike spilltyper, spill-kategorier og spillkonsoller. Spill-sjangrene glir over i hverandre og spillene kan inneholde elementer fra ulike typer, kategorier og visuelle stiler. Trenden de siste ti årene er at en stadig økende andel spill foregår online og i samspill med andre spillere over internet. Dette kan være typiske idrettspill som FIFA, krigs/strategi-spill, eller spill som er mer rettet mot opplevelsen av å tre inn i virtuelle verdener.

Det er også blitt vanlig å blande sjangre. Et spill som *The League of Legends* er mange ting på en gang: et rollespill, et strategispill, et sosialt lagspill og en e-sport med en profesjonell liga.

Kvaliteten på en del av de nye spillene er god, og den virtuelle opplevelsen kan gi spilleren en følelse av å tre inn i en annen form for virkelighet. Med utviklingen av VR-briller/headset er dette noe som spillprodusentene utnytter til fulle. Fremtiden er sosial interaksjon gjennom virtuelle avatarer i virtuelle rom.

## **1.2 Den profesjonelle gameren**

Siden begynnelsen av 2000-tallet har det i USA og Asia vokst frem et aktivt e-sport miljø og det arrangeres både nasjonale og internasjonale turneringer for spill som *The League of Legends*. I Norge har Telenor sponset den nasjonale eliteserien og den heter derfor Telenorligaen.

Internasjonalt arrangerer Riot Games både regionale mesterskap og verdensmesterskap for profflag. Intel sponser også internasjonale turneringer som inngår i Intel Extreme Masters turneringene (IEM) og disse dekkes live på nett-TV gjennom tjeneste som Twitch.tv og YouTube. Nær sagt alle internasjonale og profesjonelle *The League of Legends* kamper som er spilt fins på nettet og millioner av fans følger kampene.

## 1.3 The gender gap

Ideen til denne studien av gamingkultur kom etter å ha studert et halvt år ved institutt for informatikk i Oslo. Det var tydelig at instituttet slet med rekrutteringen av kvinner til studiet og resultatet var at det var en stor overvekt av mannlige studenter, og etter etter endte studier, mannlige teknologer og utviklere i arbeidslivet.

Dette er en voksende trend på Universiteter i USA, Australia, New Zealand og i EU (Vitores & Gil-Juárez, 2015) og til tross for store og kostbare tiltak for å øke rekrutteringen av kvinner til teknologiske yrker og fag, synker den kvinnelige deltakelse.

Kvinner som arbeider innenfor teknologiske fagfelt befinner seg ofte i roller som ikke direkte involverer teknologi, men i fag som human resources, management og design (Vitores & Gil-Juárez, 2015).

## 1.4 The League of Legends domineres av menn

Spillsamfunnet *The League of Legends* og onlinedataspillmiljøer generelt er et mannsdominert miljø. Dette gjenspeiles i ulike undersøkelser som er blitt gjort på spillvaner blant kvinner og menn. Riotgames egen undersøkelse utført i 2014 konkluderte med at cirka 25 prosent av deres medlemmer og brukere var kvinner.

Ifølge undersøkelser som ung data 2016 (Medietilsynet 2016) er det en tydelig tendens at jenter i større grad benytter seg av spill som foregår offline og at gutter er mer aktive online. Den store amerikanske undersøkelsen ESA (2017) viser en lignende tendens.

Størsteparten av *The league of Legends* kvinnelige brukere har et kallenavn som gir inntrykk av at de er menn (Ask, 2016) og dette er også med på å forsterke et inntrykk av at det knapt finnes kvinnelige spillere.

I spillturneringer og i *The League of Legends* profesjonelle liga er det så godt som ingen synlige spillende kvinner. Det er altså en god del kvinnelige brukere av spillet, men spillernes opplevelse er at dette er et miljø hvor kvinner nærmest ikke er deltakere.

## 1.5 Om undersøkelsen

I denne undersøkelsen følger jeg fem unge mennesker på vei inn i voksenlivet og intervjuer dem om deres forhold til dataspill, vennskap, identitet og kjønnsroller.

I lys av ideen om å studere gamingkultur og kvinners opplevelse av det å spille onlinedataspill i miljøer som tradisjonelt har vært mannsdominert, så jeg for meg at studien kunne ha overføringsverdig til andre teknologiske miljøer hvor kvinner er i mindretall.

Tidlig ble vi enige om å fokusere på online kamp-arena spillet *The League of Legends*, et spill jeg ikke hadde kjennskap til fra før, men valget ble gjort fordi informantene spilte dette sammen og selv foreslo det.

Informantene var i alderern 19-22 år og ferdig med videregående da undersøkelsen fant sted og intervjuene var relativt omfattende.

## 1.6 Bruk av metode

Problemstillingen er:

*Hvordan påvirker symbolske grenser og kjønnskonstruksjonen i The League of Legends spillernes handlefrihet?*

For å besvare problemstillingen har jeg benyttet meg av kvalitativ metode og undersøkelsen har en etnografisk karakter. Den består av observasjoner, intervjuer og studier av dataspillet *The League of Legends*.

Intervjuene hadde en semistrukturert form hvor informantene i stor grad fikk mulighet til å prege resultatet. Dette ble gjort fordi jeg var ute etter deres opplevelse av gamingkulturen.

Mitt mål var å stille meg åpen for alt mine informanter ønsket å vise meg og jeg har gjennom fem intervjuer på i gjennomsnitt 90 minutter stilt spørsmål hvor jeg har prøvd å få et innblikk i informantenes forhold til dataspill. Gjennom en analyse av dette datamaterialet håper jeg å forstå mer av hvordan mangelen på synlige kvinnelige spillere kan henge sammen med rammene for kjønnsidentitet i spillsamfunn og helt konkret hvorfor det er så få synlige kvinner i onlinespillmiljøer som for eksempel *The League of Legends*.

Ask (2016) finner i sin undersøkelse at trakassering og bruken av et ord som *gay* er vanlig i *The League of Legends*. Hennes studie baserer seg på nesten 1000 spørreskjemaer og 8 kvalitative intervjuer. Ask (2016) finner at ord som *faggott* eller *gay* ikke betyr homofil blant hennes informanter, og flere av dem forteller at det er snakk om en intern sjargong. Hun viser til at de mannlige spillerne ikke opplever denne sjargongen som støtende, men som bakgrunnstøy og kommer videre frem til at det er:

*... den sosiale sammenhengen dette materialet inngår i som avgjør om materialet virker trakasserende, og alvorlighetsgraden av trakasseringen ... (Ask, 2016, s. 5).*

Et viktig poeng som Ask (2016) påpeker er at en handling kan virke trakasserende uavhengig av intensjon. Seksuell trakassering er et sekkebegrep og innbefatter fysisk, verbal og visuell seksuell trakassering hvor de to siste er mest vesentlige i denne sammenheng.

Gjennom sin undersøkelse har Ask (2016) vist i hvilken grad skjellsord brukes i *The league of legends*, hun har også hentet inn kvalitativt materiale som går i retning av at en stor del av informantene ikke opplever sjargongen som støtende, men som et uttrykk for en sjargong og en måte å snakke sammen i spillsituasjonen som for en del av informantene oppleves som frigjørende. Det er derimot en større andel av de kvinnelige informantene som opplever sjargongen som støtende og som lar seg påvirke, og som opplever den som uønskede seksuelle tilnærmelser og trakassering.

Jeg har i min undersøkelse valgt en annen innfallsvinkel til fenomenet trakassering. Ask (2016) hevder at det er sjargongen som skremmer de kvinnelige spillerne inn i skapet. Min innfallsvinkel er å se sjargongen som noe som oppstår som et resultat av noe annet. Jeg vil hevde at det er de symbolske grensene for kjønn, identitet og gruppeidentitet som blir opprettholdt og konstruert *gjennom* sjargongen, som er årsaken til at kvinnene *går inn i skapet*.

## 2 Introduksjon

Ifølge *The Entertainment Software Association* (ESA, 2017) spilles det tre timer dataspill per uke eller mer i 63 prosent av amerikanske husholdninger. 41 prosent av disse brukerne er kvinner og gjennomsnittsalderen for kvinnelige spillere er 44 år og 35 år for menn.

I den Norske undersøkelsen *Barn & Medier 2016* blir det funnet at 96 prosent av guttene og 76 prosent av jentene spiller dataspill (Norsk Medietilsyn). Tendensen er at dataspillbruk øker blant både kvinner og menn i alle aldersgrupper. Likevel er det fremdeles slik at menn og kvinner velger ulike spill og bruker spillteknologi på ulike måter.

Kvinnens spillbruk er på topp i yngre alder og synker merkbart etterhvert som de når voksen alder (Bryce & Rutter, 2003) og i følge Bryce & Rutter (2003) er det flere ulike årsaker til dette. Blant annet er spillteknologi og virtuelle verdener kjønn og dette påvirker hvordan kjønn og kjønnsidentitet konstrueres i dataspill og dataspillmiljøer. Ifølge Adam & Green (2001) må vi se på hvordan teknologi, personlig bruk og individets identitetskonstruksjon interagerer med hverandre for å forstå hvordan kjønn konstrueres i dataspill og dataspillmiljøer. Bovill (2001) viser til at tilgang på teknologi og fritid ikke er kjønnsnøytralt, og selv i hjem hvor spillkonsoller og dataspill er tilgjengelig, er ikke tilgangen for jenter og gutter den samme. Bryce & Rutter (2003) viser til ulike begrensninger som spiller inn på kvinners deltakelse. Både onlinerom og fysiske rom som knyttes til dataspill oppfattes som maskuline og fremmede for kvinner. Dessuten har menn mer fritid til å spille dataspill, i gjennomsnitt cirka én time per dag på verdensbasis, halvannen time i Storbritannia og cirka én time i USA (Bryce & Rutter, 2003).

En annen viktig faktor er hvordan kjønnsrollemønstre spiller inn på kvinners mulighet for deltakelse. Menn tar ofte på seg rollen som ekspert (Scott & Horrell, 2000, Sitert i Bryce & Rutter, 2003) og Crawford & Gosling (2005, sitert i Bryce & Rutter, 2003, s. 7) viser til at selv i sitt eget hjem må kvinner og jenter få tillatelse til å bruke spillteknologi.

De argumenterer for at det fremdeles er slik at spillteknologi er plassert i rom som menn kontrollerer, for eksempel i brødres rom, og selv når konsoller og annen teknologi befinner seg på fellesrom i huset, blir dataspill fremdeles sett på som menns eiendeler og ikke kulturelt tilhørende kvinner.



Utenfor hjemmet, i det offentlige rom, er det fremdeles slik at dataspillkulturen domineres av menn. Kvinnelige deltakere i spillturneringer er i mindretall. De kvinnene som deltar blir ofte plassert i ikkespillende roller som bidrar med støtte og praktisk hjelp (Bryce & Rutter, 2003; Taylor, Jenson & de Castell, 2009).

I de tilfellene hvor kvinner deltar aktivt blir de fremstilt som eksotiske, uvanlige, unntaket fra regelen (Bryce & Rutter, 2003). Ofte blir også kvinnelige spillere fremstilt på en måte hvor fokuset i stor grad er på deres utseende og ikke deres spill-ferdigheter (Hermida (2004) sitert i Bryce & Rutter, 2003, s. 8).

Også innholdet i dataspill påvirker forholdet mellom kjønn og bruk av dataspill. Fremstillingen av kjønn i dataspill er ofte kjønnsstereotypisk og tar utgangspunkt i et dualistisk syn på kjønn hvor forskjellene mellom menn og kvinner forsterkes og overdrives (Bryce & Rutter, 2003; Söderlund, 2015). Dataspill er fremdeles formet og skapt etter menns ønsker og behov og er med på å gjøre dataspill mindre attraktivt for kvinner.

Det er blitt påvist at fremstillingen av kjønn i dataspill påvirker jenters prestasjoner i spill (Bryce & Rutter, 2003). Det er også kjent at kvinner møter et krevende miljø som er kritiske til kvinnelige spillere. Misogyni og trakassering er en normal del av spillhverdagen for kvinner. Dette har medført at mange kvinner velger å skjule sitt kjønn i onlinesammenhenger og velger å være mindre synlige (Jane 2016; Banet-Weiser & Miltner, 2016; Fox & Tang, 2016; Ratan et al. 2015; Ask, 2016; Braithwaite, 2013).

## **2.1 Trakassering i online-dataspill**

Kvinner møter kjønnsdiskriminering, misogyni, utfrysning og trakassering både på og utenfor nettet (Taylor et al., 2009, sitert i Ratan et al. 2016, s.3). Ifølge Ask (2016) er det den sosiale sammenhengen som handlingen inngår i som avgjør om den virker trakasserende og alvorlighetsgraden av trakasseringen.

Barak (2016) finner at verbal og visuell trakassering er mer utbredt på internett enn i offlinesammenhenger og at terskelen for trakassering ansees som lavere når den som trakasserer ikke har øyekontakt med offeret og kan trekke seg raskt ut av situasjonen.

Seksuell trakassering er i følge Helset (2007) et begrep som inkluderer alt fra seksualisert erting til grove seksuelle overgrep (Helset, 2007, sitert i Ask, 2016).

Seksuell trakassering og potensielt seksuelt trakasserende språkbruk er utbredt i dataspill (Eklund, 2011) og dette er ifølge Kennedy (2002) én av årsakene til at kvinner og menn foretrekker ulike spillarenaer.

Seksuell trakassering i online dataspill fører til at kvinner må ta ulike forhåndsregler for å beskytte seg (Fox & Tang 2016; Ask, 2016), kvinner slutter oftere enn menn å spille etter negative oppmerksomhet og unngåelsesstrategier er en viktig del av mange kvinners spillpraksis (Ask, 2016). Typiske unngåelsesstrategier kan være å bruke kallenavn som ikke avslører at de er kvinner, avstå fra å snakke i såkalt *teamspeak*, eller eventuelt bruke stemmefordreier. Ask (2016) fant at nesten halvparten av de kvinnelige informantene som skjulte sitt kjønn i spillsammenhenger gjorde dette for å unngå uønsket oppmerksomhet fra andre spillere.

Samtidig fantes det også en stor andel spillere som ikke var enig i påstanden at kvinnelige spillere ble behandlet på en annen måte enn mannlige spillere. I følge Ask (2016) rådet det stor uenighet om hvorvidt aggressiv og seksualisert språkbruk i spill utgjorde et problem og var uønsket. En del spillere opplevde det å kunne bruke et aggressivt språk som en positiv side ved spillopplevelsen. Seksuell og kjønnsbasert trakassering defineres i likestillingsloven med trakassering på grunn av kjønn, og menes som handlinger, unnlatelser eller ytringer som virker eller har til formål å virke krenkende, skremmende, fiendtlige, nedverdiggende eller ydmykende. Med seksuell trakassering menes uønsket seksuell oppmerksomhet som er plagsom for den oppmerksomheten rammer (Likestillingsloven, 2013, §8). Det er et viktig poeng at en handling kan virke trakasserende på tross av intensjon.

## **2.2 Online-misogyni**

Den originale gameridentiteten er ifølge Salter og Blodgett (2012) knyttet opp mot en outsidergruppementalitet. Denne gruppedynamikken har så tatt til seg et kvinnefiendtlig maskulinitetsideal. Dette mønsteret er også reflektert i hvordan kjønn fremstilles i spillene hvor kvinner ofte er fremstilt i bakgrunnen. Onlinetrakasseringen er derfor i virkeligheten en videreføring av holdninger som allerede finnes utenfor Internet og utbredelsen av antifeminisme og misogyni i disse diskusjonene skyldes derfor ikke at gamingkulturen er en annerledes kultur, eller at det digitale rom er en annen type rom, dette er kun tilleggskanaler for antifeminister og en mulighet for å finne et felleskap for disse holdningene (Braithwaite, 2013).

Mens den nye gamingkulturen med sin teknologi gir inntrykk av å være åpen og inkluderende, skjuler det seg en kjønnsessensialisme bak masken, og harde represalier for den som ytrer seg kritisk (Salter and Blodgett, 2012). Ifølge Martin and Rafalow (2015) fins det negative holdninger til kvinnelige gamere og deres spillinteresse blir ofte redusert til å handle om at de søker oppmerksomhet fra menn, eller ønsker å skape seg en interessant og uvanlig identitet. I disse miljøene kan kvinner derfor bli forhindret fra å delta. (Witkowska, 2005). Det blir i følge Yee (2008) antatt at grunnlaget for motviljen kvinner møter ligger i et essensialistisk syn på kjønn og antagelsen om at menn og kvinner har forskjellige interesser og motivasjon for å spille. Det blir antatt at kvinner ikke egner seg for teknologi og dataspill fordi dataspill forstås som en maskulin aktivitet (Taylor, 2009). Kvinnelige spillere opplever at deres interesse og ferdigheter blir undervurdert og fremstår derfor som rare eller uvanlige og utenfor normen. Ifølge Ratan et al. (2015) blir kvinnelige spillere lettere akseptert om de spiller sammen med en partner. Spillingen blir da tolket som noe kvinnen gjør for å støtte kjæresten, og ikke som et ønske om oppmerksomhet og flørting fra andre mannlige spillere. Kvinner som velger en rolle i bakgrunnen møter mer aksept fra mannlige spillere (Ratan et al. 2015).

## **2.3 Tradisjonelle kjønnsrollemønstre og forventninger til kjønn**

Taylor (2006) fant at kvinner må forholde seg til stereotyper i gamingmiljøet som fremstiller kvinner som hyperseksualisert og med dårligere forutsetninger til å håndtere teknologi. Dette påvirket hvilke roller de fikk i lagspill som *The League of Legends* og *World of Warcraft* (Ratan et al. 2015). Kvinner som spilte MMORPG (massively multiplayer online roleplaying games) fikk ofte plass på laget som healer eller support. (Carr & Oliver, 2009; Nardi, 2010; Williams et al. 2006, sitert i Ratan et al. 2015, s.9).

Ifølge Sveiningson og Sundén (2012) møtte kvinnelige spillere forventninger om at de var vennligere og roligere enn mannlige spillere. Det var også forventet at de var sårbare, hadde behov for beskyttelse og at de hadde lite erfaring med teknologi og spill. De fungerte ofte som et slags publikum for de mannlige spillerne. Taylor, Jenson & de Castells (2009) fant at kvinner ble stereotypifisert i e-sportmiljøet da de undersøkte kvinners roller i profesjonelle *Halo*-turneringer og fungerte enten som praktiske tilretteleggere (Heiagjeng), Boot babes

(modeller som beveget seg rundt i lokalet uten annen funksjon enn den visuelle) og Halo hoes (kvinnelige spillere som ble antatt at var der fordi de ønsket oppmerksomhet fra menn).

Kvinner spiller i mye større grad enn menn med romantiske partnere, og ofte spilte de support med den mannen som hadde introdusert dem for spillet (Ratan et al. 2015). Videre mener de at en del kvinner blir påvirket til å spille support, og at denne har lavere status blant spillerne og blir sett på som mindre attraktiv en for eksempel ADC som står for: attack damage carry (Ratan et al. 2015). De påpeker videre at negative holdninger til kvinner i *The League of legends* og stereotypiske forestillinger om kvinnelige gameres manglende spillferdigheter kan være en medvirkende årsak til at kvinner har lavere tiltro til egne spillferdigheter. Dette igjen gjør at de trekker seg tilbake og på denne måten bekrefter de allerede eksisterende stereotypiene om kvinner og dataspill, for eksempel ved at de velger å spille support og ikke viser seg frem i chatten (Ratan et al. 2015).

## **2.4 Hva slags konsekvenser har trakassering for kvinner og samfunnet.**

Seksuell trakassering har ikke bare individuelle konsekvenser, men også konsekvenser på gruppenivå. (Franks, 2012; Helseth, 2007; Stefansen, Smette, & Bossy, 2014). Det er en form for maktutøvelse som setter grenser for kjønns handlingsrom, og da spesielt for kvinners handlingsrom (Helseth, 2007; Røthing & Svendsen, 2009; Stefansen, Smette & Bossy, 2014.) og kvinner er langt oftere utsatt for trakassering enn menn (Helseth, 2007; McDonald, 2012). Videre er homofile og transpersoner mer utsatt for trakassering enn heterofile (Andersen & Malterud, 2013; Winser & Boström, 2007). Seksuell trakassering er nært forbundet med både rasistisk trakassering og trakassering av mennesker med funksjonsnedsettelse (Buchanan & Fitzgerald, 2008; Shaw m.fl., 2012). Ekskludering av utsatte grupper er dermed en viktig konsekvens av seksuell trakassering. Når aktører frykter represalier eller opplever at de gjør seg selv utsatt for trakassering ved å uttrykke sin kjønnsidentitet, blir kjønnsfriheten begrenset (Ask, 2016). Fox & Tang (2016) fant at den seksuelle trakasseringen online var forbundet med tilbaketrekning fra onlinemiljøer og mange av dem som var utsatt for seksuell trakassering opplevde depressive symptomer (Nolen-Hoeksema et al., 2008, sitert i Fox & Tang, 2016, s. 12.) Generell trakassering hvor spillferdigheter ble kritisert, eller hvor spilleren ble utsatt for potensielt støtende ord, hadde ikke den samme effekten som seksuelt ladete kommentarer, og kvinner og menn reagerte forskjellig på seksuelt relatert trakassering.

Dette kan derfor i følge Fox & Tang (2016) indikere at seksuell trakassering har en større effekt på kvinner og kanskje derfor forklare hvorfor kvinner i større grad enn menn trekker seg unna hvis de utsettes for seksuell trakassering (Pew Research Center, 2014, sitert i Fox & Tang, 2016, s. 12). Det var også vanlig for kvinner å skjule sitt kjønn online (Ratan et al. 2015). Dette gjøres ofte ved å unngå å snakke i chatten, dette medfører at kvinner fremstår som stille og i bakgrunnen. Taylor, Jenson & de Castell (2009) mener at kvinner i større grad enn menn blir utsatt for stereotypier i teknologiske miljøer og at mange kvinner opplever dette som vanskelig.

## **2.5 Definisjonen på dataspill er i endring**

Hvordan dataspill defineres er altså ikke uvesentlig når en skal finne mønstre i kvinner og menns bruk av teknologi og spill. Spill som i dag blir ansett for å ha lav status fordi de kan spilles på en mobiltelefon, var for 15 år siden fullverdige dataspill med gamerstatus. I spillmiljøet råder det stor uenighet med henhold til hva som skal defineres som dataspill og hva det vil si å være en gamer. Et viktig poeng er også tilgang på elektronisk utstyr (Bryce & Rutter, 2003).

Hvordan dataspill defineres er altså ikke uvesentlig når en skal finne mønstre i kvinner og menns bruk av teknologi og spill. I spillmiljøet råder det stor uenighet med henhold til hva som skal defineres som dataspill og hva det vil si å være en gamer. Et viktig poeng er også tilgang på elektronisk utstyr (Bryce & Rutter, 2003).

Tradisjonelt har menn eid husstandens datamaskiner og spillkonsoller, og dermed vært mindre tilgjengelig for kvinnelige familiemedlemmer. Med smarttelefonen og ipads har kvinners bruk av elektroniske spill eksplodert, og dette kan kanskje settes i sammenheng med kvinners økte tilgang på utstyr, men også at det å eie en smarttelefon ikke er sett på som et uttrykk for maskulinitet.

# 3 Symbolske grenser, identitetsdannelse og kjønnsroller

Dette kapittelet tar for seg oppgavens teoretiske utgangspunkt og gjennomgår begreper som danner grunnlaget for videre analyse av kjønnsroller og symbolske grenser i *The League of Legends*. Særlig forholdet mellom individuell identitet, kollektiv identitet og symbolske grenser vil være vesentlig for forståelsen av hva symbolske grenser er.

Identitetskonstruksjon hos individet og identitetskonstruksjon i grupper, differensiering mellom grupper, distinksjoner, stereotyper, kjønnsroller og sosiale sanksjoner er begreper som står sentralt i dannelsen av symbolske grenser. Identitet vil bli redegjort for i et sosiologisk perspektiv for å vise hvordan de symbolske grensene dannes. Det vil også være glidende overganger til andre former for grenser som vil bli gjort rede for.

## 3.1 Identitet og identitetskonstruksjon

En kan ikke være seg selv alene (Taylor 1989). Eksterne faktorer, den sosiale verden, forhindrer bevisstheten i å være helt fri og autonom. D.E.Hall (2004) peker på anerkjennelsesprosessen som helt nødvendig og avgjørende for vår opplevelse av identitet og mener derfor at vi utvikler vår identitet gjennom deltakelse i det sosiale liv.

Historisk sett har det vært to dominerende syn på diskursiv identitetsdannelse. Den ene modellen gir subjektet muligheten til å skape sin egen identitet. Den andre modellen viser hvordan det individuelle psykologiske subjektet slåss mot ubevisste makter, kognitive mekanismer og skjemaer.

Althusser, L. (2001) teoretiserer over hvordan individet kan ende opp med å akseptere og internalisere eksisterende sosiale relasjoner eller normer også når disse ikke er til individets fordel. Dette kaller han interpellation. Individet tar til seg de allerede eksisterende maktstrukturene og opplever dem som rettferdige og riktige selv når det er åpenbare maktulikhet.

I følge Gramsci (1971) var makt lokalisert ikke bare i undertrykkende institusjoner som politiet og militæret, men også i middelklassens kulturindustri, slik som i kunsten, i media og

i skolen. De undertrykkende institusjonene utdelte makt gjennom autoritet eller tvang, og kulturorganisasjoner gjennom overbevisning, konsensus og å være deltakende.

Hegemoni som en måte å utøve makt opererer stor sett gjennom diskurs, en måte å representere en rekkefølge over tingene, og innlemmer sine begrensede perspektiver på hva som er *naturlig* eller opphøyet. Dette gjør sitt for å få denne konstruerte ordenen til å fremstå universal, naturlig og sammenfallende med «virkeligheten» selv (Hall 1997).

Subjekter gir sin konsensus til en spesifikk maktstruktur fordi den dominerende kulturelle gruppen (kulturen) som også generer diskursen overbeviser dem om sin «essensielle sannhet», attraktivitet og naturlighet. Ifølge Foucault er identiteter (eller subjekter) sett på som et produkt av dominante diskurser som er knyttet opp mot sosiale arrangementer og praksiser. Hans modell for maktutøvelse sier at hvis våre identiteter er tilegnet den tilgjengelige diskurs, så vil disse prosessene operere på en slik måte at den reproducerer sosial ulikhet. Howard (2000) kaller dette den ideologiske konstitueringen av selvet. Med dette mener han at utviklingen av et individ blir en prosess for å tilegne seg en spesifikk ideologisk versjon av verden, som gjør det mulig å komme den hegemoniske agenda i møte og på denne måten opprettholde status quo.

Denne typen av diskursiv modell forutsetter et antiessensialistisk syn på identitet fordi det antar at all mening er situert ikke i en selv, men i en serie av representasjoner, mediert av et semiotisk system, for eksempel språk.

Opplevelsen av et «selv» var ifølge Mead (1934) sterkt knyttet til vår relasjon med andre: Vi ser oss selv slik andre ser oss. Identitetsdannelsen kan forstås av individet som uproblematisk, men kan også oppleves som noe påtvunget. Butler (1991) viser oss at identitet påføres oss av *Den andre*. *Den andre* kan gjennom sin definisjonsmakt påfører et annet individ en identitet som siden også individet tar til seg. Butler bruker seg selv som eksempel og hvordan hun ser på seg selv som en lesbisk kvinne, samtidig som at hun kan finne på å ytre at hun skal reise til Yale og «være lesbisk». lesbisk er ikke bare det hun ser seg selv som, det er også en konstruksjon, et ord, tegn, en *signifier* som har mening knyttet til seg.

*Å være et jeg, å være noe som helst, er bestandig et svar på en forespørsel.* (Butler, 1991).

Altså, det å ha en identitet handler også om å ta til seg forventninger i samfunnet og ta til seg en identitet. Identitet skapes ifølge Butler (1991) ved at man gang på gang spiller ut en rolle som andre gjenkjenner, for deretter å moderere sin rolle etter hvordan den blir mottatt i samfunnet.

Butler går ut i verden og utøver rollen som lesbisk i møte med andre mennesker, som også oppfatter henne som lesbisk. Hun får sin identitet som lesbisk bekreftet av andre gjennom måten samfunnet og andre individer møter henne. De andres oppfattelse av det å være lesbisk, gjerne en stereotypi, smitter av på henne og hun tar til seg de andres syn på det å være lesbisk og lar seg forme. Denne prosessen skjer så mange ganger at hun opplever en interpellasjon (Althusser, L. 2001) og sakte men sikkert begynner hun å ligne rollen hun er blitt tillagt.

Det er uklart hva det innebærer å være lesbisk, hvordan en kan ta på seg rollen som lesbisk, likevel er det å være lesbisk noe som oppfattes i samfunnet som et naturlig begrep som vi sammen har en felles forståelse av hva er. Hun orienterer seg seksuelt som lesbisk, samtidig går hun ut i verden og spiller rollen som lesbisk. På samme måte spiller vi ut rollen som mødre, sønner, kollega og nabo. Vi møter forventninger fra dem rundt oss, og vår egen oppfatning av oss selv møter deres blikk. Deres bekreftelse eller avvísning blir vårt kompass, slik korrigeres måten vi utøver vår identitet (Butler, 1991).

## **3.2 Kollektive identiteter og symbolske grenser**

Symbolske grenser oppstår som et ledd i behovet mennesker har for å kategorisere seg selv og andre. Måten vi forholder oss til de symbolske grensene er med på å signalisere til andre hvem vi *ønsker* å være og kanskje enda viktigere hvem vi *ikke* ønsker å være. Ved å forholde oss til grenser, sender vi signaler til omgivelsene. De symbolske grensene fungerer på denne måten som en kontekst vi enten bevisst eller ubevisst konstruerer vår identitet innenfor (Lamont et al. 2015). Ifølge Gerson og Peiss (1985) markerer grenser det sosiale territoriet for menneskelige relasjoner og signaliserer hvem som skal få innpass og hvem som skal ekskluderes.



Gjennom et dialektisk samspill av indre og ytre definisjoner differensierer individet seg selv fra andre gjennom å skape kriterier for lokalsamfunnet de lever i og en delt opplevelse av tilhørighet innenfor sin egen subgruppe (Jenkins 1996, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 170).

Den indre identifikasjonsprosessen må så bli gjenkjent av andre som står utenfor for at en kollektiv identitet skal kunne oppstå. (Cornell & Hartman 1997; Brukbaker & Cooper 2000; sitert i Pachucki et al. 2007 s. 170). Melluci (1996, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 170) vektlegger hvordan sosiale nettverk står sentralt i genereringen av delte definisjoner og under kategoriseringen av «oss» og «dem» i kollektiv mobilisering.

Sosial identitet blir definert som individuell identifikasjon med en gruppe og er en prosess som blir konstituert først gjennom refleksiv kunnskap om et gruppemedlemskap og sekundært gjennom en emosjonell tilhørighet eller spesiell disposisjon til denne tilhørigheten (Tajfel and Turner 1986).

Identitet blir på denne måten konstruert gjennom en prosess hvor forskjeller blir definert på en relativ eller fleksibel måte. Det oppstår grupperinger, en «ingroup» og en «outgroup».

Identiteten og samholdet i «The ingroup» blir styrket ved å definere dem som tilhører «The outgroup». «The ingroup» blir i følge Tajfel & Turner (1986) den gruppen som et individ tilhører og «the outgroup» blir sett på som de utenfor og annerledes fra «the ingroup».

For å gjenkjenne individer i en gruppe som like hverandre blir differensiering viktig. Det å inkludere noen forutsetter at vi ekskluderer andre og det å definere kriteriene for medlemskap er det samme som å skape en grense for alt som *ikke* hører til i en gruppe (Jenkins, 2004). Å definere et «oss» involverer også å definere et «dem», og når vi sier noe om oss selv, sier vi ofte vel så mye om «de andre».

Gjennom å definere likheter og forskjeller uttrykker individet sitt syn på verden og dette gjøres ofte ved å tillegge *de andre* stereotypier.

Stereotypier er ideer konstruert om en spesifikk gruppe personer. Dette kan være personer som tilhører en nasjonalitet eller som innehar en type utseendet, eller det kan basere seg på kjønn. I følge Hall (1997) reduserer stereotypier mennesker til noen få, enkle, essensielle karaktertrekk som så blir presentert som naturlige. Som medlemmer av en kultur er vi i stor grad preget av det systemet av klassifiseringer som allerede eksisterer. Gjennom vår egen

tilegnelse av dette systemet utvikler vi en opplevelse og en oppfattelse av *det typiske* (Crawley et al. 2008).

Gjennom å rette vår oppmerksomhet mot det typiske og ikke unntaket, selv når unntaket er vanlig, opprettholdes ideen om det typiske. Dette betyr at når noen oppfører eller ser annerledes ut enn forventet, noe som skyldes våre stereotypiske forventinger, så utfordres ikke det systemet som allerede eksisterer, men blir istedet forkastet som et trekk som ikke passer inn, eller forklart som et atypisk trekk ved individet (Crawley et al. 2008).

Språket er det mediet som vi i størst grad benytter oss av for å dele mening og skape forståelse (Hall, 1997), derfor vil våre holdninger være synlige gjennom måten vi benytter oss av språk. Meninger kan kun bli delt gjennom delt tilgang til språket, så språket er dermed sentralt når vi snakker om mening og kultur. Språket skaper mening gjennom å operere som et system av representasjoner. I språket benyttes tegn og symboler for å uttrykke konsepter, ideer og følelser. Representasjon gjennom språk er dermed sentralt i produksjonen av mening.

Representasjon fungerer på en slik måte at vi kan holde et glass med vann, sette det fra oss, gå inn i et annet rom, og fremdeles tenke på glasset. Ifølge Hall (1997) tenker vi med konseptet om glass.

Det er sammenhengen mellom konsepter og språk, mennesker og hendelser, eller våre innbilte verdener av fiksjonsobjekter, mennesker og hendelser som i følge Hall (1997) danner grunnlaget for *meningsdannelse*. Begrepene *Jente*, *Gutt*, *svart* og *homofil* er også representasjoner som innehar mening og det er nettopp vår felles meningsdannelse rundt disse representasjonene som er med på å skape situasjoner hvor individet kan oppleve å bli tilegnet merkelapper eller grupper kan bli stereotypifisert.

Stereotypifisering eller å gi *den andre* merkelapper, er en effektiv måte å differensiere og dermed legitimere at personer eller grupper holdes utenfor, dette er også en effektiv måte å diskriminere kvinner.

Ifølge Jenkins (2004) er det to ulike måter kollektiv identifikasjon dannes: ved at medlemmene vet at de tilhører en gruppe og dermed forholder seg til sin gruppe aktivt, eller ved at medlemmene er uvitende om sitt medlemskap eller gruppens eksistens. Det er ikke uvanlig at mennesker blir kategoriser inn i en kategori eller en sosial klasse uten å tenke så

mye på hvilken klasse de tilhører selv. Samtidig kan de identifiserer seg med sitt arbeid, sitt bosted og sine matvaner, og dette kan igjen uttrykke for andre at de for eksempel tilhører en sosial klasse (Jenkins, 2004).

Selv om et individ ikke er klar over at det er blitt plassert i en kategori, vil det bestandig ha konsekvenser å befinne seg i en, og en kategori kan bli gjenkjent av sine medlemmer uten at konsekvensene er tydelige for dem selv (Jenkins, 2004). En slik konsekvens kan være når individer blir utsatt for rasisme i en jobbsøknadsprosess uten å være klar over det selv.

Symbolske grenser skapes og opprettholdes både strukturelt og konseptuelt. Noen ganger er det enkelt å identifisere hvem som står bak strukturene, men ofte gir de inntrykk av å oppstå naturlig, at det er noe usynlig som både har bygget dem og som opprettholder dem (Epstein, 1992). Dette kan være det sosiale skillet mellom overklasse og au-pair, hvor au-pairen blir sett på som et likeverdig familiemedlem i huset, men ikke blir invitert i 50årslag på *Grand café*. Det kan være et kvinnelig styremedlem som blir bedt om å ordne med kaffe fordi sekretæren er bortreist og det kan være studenten som kommer fra en familie uten utdanning som ønsker en karriere ved Universitet, men som opplever at samtalene stopper opp og at han ikke får sosialt innpass fordi han ikke forstår de sosiale kodene.

Symbolske grenser kan i følge Lamont & Molnár (2002) defineres som konseptuelle distinksjoner skapt av sosiale aktører for å kategorisere objekter, mennesker, tradisjoner og til og med, tid og rom. Symbolske grenser separerer mennesker i grupper og generer på denne måten en opplevelse av gruppe-medlemskap (Epstein (1992) sitert i Lamont & Molnár, 2002, s. 168). Disse skillene spiller en sentral rolle når en skal prøve å finne ut hvordan enkelte grupper oppnår høyere status og kontroll over ressurser i samfunnet enn andre. Pachucki et al. (2007) har en lignende definisjon og mener symbolske grenser er de konseptuelle distinksjonene individer skaper i sitt daglige liv og hvordan disse distinksjonene påvirker varige og institusjonaliserte sosiale forskjeller (Pachucki et al. 2007, s.1). Disse sosiale forskjellene manifesterer seg i ulik tilgang til og ulik distribusjon av ressurser (materielle og ikkematerielle) og sosiale muligheter (Pachucki et al. 2007, s.168). De er også synlige i stabile adferdsmønstre for samvær og sosiale forbindelser som ekteskap og samliv.

Måten vi oppfatter grenser varierer med kontekst. Den samme oppførselen kan bli oppfattet forskjellig i ulike situasjoner, likevel er det ofte kollektiv enighet om visse grenser og disse grensene opprettholdes gjennom at de individene med mest tradisjonelle holdninger jobber

aktivt for å opprettholde dem (Epstein, 1992). Grensene kan opprettholdes mekanisk og fysisk, men også symbolsk, ubevisst eller bevisst og gjennom vaner og språk i hverdagslivet. Kulturelle, strukturelle og sosialpsykologiske grenser jobber sammen for å opprettholde et sosialt hierarki (Epstein, 1992).

Den viktigste måten symbolske grenser konstrueres er ved distinksjoner. Ved å sette noe opp mot hverandre skapes det en opplevelse av at noe står i et motsetningsforhold til hverandre (Lamont et al. 2015). Eksempler på slike distinksjoner er *kvinne/mann*, *svart/hvit*, *smart/dum*.

Distinksjoner visker ut nyansene og skaper en illusjon av at det fins to sterke kategorier når det i realiteten er mange flere nyanser. Et godt eksempel på dette er distinksjonen mellom svart/hvit hvor det skapes et uriktig bilde av at alle mennsker kan deles opp etter fargene svart og hvit, når i realiteten det hele tiden er snakk om fargetoner som beveger seg i et spekter fra lysrosa til mørkebrun. På samme måte gir distinksjonen kvinne/mann feilaktige inntrykk av at det kun eksisterer to kjønnskategorier når det i realiteten finnes mange ulike kjønnsuttrykk (Crawley et al. 2008).

Grenser innenfor sosiologien innbefatter både sosiale og symbolske grenser (Pachucki et al. 2007). Symbolske grenser eksisterer på et intersubjektivt nivå og de sosiale grensene manifesteres gjennom gruppering av individer. Når symbolske grenser har stor konsensus kan de utvikle seg og bli sterkere, de kan forme sosiale mønstre i større og viktigere grad å bli sosiale grenser, identifiserbare mønstre av sosial ekskludering eller klasse/rasesegregering. (Massey & Denton 1993, Stinchcombe 1995, Logan et al. 1996, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 169).

### **3.3 Symbolske grenser og kjønnskonstruksjon**

Beauvoir kom ifølge Moi (2000) frem til to hovedtanker i sitt verk *Det annet kjønn*. Den første var: en fødes ikke som kvinne, en blir det, og den andre: kvinners oppdragelse påtvinger dem «kvinnelighet», det vil si at den får dem til å oppfatte seg selv som *den andre*.

Butler (2007) tolker Beauvoir (2000) slik at identitetskategorien «kvinne» er kulturelt betinget og at en på denne måten ikke er født med et sosialt kjønn, kun et biologisk. Hun skiller mellom det hun kaller *Sexed* (biologisk kjønn) og *Gender* (sosialt kjønn). Alle mennesker har et biologisk kjønn, men et viktig poeng for Butler (2007) er at biologisk kjønn ikke forårsaker et sosialt kjønn, og at sosialt kjønn ikke kan bli forstått som et uttrykk for

biologisk kjønn (Butler, 2007, s. 152). Sagt på en annen måte: en kan bevege seg rundt i verden ikledd kjole og make-up og således oppfattes som en kvinne, men samtidig ha mannlige genitalier.

Det følger dermed videre at hvis det medfødte kjønn og det konstruerte kjønn er to ulike ting, så er det å bli gitt et kjønn ved fødselen gjennom at det krysses for enten pike eller guttebarn på fødselsattesten ikke nok for å definere eller bestemme et individs kjønn. Butler (2007) bruker ordene *gender* og *sex*, hvor *sex* blir kjønn samfunnet oppfatter at individet har ved fødselen, ditt biologiske kjønn. *Gender* blir så det kjønn vi utøver, det kjønn vi *gjør*. På denne måten kan kroppen med dens medfødte *sex* være utgangspunkt for mange ulike former for kjønn, og videre er det i følge Butler (2007) unødvendig å redusere kjønn kun til de to kategoriene, mann og kvinne. Hun mener videre at hvis kjønn er noe man tilegner seg, men aldri kan inneha, vil dette også bety at kjønn er en aktivitet.

Individet regulerer sitt kjønnsuttrykk etter hvordan det blir møtt i samfunnet. Dette er en pågående prosess som individet aldri kan stoppe så lenge det deltar i samfunnet. På denne måten er kjønn en handling og ikke en statisk størrelse (Butler, 2007).

Samtidig som at det finnes moderne strøminger som søker å oppheve de strenge kjønnskillene og promotere en friere form for kjønnsuttrykk, fins det sterke idealer og stereotypier som former individets og samfunnets syn på kjønn.

Det å definere og fokusere på forskjeller mellom kjønnene er grunnleggende for opprettholdelsen av tradisjonelle kjønnsstrukturer i følge Connell (1987) og ved å gi menn og kvinner merkelapper som forsterker motsetninger og forskjeller mellom dem blir illusjonen om at det fins to klare kjønnskategorier skapt, og dermed også ideen om *den andre*, og ideen om hva som *ikke* er egenskaper som hører med til individets kjønnsidentitet.

Hegemonisk maskulinitet er ifølge Connell (1987) den kulturelle ideen om idealmannen som til enhver tid oppfattes som mest attraktiv og som har mest makt. Dette idealet trenger ikke å være et oppnåelig ideal for den *virkelige* mannen, men er et ideal, ofte fremstilt gjennom filmer og andre medier som reklame, fjernsyn, magasiner, som menn strekker seg mot. Den kvinnelige motsatsen blir av Connell (1987) kalledt *emphasized femininity* som er den formen for femininitet som er orientert mot å imøtekomme menns interesser og begjær (Connell, 1987, s. 183) og oppnås ved å gjøre ens fysiske kropp seksuelt attraktiv for menn og oppnår sosial makt i relasjon til dominante menn. Denne formen for femininitet er karakterisert av

seksuell attraktivitet rettet mot menn, tynnhet, skjønnhet, ynde, dydighet og ettersom kvinnen blir eldre: gjennom moderskap og omsorg (Connell, 1987).

Gjennom å skille ut mannlige og kvinnelige kjennetegn, aktiviteter og steder som motsetninger, skapes et kunstig skille mellom kjønnene hvor kvinner og menn fremstilles som mer ulike enn de i utgangspunktet er. Ifølge Connell (1987) gjøres dette for å opprettholde det heteronormative idealet, hvor det heteroseksuelle forholdet mellom en kvinne og en mann befinner seg øverst i hierarkiet.

*Heteronormativitet* er troen på at den institusjonaliserte heteroseksualiteten bør være standarden for legitime intime relasjoner (Ingraham 1996, s 169, sitert i Crawley et al. 2008, s. 169). Innenfor det heteronormative paradigmet er sex, kjønn og seksuell orientering ideologisk sammensmeltet og sett på som en grunnleggende funksjon i kroppen, ikke en sosial betegnelse (Butler, 2007; Jackson & Scott 2001; Kessler 1998; Kessler & McKenna 1978; Lorber 1996; West & Zimmerman 1987, sitert i Crawley et al. 2008, s. 16.) Det heteronormative innbefatter at biologisk kjønn, sosialt kjønn og seksuell orientering er blandet sammen til noe som hører sammen med det biologiske kjønn. Så hvis vi kjenner et individs biologiske kjønn antas det også at vi vet hva deres sosiale kjønn og deres seksuelle orientering er. I den heteronormative modellen finnes det kun to måter å være kjønn, kvinne eller mann, og kun én legning: den heteroseksuelle. De som befinner seg utenfor distinksjonen mann/kvinne blir ansett for å være unaturlige, unormale og avvikende fra normen (Crawley et al. 2008, s. 17).

For ikke å bryte med disse idealene kreves det av individet at det motarbeider de sidene av seg selv som kommer i konflikt med de forsterkede kjønnsidealene. En kan tenke seg at dette legger lette føringer for måten vi går ut i verden og *uttøver* kjønn. En kvinne vil kanskje forsterke ideen om at kvinner har smale midjer med stramme strømpebukser, en mann vil kanskje fremheve hårvekst, der kvinner vil fjerne den. Forsterkede ideer og idealer om femininitet og maskulinitet former oss og former hvordan vi ser på kjønn (Connell, 1987).

Ridgeway (1997, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 176) mener vi automatisk og ubevisst kjønnskategoriserer og spesifiserer andre. En måte å gjøre dette på er gjennom symbolske grenser som ofte blir brukt for å forsterke, opprettholde, normalisere, eller å rasjonalisere sosiale grenser som for eksempel i bruken av kulturelle markører i klasseinndeling av individer (Bourdieu & Passron 1972; Bourdieu 1984; Vallas 2001, sitert i Pachucki et al. 2007,

s. 186) eller som et redskap for kognitiv stereotypifisering i spørsmål som vedrører kjønnsforskjeller (Epstein 2000, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 186). Symbolske grenser blir også brukt til å gi mening til allerede eksisterende sosiale grenser (Newman 1999; Kefalas 2002). Dette kan for eksempel gjøres gjennom å forsvare at kvinner utsettes for trakassering i onlinemiljøer ved å sette spørsmålstegn ved kvinners egnethet og sette en sammenheng mellom kvinner og det å ha dårligere fortutsetning for å lære seg teknologi.

### **3.4 Identitet og kjønnskonstruksjon i en virtuell verden**

I onlineforum hvor spilleren er anonym men ikler seg en rolle i form av en avatar, oppstår det muligheter for å eksperimentere med kjønnsroller eller å spille ut roller som ikke er tilgjengelige for den fysiske kroppen. Julian Dibbell beskrev i 1993 hvordan et nettsamfunn var traumatisert og i sjokk etter at en inntrenger i form av en klovn hadde hacket spillet og fått andre spilleres karakterer til å utføre det han i artikkelen beskriver som forkastelige seksuelle handlinger mot hverandre og seg selv. Dette etterlot dem i sjokk og det ble innkalt til et møte for å bestemme hva slags straff denne identiteten i form av en klovn skulle få, og hva som kunne gjøres for å forhindre at en slik handling kunne gjentas. Denne artikkelen viser hvordan onlinesamfunn blir virkelige for oss, selv på 90-tallet da virtuelle verdener besto av kun tekst og ikke bilder. Turkle (1995) viser til hvordan hun i onlinespill kunne unngå å bli sjekket opp hvis hun fremsto som en mann og at dette gjorde at hun møtte andre forventninger til hvordan hun skulle opptre. Som kvinne ble hun ofte litt passiv, stående på siden. Hun opplevde at hun var et objekt og måtte vente til noen oppsøkte henne, men som virtuell mann kunne hun ta kontakt med hvem hun ville. Hun kunne hjelpe andre spillere uten at dette ble oppfattet som et seksuelt fremstøt (Turkle, 1995).

### **3.5 Grensekontroll, når de symbolske grensene for kjønn brytes**

Distinksjoner som mann/kvinn, sort/hvit, stor/liten utgjør de mest grunnleggende former for kategorisering, og disse distinksjonene skaper grensene som separer oss fysisk og symbolsk. En av de viktigste grensene er den mellom kvinner og menn, og distinksjonen kvinne/mann

markerer grensene for konseptuell og faktisk kjønnssegregering og diskriminering. Disse forskjellene kommer til uttrykk gjennom språk, litteratur og normer.

De symbolske grensene avhenger av kontekst. I en gruppe kun bestående av kvinner kan kvinner oppfører seg voldsomt uten å være bekymret for å bli ansett for å være lite feminin (Westwood, 1981, sitert i Epstein, 1992, s.236). Kontroll av grensene kan forekomme på mikro eller makronivå gjennom kulturelle ritualer og seremonier. I all hovedsak blir grensene vaktet gjennom språket ved å gruppere hendelser og aktiviteter som gode eller dårlige (Epstein, 1992). Epstein (1992) hevder at det er kombinasjonen av de kulturelle, strukturelle og sosialpsykologiske grensene som gjør dem sterke. Individuer kan ha personlig interesse av å opprettholde grenser og derfor kjempe for å opprettholde dem. Dette er noe av grunnen til at individer investerer i grenser (Epstein, 1992). Bourdieu, sitert i Epstein (1992) definerer makt som muligheten for å påvirke andre med en spesifikk definisjon av virkeligheten som ikke er fordelaktig for dem, dette kaller Bourdieu for *symbolsk vold*.

En annen måte å se det på er muligheten for å strukturere andres situasjon på en slik måte slik at deres mulighet for autonomi og liv forandres. Hall (1997) beskriver makt som; makten til å forme alternativer og oppnå muligheter, til å vinne og skape konsensus, på en slik måte at det virker legitimt, spontant, men også naturlig.

De som ikke respekterer kjønns grensene vil ofte oppleve en form for straff og stigmatisering på arbeidsplassen eller hjemme (Epstein, 2000, 1988, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 176), på denne måten oversettes symbolske grenser til sosiale grenser. En grense som kun eksisterte teoretisk gjennom et fenomen som distinksjonen mannlige kollega/kvinnelige kollega, blir gjennom sosial straff en sosial grense. Martin (2001, sitert i Pachucki et al. 2007, s.176). Stein (2002, sitert i Pachucki et al. 2007) påpeker hvordan et samfunns grenser kun er et meningsfullt referansepunkt for sine medlemmer så fremt de gang på gang testes og forsvares av dem som befinner seg i gruppen. Grenser som oppstår innenfor en kultur oppfattes ofte som *normale, nødvendige* og *rettferdige* (Epstein, 1992). Det er flere grunner til dette. I første omgang er det fordi det ofte er de som har mest å hente på at grensene opprettholdes som definerer dem. Begreper som *nødvendig, rettferdig* og *normalt* er normative, og normen er ofte definert av dem som ønsker at det bestående opprettholdes.



De symbolske grensene som kontrollerer kvinner er symbolske i kraft av at det ikke lenger er tillatt å diskriminere kvinner åpenlyst. En kan snakke om at deler av diskrimineringen er gått under jorden og beveger seg innenfor grenser som er tydelige, men ikke er uttalte.

Typiske sanksjoner mot dem som trer over kjønnsrollegrensene kan være at det såes tvil om deres seksualitet og kjønnsidentitet. Kvinner som bryter ut av eller ikke passer med idealene for kvinner kan oppleve at de blir vurdert som uattraktive eller får kritikk som går på moral og seksualitet (Connell, 1987). Menn som trer utenfor sine grenser for mannsrolle kan oppleve å bli sett på som feminin eller homofil (Connell, 1987). Epstein (1992) beskriver hvordan arbeidsløse menn som begynte å jobbe som telefonoperatører, en jobb som på den tiden ble vurdert som kvinnearbeid, ble kalla *tinkerbell*, et begrep som ble brukt om homofile menn.

Kvinner blir holdt tilbake ved at det hele tiden stilles spørsmålstegn ved deres kompetanse. En annen måte menn kan dominere er ved å bruke mye tid på å hjelpe kvinner for eksempel på arbeidsplassen, dermed beviser de at kvinnene ikke egentlig *kan* gjøre jobben. Ekskludering av kvinner kan også gjøres ved at menn danner grupper og diskutere sex på en slik måte at det ekskluderer kvinner, eller ved at kvinner blir utsatt for kallenavn og vitsing som om de var barn (Reskin & Padavic, 1988, sitert i Epstein, 1992). Dette kan også forekomme på arbeidsplasser eller i miljøer som tilsynelatende er likestilte. Her blir kvinner sanksjonert hvis de ikke møter spesifikke attributter ofte knyttet opp mot moral (Epstein, 1992).

Det *rene* og det *urene* blir ofte brukt av grupper for å skape grenser mellom «oss» og «dem». Denne distinksjonen strår sentralt når kvinner kontrolleres. Også troen på at det fins en egen kvinnestemme og at kvinner naturlig er mer moralske enn menn brukes til å trekke slutninger om at kvinner passer bedre til å innha spesifikke roller i arbeidslivet (Epstein, 1992). Dette er en klassisk måte å opprettholde symbolske grenser.

Bourdieu, sitert i Epstein (1992) foreslår at den som ikke har reelle ressurser, slik som penger eller kulturelle kontakter, tilbyr sin moral og dydighet. Ideen om at kvinner innehar spesielle trekk kun i egenskap av å være kvinner er en måte å holde kvinner borte fra de mest prestisjefulle og lukrative områdene i samfunnet (Epstein, 1992). Hun fant at kvinner som brøt med stereotypiske forestillinger om kvinner ble mislikt av både mannlige og kvinnelige kolleger.

En annen typisk måte kvinner kan plassere seg selv i en lite fordelaktig stilling er ved å overdrive tradisjonelle kjønnsrollemønstre. Dette kan kvinner gjøre som et resultat av trakassering eller et ønske om å gjenopprette balansen. Noen kvinner kan da delta i symbolske handlinger for å fremheve distinksjonen mellom kjønnene. De arrangerer fester eller har med hjemmelagede kaker. Det kan også gjøres ved aktivt å gjøre feil, late som at kompetansen er lavere enn den egentlig er for å fremheve seg selv som mindre kompetent (Epstein, 1992).

Slike handlinger finner sted fordi kvinnene ikke ønsker å miste sin kjønnsidentitet som kvinner, eller sin femininitet. De kan bli straffet for det. Menn slutter å vurdere dem som attraktive eller som potensielle romantiske partnere. De offentlige strukturene tas så med hjem i de nære relasjoner hvor mennenes arbeid ute legitimerer patriarkalsk og autoritær oppførsel i hjemmet.

## 4 Metodologisk tilnærming

I denne delen av oppgaven skal jeg beskrive på hvilken måte studien er blitt utført, og hvilke valg som er blitt gjort underveis i prosessen med hensyn til materialet og metode, og hvorvidt det er mulig å generalisere ut fra funnene som er blitt gjort. Dette er viktig for å sikre undersøkelsens validitet og dens transparens.

Med transparens menes muligheten for å gjenskape et eksperiment og dermed også mulighet for å etterprøve resultatene av en undersøkelse.

For eksempel viste O’Cathain & Nicholl (2008) hvordan det kunne oppstå problemer i benyttelsen av mixed method i studier av helsevesenet. Det viste seg at de kvalitative metodene oftere var mangelfullt beskrevet og dårligere redegjort for enn de kvantitative delene av studien.

Også Thagaard (2002) poengterer hvor viktig forskningens transparens er for å sikre en studies validitet, og at forskeren gjør det klart hvordan hun/han har gått frem i sin innsamling av data, valg av forskningsdesign, og hvordan de ferdige resultatene er blitt fortolket.

Kvalitativ metode blir ofte kritisert for å være impresjonistisk og subjektiv, med dette menes at kvalitative funn ofte støtter seg i for stor grad på forskerens usystematiske meninger om hva som er signifikant og viktig, og ofte kritiseres også den nære relasjonen mellom forsker og det som blir studert.

Nettopp fordi kvalitativ forskning ofte begynner på en relativt åpen måte og etterhvert snevrer seg inn mot et forskningsspørsmål eller problem, blir det ofte lite åpenbart for utenforstående hvorfor et tema ble foretrukket fremfor et annet.

Kritikken er videre at dette gjør at kvalitative undersøkelser ofte er vanskelige å gjenskape og dermed også å etterprøve.

*In qualitative research, the investigator him-or herself is the main instrument of data collection, so that what is observed and heard and also what the researcher decides to concentrate upon are very much products of his or her predilections. ... (Bryman, 2012, s. 405).*

Forskeren vil i kvalitative undersøkelser påvirke deltakerne og i hvor stor grad dette skjer er avhengig av måten undersøkelsen blir utført på og forskerens bakgrunn, alder og kjønn.

Selve fortolkningen av de kvalitative dataene vil også i stor grad være preget av forskerens egne meninger. Av disse grunnene er det nærmest umulig å gjenskape og dermed etterprøve en kvalitativ undersøkelse.

Hvordan kan vi så generalisere fra intervjuer gjort med en liten gruppe utvalgte individer?

Bryman (1988) peker på at vi i kvalitative undersøkelser bør søke å finne sammenhenger knyttet til teorier, og på denne måten unngå å gjøre generaliseringer fra et lite utvalg.

*... It is «the cogency of the theoretical reasoning» rather than statistical criteria, that is decisive in considering the generalizability of the findings of qualitative research...it is the quality of the theoretical inferences that are made out of qualitative data that is crucial to the assessment of generalization. ... (Bryman, 2012, 406).*

Dette kommer av den selvsagte årsak at en liten studie gjort på et ikke tilfeldig utvalg av personer ikke kan brukes som et eksempel på en hel populasjon.

*... A case study is not a sample of one drawn from a known population. Similarly, the people who are interviewed in qualitative research are not meant to be representative of a population...instead the findings of qualitative research are generalize to theory rather than populations ... (Bryman 2012, s. 406).*

## **4.1 Etnografisk studie**

Dette er en etnografisk studie som har sine røtter i fenomenologien (Alvesson & Sköldberg, 1994) en retning som er kritisk til moderne naturvitenskaplig vitenskap og mener at denne i for stor grad har distansert seg fra det hverdagslige liv, og på denne måten skapt seg en ny verden på egenhånd som har lite med *det virkelige liv* å gjøre. Fenomenologien ønsket å fange opp den *levde* virkeligheten, og opplevelser og erfaringer ble på denne måten det som sto i sentrum.

*We might perhaps ask how these differ from purely subjective mental phenomena, but the argument becomes clearer if we recognize that it is not question of psychological processes*

*in themselves but of their content, irrespective of the individual «thinker» .... (Alvesson & Sköldbberg, 1994, s. 77)*

Innenfor sosialkonstruktivistiske studier er dette en vanlig innfallsvinkel (Alvesson & Sköldbberg, 1994). Den fokuserer på å utforske hvordan den verden vi lever i fremstår som et resultat av mikroprosesser, gjennom sosial interaksjon som igjen generer en *common sense* kunnskap hos deltakerne

## 4.2 Å velge en metode

I og med at målet for oppgaven var å få innblikk i et ukjent miljø, *Gaming* miljøet, var det tidlig klart at jeg ønsket å bruke intervjuer og observasjoner, altså en kvalitativ metode. En av hovedgrunnen til at jeg ikke oppfattet en kvantitativ tilnærming som relevant for min oppgave var at utvalget mitt var veldig lite (bare fem stykker deltok i undersøkelsen) og at jeg var ute etter å lære mer om et miljø jeg ikke hadde særlig kjennskap til fra før.

Gjennom kvalitative intervjuer var målet å få et innblikk i informantenes opplevelse av fenomenet og fange opp nyansene i det sosiale miljøet, samt hvordan de forskjellige informantene opplevde det å spille dataspill, i dette tilfellet spillet *League of Legends*.

Gjennom observasjon og intervjuer av gruppen var målet å få et innblikk i deres egen oppfattelse av sitt miljø og ikke minst som observatør, min egen oppfattelse av dem.

Den kvalitative tilnærmingens problemstilling er muligheten for å smitte informanter med egne holdninger og at mine egne oppfatninger ble smittet av mine informanter. Det er altså ikke mulig å analysere data innhentet gjennom en kvalitativ tilnærming uten hele tiden å bevege seg i en dialektisk analyse hvor en tar hensyn til de epistemologiske problemstillingene knyttet til det å utføre feltstudie.

Sosiologiske forskningsmetoder er nært knyttet til forskjellige syn på hvordan den sosiale verden bør blir undersøkt, teori er derfor viktig fordi det gir et rammeverk hvor sosiale fenomener kan bli forstått og funnene kan bli tolket innenfor.

En må også stille seg kritisk til i hvilken grad det er mulig å generalisere fra en teori eller undersøkelse til virkeligheten, men også om det er mulig å generalisere fra en kvalitativ undersøkelse til en annen.

## 4.3 Generaliserbarhet

Generaliserbarhet er et spørsmål om forskningsresultaters ytre validitet. Det vil si muligheten for at en undersøkelse eller et forskningsresultat kan fortelle oss noe om den virkelige verden. Trusler mot den ytre validitet kan i følge Cook og Campbell (1979) kokes ned til fire hovedspørsmål.

- 1) I hvilken grad speiler utvalget i undersøkelsen den generelle populasjonen?
- 2) I hvor stor grad kan resultatene fra denne spesifikke studien overføres til en helt annen setting?
- 3) Kan resultatene påvirkes av tidspunkt?
- 4) I hvor stor grad påvirket undersøkelsens struktur og setting deltakerne i undersøkelsen?

Det første spørsmålet omhandler i hvor stor grad mennesker fra ulike etnisitet, sosial klasse fra ulike regioner, kjønn og mennesker med ulike type personlighet er representert.

Det andre: vil den samme undersøkelsen få det samme resultatet nord i landet blant spillere over 50 år eller i et annet land utenfor Norden?

Det tredje: ville det påvirket resultatet om intervjuene ble utført senere eller tidligere på dagen eller ved en annen årstid?

Og det fjerde: i hvor stor grad er mennesker fra ulike etnisitet, sosial klasse, fra ulike regioner, kjønn og mennesker med ulike type personlighet representert.

Kunne de mer sensitive spørsmålene jeg hadde om seksualitet og kjønn påvirke informantene mine på en uønsket måte? Kunne de oppleve ubehag ved å måtte snakke om sitt syn på seksualitet og kvinner? Hvordan vurderte de meg? Var jeg en autoritet eller en likekvinne? Kunne det virke skremmende å befinne seg på et ukjent sted (Universitet i Oslo)? Kunne de bli nervøse av å snakke med meg eller av måten jeg fremsto?

Lincoln and Guba (1985) bruker ordet *trustworthiness* for å beskrive kriteriet for hvor god en kvalitativ studie er.

### **4.3.1 Validitet**

Validitet betyr i hvilken grad det er mulig å trekke en gyldig slutning om det en har valgt å undersøke, hypotesen som ligger til grunn. Høy indre validitet betyr det samme som at resultatet med stor sannsynligvis er upåvirket av ytre faktorer som sosiale forhold. (Bryman, 1988). Det er all grunn til å anta at denne undersøkelsen har lav indre validitet, nettopp fordi det er en kvalitativ undersøkelse hvor intervjuobjektets personlige ytring er selve kjernen og dataene som skal tolkes. Dette betyr at det er stor sjanse for at intervjuobjektene er påvirket av måten mine spørsmål er stilt og min fremtoning, at intervjuene hadde en uformell form, de tok nærmest form av en samtale. Jeg lot mine intervjuobjekter tolke og besvare spørsmålene slik de selv ønsket. Innimellom kom de selv på nye temaer og jeg oppmuntret dem til å snakke om temaer de selv opplevde som vesentlige. På denne måten ble også mine oppfatninger og selve undersøkelsen preget av mine informanter. De ledet meg i nye retninger og dette endret mitt syn på informantgruppen.

### **4.3.2 Reliabilitet**

Reliabilitet kan forstås som muligheten for at det samme resultatet vil forekomme, hvis det samme forsøket gjentas under eksakt samme forhold. Min undersøkelse har store svakheter med tanke på reliabilitet i og med at dette er en gruppe unge mennesker som er venner og som ikke er en del av et tilfeldig utvalg (Bryman, 1988). De representerer ikke på noen måte gjennomsnittet i befolkningen. Det er heller ikke sannsynlig at de representerer gjennomsnittet av dem som spiller *The League of Legends* i Norge eller verden.

## 5 Om undersøkelsen

Jeg prøvde å skape trygghet ved at det var et langt tidsspenn fra det ble avtalt med mine informanter at undersøkelsen skulle finne sted til den faktiske gjennomføringen, cirka elleve måneder. I disse månedene fikk informantene informasjon via mail, i første omgang uformelt, men utover høsten sendte jeg ut skjema for godkjenning og gjennomgang av hva undersøkelsen ville omfatte av temaer og hvordan deres anonymitet ville sikres. Mange av deltakerne var ikke så opptatte av å være anonyme, men jeg antar at denne gjentakende måten å informere om hva som skulle skje, og om deres formelle rettigheter, ga mine informanter en opplevelse av trygghet. Jeg henviste også tidlig til Universitetet i Oslo og min veileders navn for å gi dem en opplevelse av at undersøkelsen var seriøs. Dette kan selvsagt også hatt motsatt effekt og gitt dem en opplevelse av å være underdanige eller gjøre dem nervøse fordi de oppfattet undersøkelsen som mer viktig enn den i utgangspunktet var.

Før intervjuene ble gjennomført var jeg hjemme hos en av mine informanter for å observere gruppen. Der fikk jeg møte informantens foreldre, også her brukte jeg mye tid på å snakke om undersøkelsen og hvordan data ville bli lagret og sikret.

Helt bevisst unnlot jeg å gi mine informanter konkret informasjon om hvilke spørsmål jeg ville stille. Dette ble gjort av to grunner.

- Jeg ønsket selv å være åpen for gruppen og ikke være farget av spesielle oppfatninger før jeg møtte gruppen første gang, derfor var ikke den konkrete problemstillingen bestemt før observasjonen og intervjuene ble gjennomført.
- Jeg ønsket at mine informanter i så stor grad som mulig ikke skulle bli ledet av at jeg var ute etter spesifikke svar eller informasjon. Ved å observere gruppen spille sammen før intervjuene ble utført ønsket jeg å sikre at jeg stilte relevante spørsmål. Dette ble gjort med tanke på at jeg ikke ønsket å etablere tydelige forskningsspørsmål for tidlig og på denne måten og i for stor grad være farget av dette i møte med informantene.

Dette støttes også av Silverman 2006:

*... Early 'operational' definitions offer precision at the cost of deflecting attention away from*



*... the social processes through which the participants themselves assemble stable features of their social world ... (Silverman, 2006, s. 79)*

Og Bryman (1988) påpeker det samme:

*... Avoiding early use of theories and concepts: rejecting premature attempts to impose theories and concepts which may 'exhibit' a poor fit with participants' perspectives ... (Bryman, 1988, siter i Silverman, 2006, s. 68)*

Målet med tidlig observasjon og samtale var også å skape tillit.

## **5.1 Utforming av intervjuguide**

Jeg valgte å gjennomføre semistrukturerte kvalitative intervjuer, dette ble gjort for å sikre muligheten for en stor variasjon i data, samtidig som at de formulerte spørsmålene sikret at de fikk muligheten til å svare på de samme spørsmålene, og at ingen spørsmål ble glemt. Dette ble gjort med tanke på å få mest mulig innsikt i intervjuobjektene egne meninger og tanker, samtidig gjorde intervjuguiden det enklere å sammenligne informantenes synspunkter fordi de svarte på de samme spørsmålene.

*... Qualitative interviewing is particularly useful as a research method for accessing individuals attitudes and values - things that cannot necessarily be observed or accommodated in a formal questionnaire ... (Byrne 2004, sitert i Silverman, 2006, s. 114).*

Han sier videre at åpne og fleksible spørsmål gir en større sannsynlighet for gjennomtenkte svar enn lukkede spørsmål og derfor vil disse også gi forskeren bedre tilgang til intervjuobjektene egentlige oppfatning og mening om hendelser, forståelse og erfaring.

*... Qualitative interviewing when done well is able to achieve a level of depth and complexity that is not available to other, particularly survey-based, approaches ... (Byrne 2004, sitert i Silverman 2006, s. 114).*

Det er også viktig å ta med i beregningen at selvom intervjuer kan gi oss mye informasjon om intervjuobjektene så vil aldri denne informasjonen kunne gi oss tilgang til *fakta*.

Ifølge Silverman (2006) kan ikke intervjuer gi oss direkte informasjon om intervjuobjektens erfaring, men snarere gir det oss en indirekte representasjon av disse erfaringene. Ifølge Byrne (2004) vil et intervju skape en spesifikk representasjon av et individs syn eller mening.

Intervjuguiden ble formet som en rekke tema med diverse spørsmål tilhørende temaet. Jeg valgte å legge spørsmål jeg antok var mindre personlige og som omhandlet deres felles hobby dataspill i begynnelsen av intervjuet etter råd fra min veileder Hans Christian Arnseth, og avslutte med de mer betente temaene diskriminering, kjønn og seksualitet mot slutten av intervjuene.

Undersøkelsen består av samtaler mellom meg og informantene, meldinger/SMS, en observasjon av gruppen når de spiller League of Legends i et av deltakernes hjem. Samtaler med en av deltakernes mor, og fem intervjuer på cirka 90 minutter, et intervju med hver av informantene, og cirka 40 timer hvor jeg har prøvd å tilegne meg en grunnleggende forståelse av spillet *The League of Legends*.

## 5.2 Informantene

Gruppen består av fem personer med mye spillerfaring. De er studenter, to av dem er akkurat ferdig med videregående, og de tre andre er helt i begynnelsen av tyveårene. De er gode venner, noen av dem er veldig nære, og de spiller i gjennomsnitt cirka fire timer hver dag. Informantene er studenter ved høyskole/universitet. I følge Nøkkeltall for utdanning 2017 (Statistisk sentralbyrå) var 34.9 prosent av unge voksne i Norge i alderen 19-24 år studenter ved universitet/høyskole, mine informanter er derfor ikke helt typiske for sin aldersgruppe. Antall jenter som spiller *The League of Legends* er cirka 25 prosent i følge riot games' nettside og dermed er de to kvinnelige deltagerne i undersøkelsen heller ikke helt gjennomsnittlige. Informantene oppga også at de hadde fire eller høyere som karaktersnitt fra videregående. Dette kan tyde på at utvalget er dyktigere faglig enn gjennomsnittet, dette er også med på å skille dem ut fra gjennomsnittet i befolkningen.

Nina var 19 år gammel da intervjuene ble gjennomført og i januar 2016 studert hun spillprogrammering på første semester ved den private høyskolen *Det teknologiske akademi*. Hun er vokst opp i Groruddalen og har spilt dataspill siden hun var liten. Hun har eldre brødre som har inspirert henne til å spille og har erfaring med et bredt spekter av spilltyper. Hun spiller gjennomsnittlig fire timer om dagen.

Magnus var 21 år gammel da intervjuet ble gjennomført og studerer også spillprogrammering ved *Det teknologiske akademi*, samme skole som Nina og spiller i den profesjonelle ligaen i Norge, Telenor-ligaen. I snitt spiller han fire timer hver dag og nevner at han spiller mange forskjellige typer spill. Han har også vært aktiv i idretter som håndball og kampsport.

Petter var 21 år gammel på tidspunktet da intervjuet fant sted og studerer for å bli lektor i naturfag, ved lektorprogrammet. Han har dysleksi og mottok spesialundervisning gjennom hele barneskolen. Han begynte å spille videospill i grunnskolen og spiller cirka fire timer hver dag.

Nils var 21 år gammel da intervjuet gjennomføres og studerer også for å bli lektor i naturfag ved lektorprogrammet. Nils er den av mine informanter som sier at han spiller mest. Han kan ofte spille sent på kvelden, og han spiller ofte med fremmede han møter online. Han er innimellom vikar på proffkamper i *League of Legends*.

Mona var 19 år da jeg møter henne for intervju og studerer for å bli ungdomsskolelærer. Hun er også den jeg kjenner best i og med at hun har hatt meg som vikarlærer i sang to ganger. Det var også hjemme hos henne jeg observerte gruppen spille *League of Legends*. Mona tar sangtimer hver uke i kulturskolen og spiller i snitt fire timer hver dag. Hun liker mange forskjellige typer spill, særlig er hun glad i fantasy og spill hvor hun får oppsøke nye verdener. Hun bor sammen med mor, far og to søsken og jobber ved siden av studiene i farens firma. Her hjelper hun til ved eventer knyttet til nye filmer og gjør regnskap.

### **5.3 Bakgrunn og utvelgelse av deltakere i undersøkelsen**

I mars 2015 jobbet jeg som vikarlærer ved en privat musikk-skole i Oslo og det var der jeg ble kjent med Mona. Gjennom Mona kom jeg i kontakt med de fire andre som også er med i undersøkelsen. Utvelgelsen av deltakerne var på denne måten ikke tilfeldig et tilfeldig utvalg. Det var gruppens sammensetning av kjønn og interesse for gaming som gjorde at de ble spurt om å delta i undersøkelsen.

### **5.4 Observasjoner gjort hjemme hos informant**

Jeg dro hjem til en av informantene for å observere gruppen spille og få et inntrykk av gruppens dynamikk. Mona bodde sammen med sine foreldre og jeg møtte og snakket med dem om undersøkelsen. Jeg observerte dem spille to kamper med en pause i midten. Begge kampene varte i cirka 40 minutter. Samtalene mellom informantene i gruppen ble gjort over Skype.

### **5.5 Intervjuene**

Intervjuene ble gjort på to ulike dager med en dag i mellom. På onsdagen gjennomførte jeg intervjuer av to informanter og på fredagen de resterende tre. Fire av intervjuene ble gjort i et stillerom på Universitetet i Oslo, og et av intervjuene ble gjort på en av deltakernes studiested. Jeg fulgte intervju-guiden, men gjorde unntak i de tilfellene intervjuobjektene selv begynte å snakke om et annet tema. I de tilfellene gikk jeg tilbake til intervju-guiden for å sikre at alle informantene svarte på de samme spørsmålene. Jeg oppmuntret dem til å snakke om seg selv og stilte oppfølgingsspørsmål.

### **5.6 Intervjuguiden**

Siden jeg ikke visste eksakt hva jeg ønsket å finne ut gjennom mine intervjuer ble intervjuguiden holdt åpen og jeg forholdt meg til forskjellige temaer relatert til forskning rundt moderne identitet, bruk av teknologi, gruppedynamikk, kjønn, onlinetrakassering, seksualitet og teori knyttet til gamedesign. Det var også ønskelig at intervjuet skulle ligne en samtale og ha fri form. Det var til sammen 38 spørsmål og jeg har i intervjuene forsøkt å holde en tone som gjorde at informantene følte seg trygge. Jeg var også nøye på at alle hadde

lest og underskrevet på forespørselen om deltagelse i undersøkelsen før vi gjennomførte intervjuene.

## **5.7 Temaene for intervjuet var**

Formalia (alder/kjønn/yrke/studier).

Om spilling og spillet *The League of Legends*.

Om utviklingen av spill-ferdigheter.

Om spill-miljøet.

Om karakterene i League of Legends og valget av karakter.

Roller og læring.

Roller og seksualitet.

Kjønn/seksualitet og onlinetrakassering.

## **5.8 Registrering av data**

Registrering av data ble gjort med opptaker på datamaskinen. Intervjuene ble etterpå skrevet ned. Intervjuene ble ikke rettet med tanke på språkfeil, klønete ordbruk eller dårlig setningsoppbygning. Det er også flere ganger jeg tar meg selv i å speile informantenes språk, dette har jeg heller ikke endret under transkriberingen.

## **5.9 Analysering av data**

Jeg brukte Nvivo for å få oversikt over data. Etter at intervjuene var transkribert var det noen temaer som gikk mer inn på meg enn andre, og som jeg derfor ble veldig opptatt av. I begynnelsen samlet jeg sammen i kategorier som jeg antok kunne være interessante i forbindelse med fagfeltet (se bildet nedenfor), jeg forholdt meg i stor grad til intervjuguiden. Etterhvert som tiden gikk endret også min oppfattelse av intervjuene seg og jeg gikk tilbake flere ganger og lette etter temaer i intervjuene. Kategoriene i Nvivo var:

- 
- ▼  Uønsket oppmerksomhet i spillet
    - Uønsket oppmerksomhet, jenter.
    - Uønsket oppmerksomhet, gutter.
  - Untitled
  - Spilling og påvirkning på motivasjon
  - ▼  Sosialisering og dataspill
    - Spilling og utvikling av sosiale ferdigheter.
    - Spilling og vennskap.
    - Hvordan foregår sosialiseringen underveis i spillet.
  - ▼  Skole og gaming
    - Spillingens påvirkning på prestasjoner i skolen.
    - Spilling og læring
    - Spilling og direkte påvirkning på skolefag
    - Om spilling har påvirket hjemmearbeid eller fravær.
  - ▼  Om karakterer i spillet
    - Om valg av karakter
    - Om karakterenes utseendet
    - Om karakterenes seksualitet
  - Mobbing\_utfrysning i skolen
  - ▼  Kjønn og seksualitet
    - Om spillere, transkjønnede.
    - Om spillere, jenter.
    - Om spillere, homofile.
    - Om spillere, gutter.
  - ▼  Ideer om eget nivå
    - Gaming identitet
  - ▼  Beskrivelser av seg selv og andre
    - Beskrivelser av seg selv, jente.
    - Beskrivelse av seg selv, gutt.
    - Beskrivelse av andre, jenter
    - Beskrivelse av andre, gutter

Dataene ble oppbevart på mitt eget elektroniske hjemmeområde ved universitetet i Oslo og på papir i et låsbart skap på forskningsparken i Oslo, avdeling Intermedia.

## 5.10 Anonymitet

Mine informanternes anonymitet blir sikret ved at informantene ikke nevner navn i intervjuene. Informantene har fått pseudonymer og studiesteder og skolenavn er endret. For eksempel har jeg kalt den ene skolen *Det teknologiske akademi* fordi skolen er såpass liten at det ville vært relativt enkelt for noen som kjenner mine informanter å gjenkjenne dem. Jeg oppgir stedsnavn og hendelser med ekte navn hvis jeg oppfatter disse som så store med tanke på antall innbyggere eller omfang at det ikke er mulig å finne ut hvem det skrives om. Informantene er dog gjenkjennbare for hverandre og jeg har prøvd å ta hensyn til dette. Jeg har ikke ønsket å skape splid innad i gruppen. Jeg opplevde innimellom at informantene kanskje fortalte litt mer enn det som i utgangspunktet var planen, og jeg har derfor ikke gjengitt stoff som jeg etter et helt år med analyser ikke har opplevd som vesentlig for å besvare oppgaven.

## 5.11 Kritikk av metoden

Slik jeg ser det i etterkant er det en fare for at utforming av noen av spørsmålene kunne virke ledende på informantene. Det er også en mulighet for at informantene leste situasjonen slik at jeg var ute etter en type svar og på den måten ga meg det jeg var ute etter. Jeg prøvde å skape et inntrykk av å kunne mindre om dataspill enn det jeg egentlig kunne for å gi dem et overtak. Jeg stilte mange spørsmål kun med den hensikt at jeg ønsket å få dem til å snakke og føle seg trygge. Det kan være at dette gjorde at minst en av de mannlige informantene delte litt i overkant mye fordi jeg matet deres ego, og på denne måten fremsto han som mer ovenpå enn han egentlig var. Ved å utføre intervjuene på universitetet tok jeg dem ut av sin naturlige sammenheng og tilførte et nytt element, dette kan også ha preget dem. Jeg vil også mene at jeg til tider selv lot meg i all for stor grad farge av mine informanter til det punktet at jeg nesten glemte min egen rolle som en utenifra. Dette har blitt veldig tydelig etterhvert som jeg har fått større avstand til materialet og informantene. Jeg er ikke lenger følelsesmessig engasjert i intervjuene på samme måte som jeg var tidlig i prosessen. Dette siste taler også for at jeg i mine nyere analyser av dataene er mer troverdig enn jeg var rett etter at dataene var samlet inn.

## 6 Om *The League of Legends*

*The League of Legends*, er et MOBA, det vil si et Multiplayer Online Battlefield Arenaspill<sup>1</sup>. Spillet foregår i en struktur hvor to lag møtes på en valgt kamparena og konkurrerer om å ødelegge hverandres Nexus. En spillomgang kan vare fra 20-30 minutter til én time. En helt ny spiller starter på level én. Ved å lære seg grunnleggende ferdigheter og prestere i spillet, øker spillerens styrke og på denne måten oppnår spilleren et høyere level. Høyere level resulterer i flere kompetansefelt/evner og runer. Etter noen måneder vil de fleste spillere nå level 30 som er det høyeste nivået. Dette betyr at alle spillere i praksis er på samme nivå ved begynnelsen av en match, så fremt de ikke er helt i startfasen og er nybegynnere. Det er tre ulike spillmoduser i League og cirka 130 forskjellige karakterer å velge mellom. Spillet blir stadig vekk endret av spillprodusenten Riot Games og gamle karakterer utvikles og nye kommer til.

### 6.1 Samarbeide en viktig forutsetning

For å vinne må lagene kommunisere og planlegge strategier på forhånd og fortløpende. Laget velger karakterer strategisk og forholder seg til hvilke karakterer som fins både på eget lag og motspillerens. Det er også vanlig å ha personlige preferanser og mestre noen karakterer bedre enn andre.

I det Nexus er i ferd med å bli erobret, vil omtrent hele det vinnende laget være opptatt med å skyte og skade Nexus og det tapende laget vil på sin side gjøre alt det kan for å forsvare den. Når Nexus er fullstendig ødelagt opphører spillerens bånd til sin kriger, dermed avsluttes spillet. Nexus er stedet der de små forsvarsrobotene minions, som brukes av heltene/krigerne som beskyttelse, produseres, de strømmer ut fra Nexus i begynnelsen av hver match og fungerer som små buffere. De gjør ikke stor skade, men nok til at de må ufarliggjøres. Samlet kan en gruppe minions potensielt drepe en karakter hvis denne ikke forsvarer seg.

---

<sup>1</sup> En sjanger av strategivideospill hvor spilleren kontrollerer én karakterer på et lag av spillere. Målet er å ødelegge det andre lagets hovedstrukturer. ([https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer\\_online\\_battle\\_arena](https://en.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_online_battle_arena))





*En gruppe minions i kampsituasjon<sup>2</sup>*

## 6.2 Arenaer

The *League of Legends* utspiller seg i det fiktive landet Runeterra og alle kamper i League of Legends foregår på en arena. Det er tre moduser: Summoners Rift, Twisted Treeline and Howling Abyss. I begynnelsen av hvert spill befinner alle spillerne seg på sin side av spillfeltet, og på det som kalles basen. Basen har en butikk og en plattform hvor krigerne/heltene kan innhente seg og gjenopprette sin helse og mana<sup>3</sup>. Her befinner også Nexus seg.



*Basen med butikk*

---

<sup>2</sup> Det er ifølge *The League of Legends* egen hjemmeside tillatt å benytte seg av bilder fra spillet med visse restriksjoner (<http://www.riotgames.com/legal-jibber-jabber>).

<sup>3</sup> En form for energi som fins i store mengder i landet *Runeterra* og som krigerne derfor kan gjenopprette ved basen.



*Nexus (plassering kan sees i bildet av basen).*

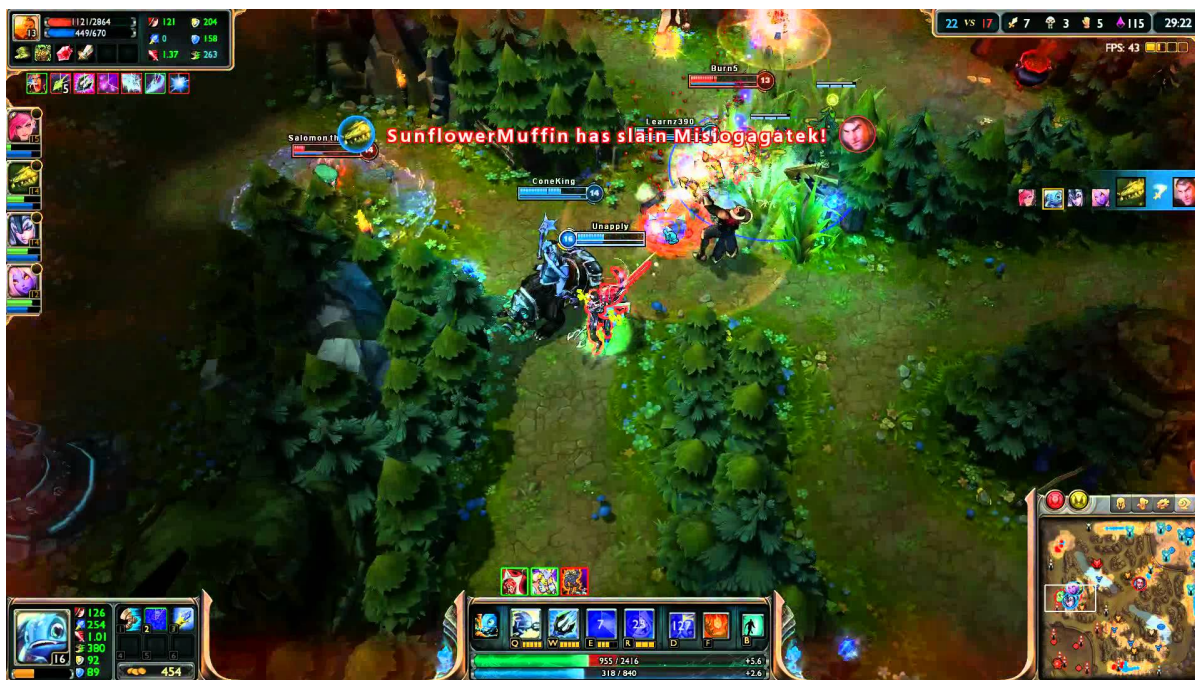
Den mest populære kamparenaen i *The League of Legends* er *The Summoners Rift*. Og det er denne modusen som brukes i undersøkelsen.



*The Summoners rift*

### **6.3 Spilleets gang**

De tre utgangsårene fra basen kalles *topp* (den til venstre), *mid* (veien i midten) og *bottom* (veien til høyre i kartet). To deler av banen består av jungel og her renner en elv gjennom og deler kartet i to. Underveis i spillet vises et lite kart over kamparenaen, og dette gjør det mulig for spilleren og se hvordan spillet utvikler seg, mens resten av skjermen viser et detaljert bildet av mindre deler av arenaen, den delen hvor karakteren for øyeblikket befinner seg.



Bildet av skjerm i en spillsituasjon. Til høyre sees et mini-kart som gir oversikt over spillets gang.

Minikartet viser også hvordan de andre spillerne beveger seg og hvor minions, tårn<sup>4</sup>, inhibitors<sup>5</sup> og Nexus er. De delene av mini-kartet hvor laget ikke har krigere, minions eller tårn, er gjemt i en tåke, *The fog of War*<sup>6</sup>. Dette gjør det mulig å gjemme seg og gjøre seg usynlig i kartet. For å kontrollere det som foregår i tåken, bruker lagene *Wards*. Disse kan plasseres i områder som er skjult i kartet for å få bedre oversikt og fungerer som ekstra øyne.

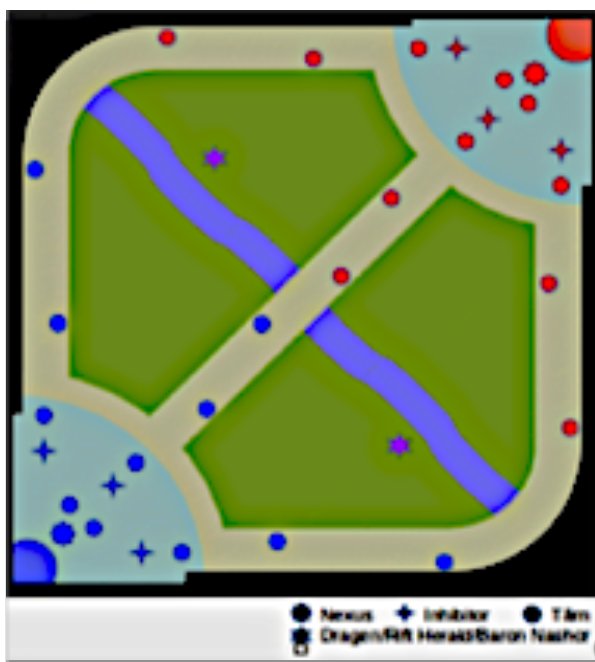
Hvert lag har fem spillere og hver av spillerne har sin oppgave i laget. Noen av spillerne fokuserer mest på forsvar, andre utgjør angrep. De ulike funksjonene i *Summoners Rift* er: *Top-laner*, *Mid-laner*, *Bottom-laner/AD*, *Jungler* og *Support*.

I toppbanen som er banen til venstre for midten, er spilleren relativt langt fra resten av laget og her foregår det ofte éntilén kamper. I midtbanen, som er i sentrum av arenaen, er målet å kontrollere elven, og på denne måten forhindre at dine allierte blir *ganked*. Ganking er når spillere fra andre baner eller spillere i samme bane går sammen for å ta en kriger med den hensikt å opptjene seg mer gull eller få erfaringsbonus. En junglers primære oppgave er å samle inn poeng ved å *ganke* motstanderen og har jungelen som sitt viktigste ansvarsområde.

<sup>4</sup> Tårn eller *torrets* beskytter nexus og har stor evne til å skade både karakterer og minions.

<sup>5</sup> Inhibitors beskytter nexus ved å forindre at minions utvikler seg til super-minions.

<sup>6</sup> *The fog of War*: områder i spillet som ikke er i direkte øyesyn for dine medspillere blir skyggede. Fiender som befinner seg i disse områdene blir ikke synlige.



Forenklet kart over *The Summoners rift* som viser bevegelsene i spillet.

En supports primære plikt er å *ward* kartet, som vil si å bruke *wards* til å se hva som foregår i skyggene, *The fog of war*, å gi sitt lag oversikt. Når spillet begynner bruker supporten *trinkets*, som er omtrent det samme som *wards*, for å få oversikt over hva som foregår i spillet, og for å beskytte ADC-en/bottom laner, fra å bli angrepet.

Det finnes ulike typer helter/krigere for å utfylle disse ulike funksjonene i spillet. De har forskjellige styrker og svakheter og det er spillerens oppgave å lære seg å mestre de ulike heltene og velge rett kriger.

## 6.4 Om karakterene i *The League of Legends*

I spillet finnes det ulike standardiserte funksjoner, slik jeg har nevnt tidligere. På samme måte som i andre lagspill er det vanlig å ha noen spillere som fokuserer på forsvar og noen spillere som har en angrepsfunksjon. Disse standardiserte rollene var særlig vanlig i *The Summoners rift* modiet, som er det modiet som spilles mest og som også er mest profesjonalsert. Det er også vanlig at spillere spesialisere seg på en funksjon, for eksempel support eller jungler, og perfektionerer denne rollen etter beste evne. I spillet er det mange ulike *champions* å velge mellom med ulike styrker og svakheter. De er delt inn i ulike typer, hvor en del av dem kan

brukes i mange ulike roller. For å gjøre det godt i spillet er det viktig å forstå karakterens styrker og svakheter og kunne bruke disse i samarbeid med medspillere.

### 6.4.1 Assassins

En Assassin er ifølge riotgames hjemmeside en smidig Champion/helt som er spesialisert i å drepe eller skade verdifulle mål. Disse er ofte enkle å drepe for å balansere at de gjør så stor skade. De promototerer en aggressiv spillestil som tar sjanser. Assasins blir brukt hvis det ikke er en *mage*karakter i spillet og vica verca. Er det ikke en *mage* blir det brukt en Assassin. Målet er å oppnå mest mulig gull gjennom å drepe minions og andre helter.



*Karakteren Zed kan brukes som assasin.*

### 6.4.2 Fighter

Fighters egner seg til nærgående kamper og innehar en blanding av offensive og defensive evner. Selv om de ikke har så mye utholdenhet som for eksempel en tank eller så mye evne til å skape skade som en Assassin, så vil en fighters skadevirkning sammenlagt utgjøre en stor trussel.



*Figur Karakteren Darius.*

### 6.4.3 Mage

De fleste Mage-heltene bruker sine magiske evner mer enn direkte fysisk kraft. De kan kaste effektive trolldommer over lange avstander. I de tilfeller hvor trolldommen brukes på riktig måte kan de gjøre stor skade på kort tid. Mage-karakterene er plassert i baklinjen av kampene og bør helst holde seg på avstand fordi de er enkle å drepe. Mage-karakterens mål er å oppnå mest mulig gull gjennom å drepe minions og andre helter.



*Karakteren Cassiopeia..*

### 6.4.4 Tank

Tanks er meget utholdende førstelinjehampions som hjelper til med å stoppe fiender og starte kamper. De leder som oftest kampen ved å velge rett tidspunkt og situasjoner for å ta initiativ til aggresjon. Mange Tanks kan også beskytte sine mer sårbare lagkamerater ved å *stunne* eller å dytte rundt mostandere og på den måten begrense skadeomfanget.



*Karakteren Braum er en typisk tank.*

### **6.4.5 Marksman**

En Marksman er en angriper med et stort nedslagsfelt som ofrer sine mer defensive krefter og evner for å kunne yte sterk og kontinuerlig skade på individuelle mål. De har grunnleggende gode angrepsevner, og har derfor evnen til å utføre veldig mye skade i slutfasen av et spill. Disse karakterene må beskyttes av andre lagmedlemmer for å overleve.



*Karakteren Jinx kan brukes i rollen som marksman.*

### **6.4.6 Support**

Support er en beskytter. Denne typen av karakterer går vanligvis sammen med en *marksman*, for å hjelpe han/henne på ulike måter. Supporten kan bare ta veldig små mengder skade, derfor er dens oppgave å gi beskyttelse, heale, øke forsvar eller angrepsstatistikken for lagmedlemmer og forstyrre fienden. Den har også hovedansvar for å gi laget oversikt over kartet

gjennom å plassere ut warding totems-trinkets som viser deler av kartet som ellers er skjult i tåke.



*Figur 1 Karakteren Janna.*



# 7 Symbolske grenser i *The League of legends*

Dannelsen av symbolske grenser skjer ved at individer og grupper differensierer seg selv fra andre (Jenkins, 2004). Denne differensieringen kommer til uttrykk på ulike måter. Dette kan være gjennom distinksjoner (Lamont et al. 2015), stereotypier om *de andre* (Epstein, 1992) eller mekanismer som trer i kraft når de symbolske grensene brytes (Epstein, 1992).

Gjennom denne analysen skal jeg forsøke å gjøre rede for ulike grenser og kategorier i *The League of legends*.

## 7.1 Spillepreferanser og posisjonering i gruppen

Dette underkapittelet tar for seg hvordan informantenes spillpreferanser og oppfattelse av at noen spill og spilltyper hadde ulik status. Noen spill ble ansett for å ha høyere kvalitet enn andre og det å kunne gjenkjenne denne kvaliteten og vise dette til andre spillere var en måte å opptre på som virket bekreftende for andre i miljøet og fortalte dem at du var en *ekte* gamer.

### 1.1.1 Spillenes status

Ifølge Magnus hadde ulike spill ulik status og spillpreferanser kunne være med på å bygge opp andres oppfattelse av deg som gamer.

Et spill som *Rune Escape* var i følge Magnus utdatert og gammelt og spilte man fremdeles dette ble man ansett for å være *stuck in the past*.

Konsoller som Nintendo, Playstation og X-box oppfattet han som barnslig og familieorientert og ikke relevante hvis en ønsket å fremstå som en gamer. Det å ha Nintendo eller playstation hjemme ville derfor ikke gi deg høy status i spillmiljøet.

Nina var enig med Magnus i at spill som var rettet mot barn og familie ikke kunne regnes som gaming.

Nina: ... *Ja, det er definitivt en status, altså, du kan ikke si, du sitter ikke og spiller Sims og sier at du gamer. Det er veldig statusbelagt og si at man er en gamer da ...*

Hun mente at det var viktig å skille mellom hvilke spill du spilte fordi gamingtittelen var noe som kom fra gutter som brukte veldig mye tid på spill og at det var disse guttene som bestemte kriteriene for hva som hadde høy status i gamingmiljøet. Det holdt ikke å spille helt vanlige spill eller spill som var laget for barn hvis du ønsket status i gamingmiljøet. I følge Nina var betegnelsen *gamer* statusbelagt.

Mona hadde en lignende oppfattelse av at spillpreferanser kunne påvirke din status i gamingmiljøet og at det var statusforskjeller mellom de ulike spillene.

Spill fra spillprodusenten *Bethesda* og spill som *Fallout* og *Skyrim* var i følge henne eksempler på spill som ble ansett for å ha høy kvalitet og dermed høy status. Også *GTA*, *The Witcher series* og *Wee* hadde ifølge henne et godt rykte. Spilte du disse spillene ga du inntrykk av å være på et høyt nivå, du var i hvertfall ikke en nybegynner.

*Call of Duty* derimot hadde lav status blant voksne gamere, men var populært blant barn og unge tenåringer.

Generelt mente Mona at storylinespill eller spill hvor det var en historie i sentrum av handlingen og målet var å være med på å forme denne, hadde høy status, nettopp fordi de var singleplayerspill og en hadde mindre mulighet til å få hjelp fra andre. Spill en spilte alene var mer krevende i følge Mona, og det var derfor et uttrykk for en større dedikasjon til gaming at en spiller satt alene og prøvde å finne ut av et singleplayerspill.

Det var en tydelig tendens mot at spill som ble knyttet opp mot familie og barndom ikke var definert som gaming og det å være en ekte gamer. Det å være en ekte gamer var det samme som å befinne seg innenfor gameridentiteten og det motsatte, det å ikke være en ekte gamer, var å befinne seg utenfor. Blant informantene ble begrepet *ekte/uekte gamer* satt i sammenheng med hvilke spill som ble foretrukket. Ved å skjelne mellom hvilke spill som ble ansett for å være innenfor og som kunne kalles gaming, og hvilke som ikke kunne det ble det satt en slags grense for hvem som befant seg innenfor gameridentiteten og hvem som ikke gjorde det.

Informantene har en felles idé om hvilke spill som er ansett for å ha høy status i spillmiljøet og hvilke spill som hadde lav status. Gjennom å vise andre at en forsto kodene innenfor gamingkulturen ble man også gitt innpass i gruppen. (Bordieu & Passron 1972, tranl. 1977, Bordieu 1984, Vallas 2001, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 186). Gjennom å bruke begreper

som peker i retning av autensitet, ekte/uekte og knytte dette opp mot forståelsen av kulturen, for eksempel gjennom hvilke spill som foretrekkes, trekkes det en symbolsk grense mellom dem som befinner seg *innenfor* gruppen og hvem som befinner seg utenfor (Tajfel & Turner, 1986). De som kun spiller *Sims* og *Fifa* kan ikke i følge mine informanter kalle seg *ekte* gamere.

### 1.1.2 Spillestil og status

*The League of Legends* var i følge mine informanter lett å lære seg, men vanskelig å mestre. Det økte derfor ikke din status å si at en spilte *The League of Legends*, men å vise at en mestret spillet. Ifølge mine informanter var poenget med spillet å vinne på en morsom og interessant måte, ikke bare å vinne for enhver pris. En morsom spillestil ble beskrevet som imponerende og morsom.

Petter: ... *Man vil liksom vinne på en litt morsom måte i stedet for å bare vinne på en effektiv måte ...*

Nina hadde en lignende oppfattelse av at det fantes en morsom måte å vinne på og brukte begrepet *flashy plays*. Dette forklarte hun som at det var å få til kule spillekombinasjoner og gjøre mye skade men på en best mulig måte.

Nina: *Det vil si at du får til kule komboer hvor du dreper folk på best mulig måte.*

Motsatsen til dette var å spille *safe*, sikre seier gjennom å bruke mer defensive evner som *usynlighet*, i stor grad beskytte seg mot angrep, stå i skyggen og holde seg på avstand.

Magnus: *Ja. Altså, man vil jo vinne på en måte hvor det er gøy liksom. Hvis man har en dritkjedelig taktikk, men man vinner mye på det ...*

Det var en samlet oppfatning i gruppen om at det eksisterte en *riktigere* måte å vinne på i *The League of legends*. Denne måten å vinne på var sammenfallende med å være *synlig* og *aktiv*. Det å gjøre mye skade på en morsm måte.

Spillestil var altså differensiert og det fantes en måte å vurdere spillere mot et ikke definert spillideal, men likevel en felles idé om en foretrukket spillestil. Det var ikke nok å bare vinne, det var enighet i gruppen om at det fantes måter å vinne på som hadde høyere status enn andre. (Bourdieu & Passron 1972; Bourdieu 1984; Vallas 2001, sitert i Pachucki et al. 2007, s. 186).

### 1.1.3 Å spille *casual*

Et begrep som ble brukt mye i denne undersøkelsen var å spille *casual*. Å spille *casual* betyr blant mine informanter å spille med venner på fritiden. Det å ha det hyggelig sammen står dermed i fokus. Det motsatte, det å ikke spille *casual*, kunne ha ulike betydning alt ettersom hvilket nivå spilleren befant seg på. For Magnus som spilte i proffligaen eller for Nils som noen ganger var vikar i proffligaen, var det å *ikke* spille *casual* det samme som å spille profesjonelt, spille i den profesjonelle *Telenorligaen*.

For de andre informantene, for eksempel Petter, var det mer knyttet til hvilken innstilling han gikk inn i spillet med. Det å ikke spille *casual* for Petter var å prioritere det å vinne, fremfor å gjøre *flashy plays*. Dette kunne for eksempel være i situasjoner hvor han spilte med fremmede online og møtte spillere på et høyere nivå hvor alt fokus måtte settes på å holde seg flytende i kampen. I slike situasjoner, hvor han uansett ikke kjente lagkameratene, så var ikke målet å *ha det gøy med venner*, men å ikke tape i spillet. Magnus beskriver skillet mellom *casual* og *competativt*, og mener at det å spille *competativt* er det samme som å spille konkurranser og det å spille for å være best.

Magnus: *Ja ... det er vel et skille mellom de som spiller kompetativt, slik som jeg gjør, da. Konkurranser og liksom, skal være best, spiller for å bli god, ikke sant ... ( ... ) ... Det er liksom en mer kompetitive gjeng, også er det sånn casual, som blir kalt casual da, når man bare spiller fordi gøy. Det er nok et visst skille der.*

Dette skillet mellom de profesjonelle og de *ikke* profesjonelle og mellom ulike nivåer av spillere har blitt sterkere i *The League of legends*. Tidligere var det slik at fokuset i større grad var på at en spilte sammen som et lag. Selv om spillere ble *ranket* (rangert etter poengsum) så kunne man melde seg opp som et lag med spillere på ulike nivåer. Dette gjorde at spillere som egentlig ikke hadde gjort seg fortjent til det kunne klatre oppover i rangeringen og havne i en høyere liga enn det deres egentlige nivå tilsa. Dette er ikke tillatt lenger og en er nå nødt til å spille *ranked* med andre som befinner seg på samme nivå.

Dette påvirket også mine informante fordi noen av spillerne var på et profesjonelt nivå og dermed kunne ikke hele gruppen spille sammen om plassering (*ranked*).

Informantene forholdt seg til begrepet *casual* som en *måte å spille på*. Å spille *casual* var for gruppen å spille på en *morsom* måte og for å ha det hyggelig sammen. Når en spilte *casual* var det viktig å vinne på den *rette måten* og ikke bare spille for å vinne.

#### **1.1.4 Unøytrale kvinnenick**

Når jenter logget seg på i spillet og viste at de var kvinner gjennom et kallenavn som viste at de var kvinner, så skapte dette reaksjoner fra medspillerne og det ble påpekt av andre spillere at en dette var en kvinnelig spiller, *jentegamer*.

Spillerne brukte begrepet unøytralt om det å ha et kallenavn som kunne tolkes i retning av at det var en kvinne som spilte.

Magnus: ... *I utgangspunktet så er man jo nøytral så ... som i uten kjønn.*

I: *Mener du at det på en måte er likt om du er jente eller gutt i spillet?*

Magnus: *Ja, man må gå inn for det for å vise at man er et annet kjønn.*

Det å vise at en var kvinne i spillet ble satt i sammenheng med å tre ut av en nøytral rolle som informantene mente at man i utgangspunktet hadde når en logget på. Også Mona brukte begrepet *nøytralt* om det å ikke vise at hun var kvinne online.

Mona: ... jeg har et veldig kjønnsnøytralt spillnavn, som f.eks. min bestevenninne som ikke har hatt et ikke kjønnsnøytralt spillnavn, som fikk beskjed om at åh vi vil ikke drepe deg fordi du er jente fra fiendelaget, som fikk ganske mange ekle kommentarer, og måtte bytte navn.

Venninnen som Mona nevner i dette sitatet er Nina som i begynnelsen spilte med navnet *Gamergirl*.

De fleste kvinner unngår ifølge Mona å vise at de er kvinner gjennom kallenavn, som er det første motspillerne legger merke til ved pålogging.

Mona: *Jeg liker ikke å si at jeg er jente. Nei, jeg skjønner ikke hvorfor, hvilken interesse har noen av at jeg er jente ...*

Både Mona og Magnus oppfattet det slik at det å logge seg på med et kallenavn som kunne fortolkes i den retning at det var en kvinne bak kallenavnet, var å *vise* sitt kjønn, mens det å logge seg på som noe som *ikke* ble oppfattet som kvinnelig kallenavn var nøytralt.

Det å vise at du var kvinne ble oppfattet som en handling. Det motsatte, å *ikke* vise at du var en kvinne, ble oppfattet som nøytralt.

Ifølge Epstein (1992) er det vanlig at grenser som oppstår innenfor en kultur oppfattes som normale, nødvendige og rettferdige. Grensene kontrolleres ved at kvinner som bryter dem eller gjør noe som oppfattes som negativt også bryter de sosiale kodene, eller grensene.

Blant informantene var det enighet om at det å være jentgamer var noe annet enn det å være gamer. Det å vise at en var kvinne i spillet var å tre utenfor normen. De oppfattet det å *ikke* være kvinne, som normen og dette kalte informantene å være *nøytral*.

Ordet *gamer* betydde egentlig alle dem som logget seg på uten å symbolisere gjennom sitt kallenavn at de identifiserte seg som noe annet enn en mann. Butler (1991) påpeker at når en gruppe definerer en annen gruppe som *noe* i dette tilfellet, *jentegamer*, impliserer dette en form for distinksjon og at det er en måte for gruppen som har definisjonsmakten å

differensiere mellom *oss* og *dem*. De som identifiserer seg som *gamere* (oss) og de som blir definert som *jentegamere* (dem).

Det å vise at en var kvinne var i følge mine informanter å tre ut av den i utgangspunktet *nøytrale* rollen som gamer. Dette oppfatter jeg som at det å *ikke* være mann er ladet, og dermed også at det finnes en distinksjon mellom *gamer* og det jeg har valgt å kalle *jentegamer*. Å være mann er normen, å være noe annet er å tre utenfor denne (Butler, 1991).

### 1.1.5 Å være gay

Begreper som *gay* og *faggott* var mye brukt i *The League of legends* og ble av mine informanter ikke oppfattet som et uttrykk for at en var negativ til homofile. Ifølge mine informanter ble begrepet *gay* brukt om noen som avvek fra normen, og da ofte spillnormen (beskrevet tidligere i 1.1.2). Det å spille defensivt og *kjedelig* var det samme som å være *gay*, det å gjøre kule *plays*, spille på en morsom måte, var det motsatte.

Nils: *Det mest normale begrepet er at noe er gay, (...).. betyr jo da at noe er urettferdig faktisk.*

I: *Urettferdig?*

Nils: *Ja altså at man, hvis du gjør noe gay på et spill så betyr det at da har du gjort noe som personen, det var kanskje bra av deg, men man følte ikke at det var helt, kanskje du gikk utenfor normen, at du gjorde det når man spiller eller at en champion er, altså en karakter er veldig gay, gay betyr jo da, det føles urettferdig og spille mot han ... Han bare har evner som for eksempel usynlighet, er veldig gay å spille mot ...*

Denne oppfattelsen av ordet «gay» lignet på den Mona hadde. Ord som «faggott» og «gay» betydde ikke i følge informantene «homofil» og var ikke nødvendigvis et uttrykk for at informantene var negative til homofile. Nils forteller at det er flere i den profesjonelle ligaen som er åpent homofile og at dette er uproblematisk. Han beskriver dem som populære.

*Nils: Altså annet enn at gay blir brukt som et negativt ord, så tror jeg ikke homofile møter så mye trakassering i spillet, noen av toppspillerne er homofile.*

*I: Ja det er det?*

*Nils: Og det er ganske populære spillere.*

*I: Og de blir profilert som homofile?*

*Nils: Ja folk vet at de er homofile*

Språket er likevel sentralt i forståelsen av mening og mening innenfor en kultur (Hall, 1997). Det vil si at hvorvidt det enkelte individ som benytter seg av ordene faktisk mener at medspilleren er homofil ikke nødvendigvis betyr at ordene *ikke* er et uttrykk for heteronormativitet i en kultur eller i et samfunn, eller at det ikke finnes negative holdninger til homofile i gamingkulturen. Ord vil fremdeles uttrykke en mening for tilhørerne (Hall, 1997) og brukerne av ordene må oppleve at de møtes av en aksept i gruppen, ellers ville det ikke vært mulig å ytre dem uten og oppleve former for sosiale sanksjoner (Berger & Luckmann, 1966; Jenkins, 2004). Dette kan indikere at selv om informanter ikke ser på seg selv som negative til homofile, så er de indirekte med på å konstruere heteronormativitet innenfor gamingkulturen ved å bruke bergeper som *gay*, *faggot* og *homo* som en del av sin sjargong. De bruker ordet for å uttrykke at noen eller en handling er utenfor normen, urettferdig eller feig. Å bruke mer subtile egenskaper for å vinne en kamp blir på denne måten knyttet opp mot homofili.

På denne måten blir spillestil knyttet opp mot en heteronormativ konstruksjon og det å spille *ikke* gay er morsomt og riktig og det å spille *gay* er kjedelig, urettferdig og feigt. Betydningen av distinksjonen gay/ikke gay blir overdrevet og forsterket, nettopp for å bekrefte at det å være heterofil er det *normale*, og at det å være noe annet, er å være noe som faller utenfor normen (Crawley et al. 2008; Butler, 1991).

## **7.2 Stereotypier i gamingmiljøet**

Informantene konstruerte stereotyper om *de andre*. På denne måten differensierte de seg fra dem de ikke ønsket å identifisere seg med (Tarfel & Turner 1982).

Den ensomme overvektige gameren ble nevnt av flere informanter som den stereotypiske gameren. Dette var en person som satt inne og spilte stort sett hele tiden og spiste det Magnus



kalte *søppel*, og aldri rørte på seg. Nils mente at disse mennene spilte rollespill, eller spill som World of Warcraft hvor man ihvertfall tidligere fikk poeng bare ved å være pålogget. Disse ble av flere av informantene sett på som tapere. De gjorde det bra i spillet fordi de ikke hadde noe sosialt liv utenom.

Magnus: *Det er jo noen fordommer om at personer som sitter og spiller er overvektige menn som spiser dårlig og som ja, ikke har noe liv utenom spillet da ...*

Nils hadde en lignende idé om hva den stereotypiske gameren var. Den stereotypiske gameren var en overvektig taper av en *mann*.

*Østeuropeere* var en annen gruppe spillere som ble nevnt. Magnus, Nils og Petter mente at disse spillerne var mer aggressive enn andre spillere og at de hadde dårlige holdninger til kvinner og homofile. Nils trodde kanskje at det var østeuropeere som sto for en del av kvinnehatet som han mente fantes i *The League of legends*. De brukte i følge Nils et kraftigere språk og ble generelt oppfattet som mer aggressive.

Nils: *Det er vanskelig i Norge og Norge er ganske liberalt i forhold til andre land, og når man da spiller med østeuropeere, ja, da blir det veldig vanskelig.*

I: *Hvordan opplever du holdningene til spillere fra andre land enn Norge?*

Nils: *De har litt andre, jeg tror at det er litt kulturforskjeller ...*

En annen gruppe som ble nevnt var *bebier*. Tenåringsgutter som var høye på *monsterenergidrikk* og som klikket når de ikke fikk viljen sin, ble av Mona nevnt som en typisk spiller. En *bebie* bare satt og spilte non-stop og hisset seg opp hvis noe gikk galt i spillet. Han kunne slenge rundt seg med trakasserende språk og hun mente at dette var en egen type spiller.

Magnus nevnte også disse og mente at dette var spillere som ikke tålte at noe gikk dårlig i spillet og som kunne bli forbannet og begynne å ødelegge for sitt eget lag hvis spillet ikke utviklet seg i den retningen han ønsket.

Magnus: ... så det er kanskje en del sånn bebie som vi kaller dem da, som, jeg kaller dem det, som bare er altfor personlig investert i spillet og så tar de det for alvorlig også hvis noe går galt så blir de sinte og begynner å skjelle ut folk.

Disse spillerne ble nevnt som en gruppe som ble veldig aggressive og som kunne komme med negative tilbakemeldinger.

En annen gruppe var kvinner som var synlige i spillet. Dette var kvinner som ble oppfattet som noen som spilte for å få oppmerksomhet fra menn. Mona mente at den typen jenter som var veldig opptatt av å vise at de var jenter på nett, ikke var noen hun ville forbindes med.

Mona: ... den typen jenter som er veldig interessert i at alle skal vite at de er jenter når de spiller, det er ikke sånn jeg vil være.

Nina mente at det fantes fordommer mot kvinner som spilte dataspill, og disse gikk ut på at de kun spilte for å få oppmerksomhet fra menn.

Nina: Det er jo veldig mye det at jenter blir ansett at de spiller for å få oppmerksomhet fra gutter. Så derfor er det veldig. Altså. Hvordan skal man ordlegge det. Hvis du bare spiller litt så er du ... åja ... du gjør det bare for oppmerksomheten.

Disse kvinnene var i følge mine informanter ikke ansett som *ekte gamere*. Magnus nevnte nettstedet twitch.com, et nettsted hvor det er vanlig å legge ut filmsnutter der man viser frem ting man har funnet ut av i spillet eller gode spillsekvenser, som et sted hvor de upopulære kvinnelige gamerne holdt til.

Her var det i følge Magnus en helt egen type kvinner og disse satt med stor utringning og mye sminke og spilte aktivt på sex samtidig som at de filmet at de spilte.

Magnus: ... også har man en veldig upopulær gjeng da, som er jenter med utringning som har kameraet i fokus på det, så er det liksom horror historier og det er en del hat,

*det krever ingenting og det er veldig lett å bli sint på det.*

Disse kvinnene var i følge Magnus hatet fordi de viste frem kroppen sine og ble ikke oppfattet som *ekte* gamere. Det hørte også med til denne stereotypien at disse jentene ikke var flinke til å spille og at de ikke hadde kunnskap om data og utstyr, og dette kom av at de i utgangspunktet ikke var gamere og ikke spilte fordi de likte å spille.

Stereotypiene hadde en funksjon og flere av informantene mente at uønsket oppførsel i spillet som trakassering kom *fra de andre*. Dette var en måte særlig de mannlige informantene differenserte seg fra spillere som snakket stygt om og til kvinnelige spillere.

Mona differenserte seg fra kvinnelige spillere som valgte å være synlige i spillet og oppfattet dette som jenter som ønsket oppmerksomhet. Alle disse stereotypiene, unntatt den som gjaldt kvinner, ble brukt for å differensiere *innenfor* gamingidentiteten. Det vil si *den ensomme, overvektige gameren, østeuropeeren og gutter i tenårene ute av kontroll (bebier)* ble oppfattet som grupper eller typer som befant seg *innenfor* gamingidentiteten, de ble sett på som *ekte* gamere, men de var ikke nødvendigvis noen de selv identifiserte seg med. Gruppen som skilte seg ut var *kvinner som viste at de var kvinner online*. Disse ble ikke sett på som *ekte* gamere og var derfor ikke en differensiert gruppe *innenfor* gamingidentiteten, men befant seg utenfor den.

## **7.3 Mekanismer og sosiale sanksjoner**

Ifølge informantene var det mye trakassering i The League of legends. Dette kunne oppstå i ulike situasjoner. (1) Det var ikke uvanlig for informantene å få kommentarer hvis de gjorde noe dårlig i spillet. (2) Kvinner som var synlig online fikk negativ oppmerksomhet og annen type oppmerksomhet.

### **1.1.6 Negative kommentarer i *The League of legends***

Det var ikke uvanlig å få negative tilbakemelding i *The League of legends*. Alle informantene hadde vært borti ulike former for trakassering i spillet. Dette ga seg til uttrykk ved at det over høyttaleren eller via meldingstjenesten kom ord og ytringer som informantene opplevde som støtende eller negative.

*Mona: League er kjent for å ha et veldig dårlig miljø, det er mange som snakker skitt, og det er mange drittsekker. Det er absolutt slik at noen er blitt utsatt for stygge kommentarer. Jeg er blitt utsatt for det selv ... ofte er det bare: Å du suger, du er useless og noen ganger ... å vær så snill slutt å spille, bare drep deg selv, jeg håper du får kreft, eh ... du er verre enn Hitler ...*

Det var enighet blant informantene om at slike negative ytringer som oftest kom i situasjoner hvor de spilte på lag med ukjente spillere fra Internet og hvor disse ikke var fornøyd med eget lags prestasjoner og at de dermed slengte ut kommentarer til medspillere. Det forekom også at spillere fra det motsatte laget kom med noen kommentarer etter endt spill i sammenheng med tap eller bare fordi det kunne være en del av sjargongen, måten man snakket sammen på i spillet. Det var et mylder av begreper.

*I wish you got cancer, I wish your're mother got cancer, I wish you died at utøya, that Breivik killed you, nigger, no wonder you suck at playing, you are useless, please stop playing, kill your self, your worse than Hitler, you guys, your'e just so useless.*

Nils opplevde dette generelt som bakgrunnsstøy men kommentarene om utøya hadde gjort inntrykk, og han mente at det var å gå for langt.

Mye av denne formen for kommunikasjon var på engelsk, men alle disse ordene kunne også forekomme på norsk, og dette var i følge mine informanter begreper som ble brukt underveis, før og etter spillsituasjoner og på diskusjonsforum tilhørende spillet.

Det var et system hvor man kunne rapportere når folk var frekke, rasistiske eller kom med negative ytringer mot homofile, dette var også de kommentarene som informanten opplevde at andre spillere reagerte mest på. Flere av informantene kallte fenomenet *roadrage* og mente at det kunne sammenlignes med at en satt i bile og ble irritert på andre bilister. De mente at fordi man var anonym i spillet og var det mange spillere som ikke tenkte på at det var mennesker bak de andre avatarene, og at det var derfor disse kommentarene ikke var personlige, men at de selvsagt kunne oppfattes slitsomme eller støtende.

Det var vanlig å møte spillere som ble oppfattet som aggressive, for de mannlige spillerne var dette nok, de ønsket å ha muligheten til å møte spillerne igjen og tok ikke trakasseringen så alvorlig.

### **1.1.7 Oppmerksomhet rettet mot kvinner**

Informantene nevnte to typer uønsket oppmerksomhet som de opplevde var rettet mot kvinner. Den ene var (1) negative kommentarer de fikk hvis de var synlig i spillet, den andre formen for oppmerksomhet var (2) den *romantiske*. Hvor kvinnene opplevde at andre spillere sendte dem *friendrequest*, ville chatte og møte dem i virkeligheten og tilbød seg å hjelpe dem spillet.

Nina beskriver hvordan hun med kallenavnet *Gamergirl* opplevde å få mange negative kommentarer i det hun logget på i spillet. Disse kunne være av typen «*girls dont know how to play*», «*attention seeking whore*», «*no wonder you suck at playing, bitch, get back to the kitchen*», «*wanna suck my dick*» og «*girls cant play*». Begge kvinnene i undersøkelsen oppfattet dette som støtende kommentarer som påvirket muligheten for å gjøre det godt i spillet.

Nina beskriver hvordan hun med sitt gamle kallenavn *Gamergirl* ble fulgt med argusøyne og fikk kommentarer på hver minste ting hun gjorde. Dette gjorde at hun presterte dårlige og det endte med at hun kjøpte seg en ny spillprofil som ikke ble oppfattet som *kvinnelig*.

Den *romantiske* oppmerksomheten artet seg slik at hvis andre mannlige spillere oppdaget at de var kvinner så ble de overøst med oppmerksomhet. Dette kunne være *friendrequest*, meldinger i spillet, tilbud om ekstra hjelp, kommentarer på at de var jenter som spilte og ønsker om og møtes utenfor spillet for seksuelle aktiviteter eller dating.

Mona opplevde dette som veldig slitsomt fordi hun ikke ønsket å få oppmerksomhet på at hun var kvinne når hun spilte. Det kunne være hyggelig med en *friendrequest*, men hun opplevde det som uinteressant å date en mann fra spillet som var interessert fordi hun var en *jentegamer*.

*Mona: å være jente som spiller eh ... er noe gutter kanskje er litt for interessert i. Og det er ikke noe gøy når du vet at eneste grunnen til at han er interessert er at du er jente som spiller. Jeg har hatt folk jeg har måttet blokkere på flere arenaer,*

Informantene bruker begrepet *CatCalling* om en del av den ekstra oppmerksomheten som kvinner får i spillet. *Catcalling* er en måte å fange noens oppmerksomhet på hvor motivasjonen som ligger bak er av seksuell eller romantisk karakter. I det virkelige liv vil klisjeen på dette være mannen som roper komplimenter etter en fremmed kvinne som går forbi på gaten.

Det var stor forskjell på hva informantene mente om flørting og sjekking i spillet. Generelt var jentene mer negativt innstilt enn guttene. Jentene opplevde det som trakassering, mens guttene i større grad opplevde det som komplimenter og romantisk motivert oppmerksomhet.

Petter kalte de ubehagelige tilnærmingene jentene opplevde å få for *stalkertrakassering* og mente at andre spillere reagerte med en gang det var en synlig jente med i spillet.

Kvinnelige spilleren fikk mye oppmerksomhet og det var nesten som om de andre spillerne ble forelsket i henne fordi det var en jente. Petter trodde kanskje at de reagerte slik fordi de så en mulighet for å komme i kontakt etter spillet, sende henne en friendrequest og prøve å snakke med henne.

Monas oppfatning var at menn syntes det var «kult» med jenter som gamet og at dette var grunnen til at de ble litt forelsket hvis de spilte mot en jente. Hun begrunnet dette med at mange gutter trodde at kjærestene deres ikke likte at de spilte dataspill, og at det derfor var en slags drømmesituasjon å ha en jente som likte å spille. Mona opplevde dette som vanskelig. Hun likte ikke at det at hun var jente skulle få så mye fokus.

*Mona: ... det blir liksom gjort til noe spesielt, noe annet liksom, kontra det å bare få lov til og være likeverdig og spille, også, by the way, er jeg jente. Hvis du er interessert i meg fordi vi har jo dataspill til felles og kanskje vi klikker godt,*

*kjempehyggelig, hvis du er interessert i meg, utelukkende fordi jeg spiller dataspill og du liksom begynner sånn: Hei vennene, søta, fra første setning, ... nei.*

Det var tydelige forskjeller mellom den negative oppmerksomheten kvinner og menn opplevde i *The League of Legends*. Dette er åpenbart når en ser på meningsinnholdet, men mest av alt fordi de negative kommentarene mennene opplever å få er knyttet til at enkelte spillere mister besinnelsen hvis det går dårlig for laget. Og når laget består for det meste av mennesker de aldri kommer til å møte igjen og de selv er anonymisert er det lett for disse spillerne å la sin egen frustrasjon gå utover andre. Den formen for oppmerksomhet som kvinnene opplever er derimot knyttet opp mot en *mekanisme* (Lamont et al. 2015). Oppmerksomheten er ikke knyttet til prestasjoner i spillet men til at de er synlige som kvinner. Så i det en kvinne logger seg inn i spillet og det avsløres at hun er kvinne vil hun oppleve å få kommentarer. Miljøet reagerer på at hun er kvinne, ikke på at hun spiller på en irriterende måte.

Den andre formen for oppmerksomhet kvinnene får er en annen form for mekanisme. Mennene reagerer på at de er *synlige kvinner* og behandler dem *som noe annet enn dem selv*. Kvinnene blir stereotypifisert ved at det for eksempel blir antatt at de trenger ekstra hjelp i spillet, ekstra omsorg og at de gjøres til noe spesielt kun i kraft av de er kvinner som spiller dataspill. Kvinnene blir på denne måten *de andre*. (Epstein, 1992).

## 7.4 Oppsummering

Informantene mente at spillpreferanser var betydningsfulle når en skulle bestemme hvorvidt noen var en *ekte* eller en *uekte* gamer. Særlig spill som ble forbundet med barn eller familie var utdefinert, dette gjaldt også spill som FIFA og andre konsoll-spill.

Informantene benyttet seg av stereotyper om andre spillere for å differensiere seg selv fra spillere eller grupper som de mente hadde en uønsket oppførsel, de fleste av disse gruppene var ansett som *ekte gamere* bare en gruppe skilte seg ut og det var kvinner som var synlige i spillet, disse ble sett på som falske, ikke genuint interessert i dataspill og der for å få oppmerksomhet fra menn. Disse ble ikke oppfattet som *ekte gamere*.

I gruppen var det også en oppfatning av at det var en måte å vinne og spille på som var foretrukket. Denne måten ble kalt *morsom* og innebar at spilleren skulle være *flashy, synlig*

og gjøre morsomme *plays*. Det motsatte, som ble sett på som kjedelig, urettferdig og feigt var å spille defensivt, trygt, holde avstand, bruke *usynlighet* som evne. Denne måten å spille på ble også kallt *gay*. Det å spille på en *gay* måte, eller å være *gay*, var for en del av informantene det samme som å være noe utenfor normen, være feigt og ikke spille på en direkte og synlig måte.

Informantene var også opptatt av skillet mellom det å spille *casual* og det å spille *competativt*. Det å kunne spille *casual* og morsomt hadde høy status, samtidig var det vanskelig slik som Nina påpeker for jenter å være *casual* ettersom de stadig ble utsatt for vurderinger som målte deres dedikasjon og ferdigheter. Hver gang de gjorde en feil bekreftet dette stereotypien om at kvinner ikke kunne spille dataspill og at de egentlig bare var der for å få oppmerksomhet.

Når kvinner logget seg på i *The League of legends* med en synlig profil så ble dette oppfattet som *unøytralt* og det var vanlig at kvinnene opplevde å få kommentarer. Både uønskede romantiske tilnærminger og negative kommentarer om at de ikke hørt til i spillet var vanlig. Det var en tydelig grense for kvinner som ønsket å være synlige i spillet. Dette var egentlig ikke akseptert i *The League of legend*.



## 8 Når de symbolske grensene brytes

Symbolske grenser opprettholdes i stor grad gjennom frykten for represalier og sosiale sanksjoner og hva som eventuelt kan skje hvis grensene overskrides. I dette kapitlet skal vi se på hva som skjer når de symbolske grensene overskrides.

### 8.1 Kjønnskonstruksjon i spillet

Mona spilte *bare* support og nevnte flere grunner til at hun foretrakk å spille support. Hun opplevde supportrollen som den tryggest og mest skjermede rollen i *The League og Legends* og hun likte at supportrollen ikke var så synlig. Hun opplevde dessuten seg selv som en merkbart dårligere spiller enn de andre og ville ikke ødelegge for laget. Dessuten var hun også redd for å få negative tilbakemeldinger hvis hun var mer synlig i spillet.

Mona: *Jeg spiller support, bare support.*

I: *Hvorfor det?*

Mona: *Jeg tror det er litt tryggere ... fordi jeg har spilt med så gode folk at support er en av de rollene hvor det er grenser for hvor mye du kan fucke opp.*

Hun nevnte også at hun ikke likte så godt å være synlig og mente at dette var noe guttene hun spilte med var mye mer opptatt av. Hun likte godt å være i bakgrunnen og hjelpe de andre frem i spillet.

Mona: *... mange av guttene er som er det der med åh ... carry, og bære spillet, gjøre mest damage, skal åh, se så avanserte ting han gjør, og det skal være skikkelig flashy, de fleste av de spillerne er nok gutter, mens jeg trenger ikke å bli sett så mye, jeg vil gjøre små ting og gjøre de små tingene veldig bra ...*

Etterhvert ble dette nyansert til å handle om at hun egentlig var redd for negative tilbakemeldinger hvis hun gjorde noe feil. Hun antok at disse ville komme hvis hun ble mer synlig og hun innrømmet at hvis faren for å bli utsatt for disse kommentarene ble borte så hadde hun spilt en annen rolle. På overflaten snakket Mona som om det ikke var trakassering i *The League of Legends* og at denne sorten for kommunikasjon var bagatellmessig.

Da hun utover i intervjuet ble stilt spørsmål som ikke omhandlet kvinner direkte, ble svarene annerledes og det var tydelig at hun ikke trivdes med spørsmål om likestilling og diskriminering av kvinner. På spørsmål som omhandlet trakassering i litt videre forstand åpnet hun seg mer og beskrev hvorfor hun ikke ønsket å spille noe annet enn support.

*Mona: League er kjent for å ha et veldig dårlig community, det er veldig mye drittssnakk, det er veldig mange drittsekker. Det er definitivt noen som er blitt angrepet. Jeg er blitt angrepet selv.*

*I: Hvordan da?*

*Mona: Ofte er det bare: Å du suger, å du er ubrukelig og noen ganger er det sånn bare å slutt å spille, (Utydelig ord) bare drep deg selv, jeg håper du får kreft, eh...du er verre en Hitler, eh..dere er så dårlige, herregud å—*

*I: Tror du at du får flere sånne kommentarer hvis de vet at du er jente?*

*Mona: Ja, ja, absolutt.*

*I: Ja. Går de kommentarene der inn på deg?*

*Mona: Ja, men jeg får ekstremt lite kommentarer fordi a: jeg spiller support så det er litt vanskeligere å ta meg i ting, men når jeg får dritt, jeg tar meg veldig nær av det, jeg tar det veldig personlig og jeg blir ordentlig lei meg, ehm ... så jeg med en gang noen begynner å snakke dritt så muter jeg dem*

*I: Men tror du at det kan være en grunn til at du spiller support? Tror du at du hvis det hadde vært mindre sjanse for at du kunne få negativ tilbakemelding, at du hadde spilt noe annet?*

*Mona: Ja, jeg tror at hvis du kunne garantert at ingen hadde sagt et ord i løpet av gamet så hadde jeg ... ja.*

*I: Prøvd noe annet?*

*Mona: Så hadde jeg prøvd noe annet.*

Mona har funnet sin plass som *support*, men det betyr ikke egentlig at hun er mindre interessert i de andre posisjonene. Hun befinner seg i supportrollen fordi hun opplever den som *tryggere*. Et annet interessant poeng var da hun ble spurt om hun drømte om å spille profesjonelt eller å arbeide med data eller dataspill svarte hun at dette var noe hun kunne drømme om, men som var uoppnåelig for henne fordi det var alt for vanskelig.

*I: Har du noen gang hatt ambisjoner om å bli veldig god, bli proff?*

*Mona: Ikke noe realistisk, eller faktisk, jeg dagdrømmer så klart om at åh at vi sitter og er med i verdensmesterskapet og jeg dagdrømmer mye om det, jeg har drømt om det, og vi driver hele tiden og tuller om at ja neste år ja, og vi har spilt i noen små turnering, men jeg har ikke noen faktiske ambisjoner, jeg eh ... vet at jeg aldri kommer til å bli god nok.*

Mona forteller at hun spiller support fordi det er trygt og skjermet. Hun opplever det som skremmende å være mer synlig i spillet fordi hun da opplever det som at muligheten for negative kommentarer vil øke. Derfor holder hun seg til sin rolle. Den symbolske grensen er blitt konstruert over tid gjennom negative sosiale sanksjoner (Lamont et al. 2015) og Mona har avfunnet seg med situasjonen og finner glede der hun er. Hun prøver seg ikke i andre roller og hun viser ikke utad noe ønske om å prøve seg i annen posisjon. Det er frykten for negative tilbakemeldinger som holder henne på plass.

Hun har heller ikke ytret noe ønske i gruppen om å spille noe annet og hun har heller ikke blitt satt i en annen posisjon for så å bli trakassert tilbake på plass. Frykten for ikke å være bra nok eller for å få negative tilbakemeldinger er nok til at hun holder seg der hun er.

### **1.1.8 Kjønnskonstruksjon i spillgruppen**

I *The League of Legends* spiller informantene sammen på et lag hvor rollefordelingen mellom spillerne er relativt satt og spillerne perfektioniserer sine roller. Slik som tidligere nevnt i den mer inngående beskrivelsen av spillet plasserer de ulike spillerne seg i *support*, *mid-laner*, *top-laner*, *jungler* og *ADC*. De befinner seg på forskjellige steder i kartet og har ulike roller i

gruppen. I dette kapitlet skal vi se på hvordan rollene er fordelt blant informantene og hvordan informantene knytter spesielle egenskaper til de ulike rollene, og at de ulike rollene har ulik status i spillet. Disse egenskapene var også for informantene knyttet opp mot kjønn og kjønnsroller. I følge Connell (1987) konstrueres kjønn i all hovedsak gjennom at forskjellene mellom menn og kvinner forsterkes og overdrives. Vi skal her se på hvordan informantene bruker sine roller i spillet og sine avatarer til å konstruere kjønn seg i mellom.

Petter spilte helt i begynnelsen, da *The League of legends* var nytt for ham, mye support og begrunnet dette med at han likte å hjelpe andre. Som support opplevde Petter det som at han viste sine gode sider, at han var en snill person, og at han til en viss grad ofret seg litt for at vennene skulle gjøre det godt i spillet. Han likte å helbrede og beskytte andre og passe på at skadeomfanget ble fordelt rundt på de ulike spillerne. Han sier at han på den tiden gjerne ville hjelpe andre spillere til å bli sterkere, at han ikke hadde behov for å bli sterk selv.

Mona spilte fast support i gruppen og mente at hun gjorde dette fordi hun var en som likte å passe på andre og rydde opp i småting,

*Mona: Jeg er veldig omsorgsfull ... (...) .... Jeg er veldig glad i å passe på folk og beskytte og sånn eh ... så det er nok mye med det. Jeg liker å rydde, ta vare på andre, være den som viser omsorg ...*

Hun knyttet også rollen opp mot *morsinstinkt* og trygghet. Som tidligere nevnt opplevde hun rollen som tryggere og seg selv som en trygghetssøkende person.

*Mona: Jeg tror det er litt tryggere, ... Jeg har litt sånn det morsinstinktet og jeg skal passe på deg og ...*

Petter likte å spille typiske *Tank* roller. Tankrolle var i følge ham den som skulle ta i mot mest skade å være den første som løp inn i kampen. Det var en type karakter som i følge Petter var synlig og som fikk mye oppmerksomhet.

Petter: .... *Han skal ta i mot, han skal liksom, hoppe, være den første som løper inn i kampen, skal løpe inn i det andre laget, også skal han bare ta også, ta all oppmerksomheten, se på meg, se på meg, se så mye kult jeg gjør, se hvor mye jeg skader og sånt ....*

Mona hadde en oppfatning av at gutter ikke ville spille support, at det ikke var så tøft, at de aller helst ville *bære spillet* som hun kalte det, gjøre mye skade og vise *plays*.

*Mona: Jeg tror absolutt det, jeg tror mange av de guttene jeg kjenner, spiller support, men de er jo ikke så interessert i det som mange av guttene er som er det der med åh ... carry, og bære spillet, gjøre mest damage, skal åh, se så avanserte ting han gjør, og det skal være skikkelig flashy,*

Det å spille support var i følge Petter det samme som *bare å være der nede* og følger etter andre, etter en annen person. *Top-lanen* hadde en mye mer direkte funksjon og her var det helt andre ferdigheter som krevdes. Her var han nødt til å være sterk på egen hånd.

Petter synes det var morsomt å spille en veldig utholdende karakter som var stor og muskuløs. I denne karakteren følte Petter seg *tøff*.

Det var bare å hoppe inn i laget og være fryktløs. Det å være den første som *gjorde noe*, å være *den som handlet*, den som startet kampen, førte også til at han følte seg som en leder. I rollen som *Tank* var det han som bestemte når spillet skulle begynne.

Nils hadde prøvd seg på alle rollene men foretrakk å spille *jungler*, dette fordi han mente at han selv var bedre strategisk enn spillteknisk. En *jungler* hadde i følge Nils en koordinerende rolle og bandt sammen kartet. Som jungler spilte han ofte *tanks*-karakterer, dette fordi jobben som jungler var å gå inn i skogen, mellom de tre banene i spillet og slåss mot monstre. Når en karakter dreper monstre får laget poeng. En annen måte å få poeng er ved å hjelpe medspillere i banene slik at det oppstår situasjoner hvor ens eget lag er i flertall og kan ta ned motstanderen på en slik måte at styrken hos ens eget lag øker, dette kalles som tidligere

nevnt, *ganking*. Nils likte å spille jungler fordi det fikk store positive konsekvenser for spillet hvis han gjorde det riktig, og dette opplevde han som tilfredsstillende.

Magnus likte best å spille *Assassin* og begrunnet dette med at han likte å prestere og at det han fikk til i spillet var synlig for andre.

Magnus: ... *Siden da ... da føler jeg at hvis jeg gjør det bra så synes det veldig ...*

Han mente at det var vanskelig for andre å se hva han gjorde bra hvis han spilte support, fordi jobben var å beskytte andre, og hvis man gjorde det kjempebra da, så var det mer i form av at den du beskyttet viste frem sine ferdigheter. Som support var det småting som avgjorde om det man drev med var bra eller dårlig, plassere seg bra, hindre andre i å komme inn o.s.v. Men hvis man spilte *Assassin* da fikk man tatt noen og det var mer tilfredsstillende.

Magnus: ... *hvis man spiller bra som Assassin, da er det liksom, da fikk man tatt noen liksom ... Så det er ganske kult, veldig rewarding da ...*

Det er tendenser til at særlig rollen *support* settes i sammenheng med det å være omsorgsfull og snill. Mona trekker også inn begrepet *morsinstinkt* for å forklare hvorfor hun opplever at denne rollen passer henne. I følge Connell (1987) er personlighetstrekkene og karakteristikken av de egenskapene som informantene setter i sammenheng med rollen *support* typiske egenskaper som knyttes til kvinner. (Hall, 1997; Connell, 1987; Crawley et al. 2008). Egenskaper som omsorgsfull, snill og moderlig. Rollen *Tanks* som beskrives som en *mannemann*, er rå, sterk og handlekraftig, egenskaper som i følge Connell (1987) ofte settes i sammenheng med et *hegemonisk makulinitets ideal*. Informantene beskriver også forskjellen mellom *support* og *top-laner* som at når en spiller support så følger man etter og beskytter en annen spiller, mens som *top-laner* står man alene og må kjempe i énmotén situasjoner.

Magnus beskriver det også slik at når man spiller *support*, så er man ikke så synlig som når man for eksempel spiller *Assassin*, en typisk angrepsrolle. Kontrasten mellom supportrollen

og de andre rollene i spillet er stor, hvor trekk ved karakterene de mannlige informantene foretrekker å spille er styrke, offensivitet og synlighet, og supportrollen er det motsatte, en rolle som har som hovedoppgave å legge til rette for andre slik at de kan yte maksimalt.

Supportrollen handler om å gå ved siden av den som i all hovedsak befinner seg i den nederste banen å ha oversikt over farer og på denne måten beskytte den andre spilleren slik at denne kan hente ut maksimalt med poeng.

Et annet sentralt trekk som går igjen i denne undersøkelsen er *synlighet*. Det å gjøre *flashy plays* sto sentralt når informantene skulle beskrive hva det ville si å spille godt og morsomt. Når Mona sier at hun liker seg best i bakgrunnen, ikke vil være synlig og vurderer seg selv som dårligere enn de andre, så kan dette ha en sammenheng. Likeså når de mannlige spillerne ønsker å være synlige og gjøre *flashy plays*.

Mona forteller at guttene ikke ønsker å spille support og opplever seg selv som omsorgsfull, moderlig og trygghetssøkende. Petter føler seg som en mannemann og som en leder når han spiller *tanks*. Dette kan kanskje si noe om hvilke kjønnsroller informantene forholder seg til, og kanskje er det mer som holder Mona i supportrollen enn at hun er redd for trakassering. Kan det være slik at Mona konstruerer seg selv som kvinne gjennom å spille support og Petter konstruerer seg selv som mann gjennom å spille *Tanks*?

## 8.2 Kvinner skjuler sitt kjønn i *The League of legends*

Informantene var enige om at kvinner skjulte sitt kjønn i *The League of Legends*. Det å vise sitt kjønn ble som tidligere nevnt oppfattet som at en søkte oppmerksomhet fra menn og ikke var en seriøs spiller og det ble sett på som en *ikke nøytral* handling som fortjente kritikk. Kvinnene skjuler sitt kjønn ved å bruke kallenavn (nick) som ikke viser at de er kvinner, ved å unngå og snakke i *teamchat* og de bruker «han» istedet for «hun» når de snakker om andre jenter.

*Nina: ... De fleste jenter skjuler kjønnet sitt ... Når man sitter og spiller og hvis jeg da snakker om venninna mi mens jeg spiller, så vil jeg bruke «Han» istedenfor «Hun».*

*Det er mange som aldri åpenbart vil si «Hun» om hverandre mens vi sitter og spiller*

...

Det å logge seg på med et kvinnenavn eller med et kallenavn som kunne uttrykke at det var en kvinne som spilte ble derfor sett på som en provoserende handling. Mona var tydelig splittet. På en ene side påpekte hun at de fleste jentene i spillet skjulte at de var jenter, samtidig mente hun at det å vise at en var kvinne var å sette seg selv i bås som en spesiell type spiller:

*Mona: Jeg liker ikke å si at jeg er jente. Nei, jeg skjønner ikke hvorfor, hvilken interesse har noen av at jeg er jente, hvis det kommer opp naturlig, hvis jeg snakker med noen om noe og det er en naturlig fortsettelse eller er relevant til det vi snakker om så er det helt greit å nevne det ... men den typen jenter som er veldig interessert i at alle skal vite at de er jenter når de spiller, det er ikke sånn jeg vil være ...*

Magnus mente også at hvis en jente viste at hun var jente på nett, da måtte hun forvente å få kommentarer. Dette var en vanlig holdning blant informantene, de opplevde det som unødvendig å ha et kallenavn som viste at du var jente, at det var å tre ut av rollen som spiller.

### **1.1.9 «Ikke faen om jeg spiller seriøst mot deg»**

Flere av informantene kunne fortelle at det var vanlig at kvinner som viste at de var kvinner gjennom nickname eller lignende fikk kommentarer fra det øyeblikket de logget seg inn i spillet. Disse kommentarene gikk på at andre spillere var negative til å spille med kvinner.

Nina fikk kommentarer som var seksualiserte eller som handlet om at hun var oppmerksomhetssyk. Hun beskriver kommentarer hun pleide å få da hun logget inn med kallenavnet gamergirl og at de pleide å komme idet hun logget inn.

*Nina: ... sånne bemerkninger mot kvinner, de bare kommer. Du går inn i et game, noen ser at det er en jente også slenger de det ut, uten at det er i en kontekst.*



Kommentarer som gikk på at andre spillere ikke ville spille seriøst mot dem fordi de var kvinner opplevde både Nina og Mona som spesielt ubehagelige. Mona beskrev hvordan hun innimellom visste at hun var en bedre spiller enn dem som kom med slike kommentarer, men opplevde likevel ikke å bli tatt seriøst som støtende.

Nina beskriver det å komme inn i et spill som synlig jente som at alle følger med på alt du gjør og står klare til å kommentere. Dette kalte hun tilting. Hun opplevde da å bli så stresset at hun spilte dårligere enn det hun egentlig kunne og at hun dermed bekreftet stereotypien om at kvinner ikke kunne spille dataspill.

*Nina: Det er et uttrykk «tilting» det kommer hvis du gjør det veldig dårlig eller hvis noen begynner å hakke på deg, så begynner du å spille dårligere, du blir liksom usikker, og føler deg ukomfortabel, så definitivt å få sånne kommentarer får deg til å føle deg veldig ukomfortabel. Du har liksom, spesielt den kommentaren med at noen ikke ville ta meg seriøst, og ikke ville mot meg ordentlig det var mer sånn (gjør til stemmen) «Jeg skal vise deg».*

Dette var for Nina grunnen til at hun valgte å kjøpe seg en ny spille-konto med et navn som ikke ble oppfattet som kvinnelig. Nina opplevde altså å bli plaget online, grensen var dermed ikke bare symbolsk for Nina, den var også sosial (Lamont et al. 2015). Det var en sosial grense for kvinner som ønsket å logge seg på i *The League of legends*. For Mona var det frykten som gjorde at hun skjulte sitt kjønn. Hun orket ikke å bli utsatt for det samme som Nina var blitt utsatt for og hun trivdes heller ikke så godt med å være synlig.

### **8.3 Kvinner som viser kjønnnet sitt online blir stereotypifisert**

Kvinnelige spillere som viste sitt kjønn i spillet ble som tidligere nevnt oppfattet som at de gjorde dette for å vise at de var kvinner og for å få oppmerksomhet fra menn. En av informantene forteller at mye av tilsnakket kvinner kunne få omhandlet seksuelle handlinger og at de ikke hørte til i spillverden. At deres plass var ved kjøkkenbenken.

Nina mente at det var en slags dobbeltmoral og at det var andre regler for jenter enn gutter. Hun trakk frem et spill som FIFA og mente at det var enklere for en gutt å bare spille *casual* og gjøre det han følte for, men at det til jenter ble stilt mye høyere krav. De måtte bevise at de var ekte gamere.

Hun mente også at det automatisk ble antatt at jenter kun spilte for å få oppmerksomhet fra gutter, og at det ikke å vise seriøsitet gjennom valg av spill og spillnivå, ble brukt som bevis på at en jente egentlig ikke var interessert i dataspill, men at hun bare var interessert i å henge med gutter.

*... spesielt for jenter så er det veldig at hvis du, gutter de kan bare spille FIFA sånn casual og sånn som de føler for, men som en jente er du veldig ansett som falsk hvis du bare driver og spiller sånn i histen og pisten.*

Mona beskriver at hun har fått kommentarer som går på at hun ikke hører til i spillet og bør komme seg tilbake til kjøkkenbenken. Også kommentarer som at kvinner ikke kunne spille og at de ikke egnet seg for dataspill var vanlig.

I: *Hva slags kommentarer får du da?*

Mona: *Eh ... det er ... jo de typiske sånn litt back to the kitchen og wanna suck my dick og de helt enkle ... Eh ... også er det de vanlige: jenter spiller ikke dataspill, og det fins ikke jenter på nettet, og litt de mer haha ... morsomme.*

I: *Hvordan opplever du det når du får sånne kommentarer?*

Mona: *Jeg gir ganske faen ...*

Mona forteller her at hun ikke egentlig bryr seg om disse kommentarene, men videre i intervjuet forteller hun hvordan dette påvirker henne. Hun *muter*, slår av lyden hvis noen blir ubehagelige, dette har hun til felles med de mannlige spillerne. Hun forteller også at de andre i spillet har hjulpet henne hvis kommentarene blir for vanskelige å håndtere. Samtidig forteller hun at hun vanligvis spiller med venner, snakker veldig lite i *chat*, og at hun skjuler kjønnet sitt online.

Mona: *Egentlig ... jeg pleier hvis det blir slitsomt så kan du mute spillere og stort sett så hvis en er drittsekk så sier de andre hold kjeft til han.*

I: *Så du opplever at du får litt sånn støtte ...*

Mona: *Mm ... men det er også noe jeg opplever ekstremt svært lite fordi jeg spiller for det første nesten alltid med venner, jeg snakker veldig veldig lite i chat, og når jeg gjør det så navnet mitt høres ikke ut som en jente.*

Mona tror selv at hun ikke er så påvirket av trakasseringen, samtidig har hun en svært begrenset bevegelsesfrihet hvis vi sammenligner med de mannlige spillerne. (1) Hun skjuler at hun er kvinne i kallenavnet. (2) Hun holder seg unna *voiceover* og begrenser chat med fremmede. (3) Hun spiller sjeldent med fremmede og passer på å spille med mannlige venner. Dette betyr i prinsippet at hennes bevegelsesfrihet er begrenset.

## **8.4 Profesjonelle kvinnelige spillere utsettes for hets**

Informantene forteller om en profesjonell kvinne i den amerikanske ligaen som spilte i en periode. Hun var opprinnelig gutt, men identifiserte seg som kvinne og fremsto som en typisk ung kvinne i slutten av ten-årene. Nina forteller at hun ble utsatt for kommentar som i stor grad gikk på at hun ikke var passende kleddt og hennes seksualitet. Nina mente at disse kommentarene hadde kommet også hvis hun hadde vært kvinne fra starten.

Nina: *... Så du får liksom de som er som konstant kommer til å hakke ekstra, hvis hun gjør det dårlig for eksempel, så kommer de ekstra til å hakke på det, og som liksom er veldig sånn og «veldig inappropriate kledd» og sånn ... liksom. I tillegg til når hun var transe, så ble det jo åpenbart veldig mye hat rundt det*

Også Mona beskriver denne transseksuelle kvinnens møte med den profesjonelle amerikanskje scenen.

Mona: *Det var en som spilte proff som nettopp slutta, som var egentlig en gutt, som var transejente, eller hun var en jente, det var en jente født gutt, og som også var lesbisk, som dessverre sluttet, og delvis fordi det var mye dritt, det var mange kjipe kommentarer.*

Også Magnus som spilte i den Norske proffligaen hadde opplevd at kvinner ble utsatt for mye oppmerksomhet underveis i spillet. Han nevnte at på hans eget lag var det en kvinne og at det bestandig var noen som skulle kommentere dette underveis.

Magnus: *Eller ... eh ... jeg har jo forståddt en jente i teamet, eller liksom i det proffe teamet, og da er vi liksom, de sier kanskje at hun er jente en del, som jeg synes er litt unødvendig, jeg spiller jo med de to andre veldig ofte så jeg tenker ikke noe over det.*

Det ble nevnt av andre informanter at flere av toppspillerne var åpent homofile og at dette var helt uproblematisk. Det finnes altså en åpning for seksuell variasjon så lenge personen ikke er kvinne, eller fremstiller seg selv som kvinne.

## 8.5 Oppsummering

Informantene oppfattet det å være synlig kvinne i *The League of Legends* som å være utenfor normen. Dette hadde en av de kvinnelige informantene tatt til seg i så stor grad at hun også selv oppfattet det som selvsagt og naturlig at hun ikke viste andre i spillet at hun var jente (Althusser, L. 2001).

Informantene var enige om at det var kvinnelige spillere som var mest utsatt online, og det ble nevnt at kvinnelige spillere ble utsatt for mange forskjellige former for negative sanksjoner. De kunne oppleve at andre spillere utsatte dem for *tilting*, at de ble hakket på fra første stund. De andre spillerne ville da kommenterer alle feil de gjorde og sette dette i sammenheng med at de var kvinner og at de nektet å spille mot en kvinne.

De fikk kommentarer som rettet seg mot kjønn og seksualitet, og dette ble rettfærdiggjort med at alle kvinner som viste at de var kvinner i spillet kun gjorde dette for å få oppmerksomhet fra menn, eller for å få fordeler i spillet. Kommentarene omhandlet deres seksuelle moral, klesdrakt, hvordan de fremsto og at de skulle utføre ulike seksuelle handlinger.

Kvinner som var synlige i proffligaen ble også utsatt for den samme formen for behandling og dette fungerte også som eksempel for spillere utenfor proffligaen, flere av informantene nevnte hvordan kvinnelige spillere hadde sluttet å spille fordi trakasseringen hadde gitt dem psykiske problemer.

Stereotypiene om kvinner gjorde også at en del menn ikke tok kvinnelige spillere seriøst og dermed ble de i stor grad utsatt for romantiske tilnærmelser, dette var også noe som kunne være med på å bekrefte for andre at de oppfylte stereotypien om kvinnelige spillere som var at de spilte for å få oppmerksomhet fra menn, noe som det derfor var i kvinnenens interesse ikke å oppmuntre.

I og med at kvinnelige spillere i så stor grad ble utsatt for trakassering hvis de var synlige, opplevde en av mine kvinnelige informanter at det var for risikabelt å prøve seg i mer synlige roller i spillet, hun likte seg best i *support* rollen fordi der fikk hun lite negative tilbakemeldinger, også den andre kvinnelige spilleren spilte i *forsvar*, enten som *mid-laner*, eller som *support*.

Tidligere har jeg vist at informantene knyttet ulike spill til en eventuell gaming-status, og noen spill ble oppfattet på en slik måte at spilleren ble ansett for å være en *ekte* eller *ordentlig* gamer, og motsatt; visse spill ble oppfattet på en slik måte at du *ikke* ble ansett for å være en ekte eller ordentlig gamer. Det var også en tydelig distinksjon mellom kvinne/mann hvor det å være en gamer ble ansett for i utgangspunktet ikke å være en kvinne, det å være noe annet online ble ansett for å være upassende og ikke nøytralt, en upassende handling. Det å logge på med et kallenavn som kunne tolkes i den retning at du var kvinne, var *ikke-nøytralt*, det å *ikke* kunne tolkes i den retningen, ble ansett som *nøytralt* og passende. Det eksisterte også i gruppen en oppfatning av at det fantes en måte å vinne på som var riktigere og bedre enn en annen. Det var ansett som feigt å vinne på en passiv måte, for eksempel gjennom å bruke evner som usynlighet, mens det ble ansett som morsomt å ha en offensiv stil. Det holdt ifølge mine informanter ikke bare å vinne, det hadde status å vinne på en morsom måte, og det å vinne på en morsom måte ble av mine informanter beskrevet sammenfallende. Dette var

interessant i og med at de fleste kvinner når de først spiller i de *usynlige* rollene, de som foregår i bakgrunnen og hvor muligheten til å definere spillet eller spille *morsomt* er svært liten. De mannlige spillerne foretrakk de *synlige rolle* og de oppfattet også seg selv som bedre spillere enn det de kvinnelige spillerne gjorde.

Kvinner som ikke skjulte sitt kjønn online ble sett på som *uekte* gamere. De kvinnelige spillerne, når de først deltok uten å vise at de var kvinner, befant seg ofte i de posisjonene i spillet hvor det var vanskelig å oppnå høy status. Det var altså tydelige grenser rundt gameridentiteten og disse grensene var det særlig kvinner som opplevde å møte.

Jeg påviste også flere trekk som gikk i retning av at miljøet var heteronormativt og at informantene opplevde at rollefordelingen i spillet var knyttet opp mot egenskaper som de forbandt med kjønnskategoriene, kvinne/mann. Informantene bruker også begreper som *gay/faggot/homo* om andre spillere som spiller på en feig måte og som anses som utenfor normen.

## 9 Avslutning og konklusjon

Avslutningsvis følger en oppsummering av studiens gang og en presentasjon av studiens hovedfunn og sentrale poeng. Videre gis en redegjørelse av funnene i forbindelse med gjennomgang av tidligere forskning. Til slutt følger en refleksjon omkring studiens begrensninger og forslag til videre forskning.

### 9.1 Oppsummering av studiens gang

For å besvare problemstillingen:

*Hvordan påvirker symbolske grenser og kjønnskonstruksjonen i The League of Legends spillernes handlefrihet?*

Mitt overordnede utgangspunkt var at kvinner er i mindretall i teknologiske miljøer og i gamingmiljøet. Tilnærmingen hadde et klassisk etnografisk utgangspunkt hvor målet i stor grad var å komme inn i et miljø for å få innblikk i det jeg har valgt å kalle gamingkulturen.

Undersøkelsen bar derfor preg av at jeg først etter observasjoner, intervjuer og studier av spillet *The League of Legends* ble kjent med en del av problemstillingene som jeg i analysene av dataene har funnet.

For eksempel hadde jeg i utgangspunktet ingen anelse om at kvinner skjulte sitt kjønn i *The League of Legends*, dette var noe jeg fikk vite om gjennom intervjuer av informantene.

Jeg kom i kontakt med mine informanter ved en tilfeldighet og brukte noen måneder før intervjuene på å lese meg opp på litteratur knyttet til dataspill og gaming. Jeg satt i flere uker med ulike dataspill, også *The League of Legends* for å forstå mer av denne interessen som favner så mange.

Intervjuguiden ble konstruert for å favne bredt men med en forespørsel fra instituttet om å undersøke temaet trakassering av kvinner i onlinespill, dette var dog ikke min hovedsaklige vinkling. Lenge var jeg mest fasinert av samholdet i gruppen og deres relasjoner til hverandre, og en stor mengde data har ikke fått plass i denne oppgaven.

Jeg hadde flere samtaler med informantene både før og etter intervjuene ofte på SMS og jeg ble også kontaktet via facebook.

Intervjuene var semi-strukturerte, men var formet rundt informantene og for å gi dem en følelse av trygghet, intervjuene hadde derfor en vennskaplig og fri form. Informantene ledet meg og jeg ledet informantene.

Denne undersøkelsen gir slik jeg ser det et lite innblikk i gamingkultur og spillet *The League of Legends* slik jeg har fortolket data, teori og annen forskning. Likevel støtter mine funn seg på store undersøkelser utført i nyere tid av Ask (2016) og Fox & Tang (2016). Disse undersøkelsene omhandler *The League of Legends* og er mix method undersøkelser som både tar for seg problemstillingen kvalitativt og kvantitativt. Dette gir grunn til å tro at min undersøkelse kan være et lite bidrag til det store bildet.

Analysen er forsøkt fremstilt på en slik måte at den gradvis beveger seg inn på det som kan sies å være temaet i denne oppgaven, *hvorfor kvinner skjuler sitt kjønn i The League of Legends* og beskriver hvordan en kombinasjon av distinksjoner, stereotyper om kvinner, og sosiale sanksjoner er med på å skape grenser, symbolske og sosiale, og at det er når disse overskrides at kvinnene utsettes for ulike sosiale sanksjoner, som for eksempel trakassering.

Jeg viser også til at kjønnskonstruksjonen blant informantene gir et inntrykk av å være *heteronormativ*, hvor forskjellene mellom kjønnene forsterkes på en slik måte at det oppstår en dualistisk opfatning av at det fins to essensielle kjønn, mann og kvinne, to distinkte motsetninger, som innehar ulike egenskaper og attributter kun i kraft av sine biologiske kjønn, og (kanskje) skaper en symbolsk grense mellom de kvinnelige og mannlige spillerne som påvirker spillernes handlefrihet.

## **9.2 Hovedfunn og sentrale poeng**

Det var en tydelig distinksjon mellom kvinner og menn i *The League of Legends*. Funnene i denne undersøkelsen kan peke i retning av at det fies en symbolsk grense mellom kvinnelige og mannlige spillere i *The League of Legends*. Denne grensen voktes gjennom trakassering, men også gjennom fremmedgjøring av kvinnelige spillere. Denne fremmedgjøringen skjer gjennom at kvinnelige spillere blir stereotypisert og utsatt for romantiske tilnærminger.



I følge Lamont et al. (2015) blir en grense forsterket gjennom sosiale sanksjoner og grensen er symbolsk så lenge den begrenser handlingsrommet til mennesker på et psyko-sosialt plan. I det en person trakasseres vil dette være et uttrykk for at den symbolske grensen slik jeg oppfatter det, beveger seg over til å bli en sosial grense (Lamont et al. 2015).

Informantene forholder seg både til den sosiale grensen som kommer til uttrykk ved at kvinner må skjule sitt kjønn i det de logger på i *The League of Legends*, men også gjennom forsterkede kjønnsroller som gir sterke føringer til hvordan kvinner og menn skal utøve kjønn i *The League of Legends*.

Det var et tydelig skille i gruppen mellom kvinner og menn når det kom til hvilke roller de spilte. Kvinnene befant seg i forsvar og mennene i angrep. Dette ble også funnet i Ratan et al. (2015) som fant at kvinner vanligvis spilte support med en mannlig partner.

En av informantene mente at det å spille support hadde lavere status for mennene i gruppen/undersøkelsen. De ville gjerne være mer synlige og aktive i spillet enn rollen som support tillot. Epstein (1992) fant at det var forbundet med lav status å jobbe i yrker som ble forbundet med kvinner, og at menn som gjorde dette ble kalt *tinkerbells*. Dette kan være sammenlignbart med fordelingen blant informantene i forsvar og angrep i og med at de fleste kvinner som spiller *The League of Legends* kun spiller support. Kanskje er det en sammenheng mellom at supportrollen forbindes med egenskaper informantene selv ser på som tilhørende kvinner og at mennene i undersøkelsen ikke ønsket å spille support.

Guttene ønsket å gjøre stor skade på motspillerne og likte å spille store, sterke menn, *mannemenn*. Hun som befant seg i support forbant supportrollen med å være omsorgsfull, snill og knyttet den opp mot moderlighet.

I følge Söderlund (2015) er det mye som tyder på at måten kjønn konstrueres gjennom visuell presentasjon forsterker opplevelsen av forskjellene mellom kjønnene og oppfattelsen av at det er to kjønns kategorier som står i et motsetningsforhold i *The League of Legends*. Gjennom å merke noen egenskaper og særegenheter som feminine og andre som maskuline er dette med på å forsterke distinksjonen kvinne/mann (Gerson & Peiss 1985; Connell, 1987; Söderlund 2015; Epstein 1992).

Kvinnelige gamere opplevde å måtte forholde seg til stereotyper om kvinner som påvirket deres mulighet til å være frie i spillet. Dette støttes av Ask (2016), Bryce et al. (2006) og

Taylor et al. (2009). Typiske stereotypier var at kvinnelige gamere kun var ute etter oppmerksomhet fra menn, ikke egentlig kunne spille og ikke egentlig var genuint interessert i spill. Det var også stereotypier som gikk i retning av at kvinner som var synlige i onlinespill var promiskuøse, interessert i sex eller ønsket at andre mannlige spillere skulle hjelpe dem frem i spillet. Også mine informanter beskrev ulike stereotypier om kvinner, særlig om *synlige* kvinner. Kvinner som var synlige i spillet var ute etter oppmerksomhet fra menn, kunne egentlig ikke spille og ble sett på som *horer* bare i kraft av å være synlige kvinner online.

Distinksjoner som var verdiladet ble brukt for å vokte gameridentiteten. (Bourdieu 1984, sitert i Lamont et al. 2015, s.4).

*Ekte/uekte* gamer ble brukt for å beskytte gameridentiteten. Spillpreferanser ble knyttet opp mot denne distinksjonen.

*Nøytral/Unøytral*. Begrepet unøytral ble brukt om kvinner som *ikke* skjulte at de var kvinner online. Det å skjule at du var kvinne ble ansett for å være nøytralt. Det ikke å skjule at du var kvinne blir sett på som en provoserende handling som fortjente en markering fra andre spillere. Dette ble også funnet av Ask (2016). Det å være synlig kvinne ble sett på som å gå utenfor normen.

*Morsom/kjedelig (gay)*. Det fantes en morsom måte å spille og vinne på. Denne var knyttet til å være synlig og handlekraftig i spillet.

Det å spille *kjedelig* var det samme som å være defensiv, ikke synlig, vinne på en ikke-aggressiv og tydelig måte, for eksempel gjennom å benytte seg av evner som usynlighet. Dette ble også kalt å spille *gay*. Å være *gay* var det samme som å spille utenfor normen, spille feigt og urettferdig. Også Ask (2016) fant at et ord som «gay» var mye brukt og at det for hennes informanter ikke hadde betydningen homofil i tradisjonell forstand, begrepet *gay* knyttes likevel opp mot det å være utenfor normen, noe som kan indikerer heteronormativitet.

*Casual/kompetativt*. Dette var egentlig to forskjellige måter å spille på. Den første var knyttet til å spille på en morsom og underholdende måte, den andre var å spille for å vinne. Innenfor begrepet *casual* var det et ideal om ikke å ta seg selv så seriøst og fokusere på å ha det gøy.

En viktig problemstilling i denne undersøkelsen er hvorvidt det kvinner opplever i det de logger seg på som synlige kvinner er trakassering, sjargong eller annet.

Seksuell trakassering defineres i Norges lover som uønsket adferd hvor den som utsettes for seksuell trakassering har definisjonsmakten.

*Med trakassering på grunn av kjønn menes handlinger, unnlater eller ytringer som virker eller har til formål å virke krenkende, skremmende, fiendtlige, nedverdiggende eller ydmykende. Med seksuell trakassering menes uønsket seksuell oppmerksomhet som er plagsom for den oppmerksomheten rammer. (Likestillingsloven, 2013 § 8).*

Det vil si at i følge det norske lovverket defineres trakassering utfra den utsattes for opplevelse.

Ask (2016) er usikker på om de negative yttringene bør kategoriseres som trakassering eller oppfattes som et uttrykk for en sjargong, men også hennes undersøkelser viser til at kvinner opplever at de er trakassert og at kvinner utsettes for en annen form for negative tilbakemeldinger enn menn i *The League of legends*. Der menn ikke tar seg nær av de negative tilbakemeldingene, er det motsatt for kvinnene som føler at de må skjule sitt kjønn online.

Fox & Tang (2016), E.A. Jane (2014) og Braithwaite (2013) viser til at kvinner utsettes for trakassering i onlinedataspill. Også i lignende MMO spill som *The World of Warcraft*, er seksuell trakassering vanlig.

Denne undersøkelsen støtter seg på det norske lovverket og et viktig funn i denne undersøkelsen er derfor at kvinner utsettes for seksuell trakassering. De opplever at de selv blir ydmyket hvis de er synlig som kvinner online. Kommentarer av seksuell karakter er vanlige, også kommentarer som at motspillere ikke ønsker å spille mot dem fordi de er kvinner. De blir nedvurdert som spillere og det blir antatt at de ikke kan spille. De får også kommentarer og tilnærmelser som dekker seg til under å være romantisk motivert, det informantene kaller *catcalling*. Dette blir også støttet av Ask (2016).

### 9.3 Konklusjon

Funnene i denne undersøkelsen peker i retning av at det er grunn til å tro at spillerne påvirkes av kjønnskonstruksjon og symbolske grenser mellom spillerne. Studien av symbolske grenser og handlefrihet gir en innfallsvinkel til diskrimineringsproblematikk og i dette tilfellet forståelsen av de bakenforliggende årsaker til at kvinner velger å skjule sitt kjønn i *The League of Legends*.

Kjønnskonstruksjonen blant informantene *kan* potensielt påvirke hvilke roller spillerne tar i spillet, hvordan de vurderer egenskaper ved seg selv og ferdigheter som passende til de ulike rollene, og dette *kan* påvirke ikke bare de kvinnelige spillerne, men også de mannlige. En kan tenke seg at det er en mulighet for at de mannlige informantene avviser supportrollen og streber etter noe som passer med et mannsideal hvor egenskaper som rå kraft, styrke, lederegenskaper og aggressivitet står i sentrum, og at kvinnelige spillere ved å spille support går inn i en rolle som er i tråd med et kvinneideal hvor egenskaper som omsorg, og det å være snill og moderlig står sentralt. Det er vanskelig å bevise at det er slik, men det kan være at studier av en liten virtuell boble som *The League of Legends* er, vil kunne gi oss forståelse av dynamikken mellom kjønnene også i en større skala.

Hvorvidt det ble konstruert symbolske grenser er også vanskelig å bevise men forutsetningen for dem var i hvert fall til stede. Distinksjonen *kvinne/mann* var tydelig i det kvinnene logget seg på i spillet og det var synlig at de var kvinner. Dette ble oppfattet som en provoserende handling. At begrepet *jentegamer* eksisterer betyr i følge Butler (1991) at det eksisterer en norm. Det å logge seg på som synlig kvinnelig spiller ble sett på som *unøytralt* det vil si at noe *annet* ble ansett for å være normen. Hvis det å være *jentegamer* blir ansett for å være unøytralt i en verden med et dualistisk syn på kjønn, så må det bety at det å være mann er det *nøytrale*. En annen faktor som peker i denne retningen er at begrepet *guttegamer* ikke brukes. Gamer/jentegamer. En gamer er dermed en mann eller kvinner som fremstår som menn. I det kvinnene blir synlige er de *jentegamere*.

I følge Epstein (1992) er distinksjoner viktige i dannelsen av symbolske grenser eller i avdekkingen av dem.

En annen indikator på grenser mellom grupperinger er at det finnes et «oss» og et «dem». Informantene kunne fortelle om steroetypier om kvinnelige spillere, dette ble også bekreftet av Fox & Tang (2016) og Ask (2016). I følge Jenkins (2004) er det vanlig i konstruksjonene

av en kollektiv identitet å konstruere en «ingroup» og en «outgroup» (Tarjfel & Turner, 1982). Et premiss for at en kollektiv identitet skal oppstå er at medlemmene oppfattet at det fins likheter mellom dem som tilhører gruppen. Dette indikerer at det fins indivder som *ikke* oppfattes som like, det er disse som blir «the outgroup». På samme måte som at det dannes en forenklet oppfatning av at «the ingroup» er like, vil det dannes forenklede oppfatninger om dem som *ikke* er det. Det er disse som danner grunnlaget for stereotypier.

En tredje måte å gjenkjenne en grense er gjennom *sosiale sanksjoner* eller mekanismer. Reaksjoner som inntreffer når noen trår over grensen.

En viktig faktor i grendedannelse er forhandlingene som foregår ved grensen (Jenkins, 2004). Det er i følge Jenkins (2004) ved grensen vi blir klar over hvem vi er og i hvilken gruppe vi selv tilhører. Kommentarene kvinner som logger seg på med kvinnelige kallenavn eller reaksjonene profesjonelle kvinnelige spillere får helt åpenlyst kan sees på som en reaksjon på at disse kvinnene trår over en symbolsk grense. Det står ikke i Riotgames spillregler at kvinner ikke har adgang, tvert i mot er det på overflaten av gamingmiljøet en stor interesse for *kvinnelige spillere*. Likevel rører det seg *noe* under overflaten.

Hvis det nå er slik at det eksisterer en symbolsk grense mellom kvinner og menn i *The League of Legends* er det da mulig å si noe om hvordan denne påvirker deres handlefrihet?

Jeg vil her i den avsluttende delen av resonnementet støtte meg på informantenes opplevelse av deres egen handlefrihet.

Nina opplevde trakasseringen i *The League of Legends* på en slik måte at hun som i utgangspunktet og i god tro hadde valgt kallenavnet *Magicgirl* ble nødt til å betale for et nytt kallenavn som ikke avslørte at hun var kvinne. Hun opplevde også at hun måtte skjule sitt eget og andre kvinnelige spilleres kjønn i chatten ved å kalle dem «han» når de utenfor *The League of Legends* ville kalt hverandre «hun» og holdt seg unna voiceover fordi da kunne hun bli gjenkjent som kvinne. Alt dette indikerer at hun *ikke* har full handlefrihet i *The League of Legends*.

Mona opplevde selv at hun *hadde* handlefrihet i *The League of Legends* samtidig som at hun hadde det hun selv kalte et kjønnsnøytralt kallenavn. Hun snakket ikke i chat og hun spilte skjelden med fremmede spillere. Hun holdt seg også i bakgrunnen i spillet fordi hun var redd for negative tilbakemeldinger. Nina og Monas opplevelse av å ha handlefrihet er forskjellig,

men begge to opplevde at de ikke kunne logge på med et kallenavn som for eksempel inneholdt deres eget navn.

Var så de mannlige spillerne frie til å handle slik de ønsket?

Uten å ta for meg det filosofiske begrepet *frihet*, men støtte meg på den forenklete forklaringen av ordet som «muligheten til å handle fritt» så forteller Thomas om seg selv at han tidligere hadde likt å spille support og hjelpe andre, men at han nå likte å spille store og sterke menn som tok plass.

Spørsmålet er hvorvidt det sosiale presset for menn om å opptre på en gitt måte for å være attraktiv og nærme seg det som i vårt samfunn oppfattes som *idealmannen* (Connell, 1987) påvirket ham i den *virtuelle* verden *The League of Legends* til å spille ut et ideal som kanskje ikke er tilgjengelig for ham i den *virkelige* verden, gjennom å ikle seg en *tanks*-avatar og spille rollen som top-laner, og om dette er et uttrykk for handlefrihet eller et uttrykk for kjønnsideal og stereotypier om menn og kvinner, som virker begrensende på deres mulighet til å handle fritt.

Denne problemstillingen er ikke fullstendig besvart i denne oppgaveteksten og en mye større undersøkelse ville være nødvendig for å avdekke slike strukturer, hvis det overhode er mulig. Likevel finner jeg at det kan være tendenser ved mine funn som indikerer at informantene til en viss grad dras mot et dualistisk kjønnsideal hvor distinksjonen mann/kvinn forsterkes ved at informantene velger seg roller i tråd med stereotypiske idealer for maskulinitet og femininitet i tråd med teorien om et hegemonisk maskulinitetsideal (Connell, 1987; Crawley et al. 2008).

# Forslag til videre forskning

Denne undersøkelsen ble gjort med det formål å finne ut hvorfor så tilsynelatende få kvinner er aktive i gamingmiljøet. Nå ved undersøkelsens slutt vet jeg at dette ikke er tilfelle, kvinnene er ikke fraværende, men usynlige.

Videre studier av distinksjoner og symbolske grenser i et større format tror jeg ville kunne gi nyttig kunnskap også om andre miljøer hvor kvinner, eller andre grupper i samfunnet, fremstår usynlige, i mindretall, eller er utsatt for negative sosiale sanksjoner.

Også studier av kjønnskonstruksjon og heteronormativitet i *The League of Legends* kunne vært interessant å studere videre med tanke på og forstå mer av forholdet mellom kjønnsroller, kjønnskonstruksjon og symbolske grenser.

## 10 Litteraturliste

Adam, Alison & Green, Eileen. (2001). *Virtual gender: technology, consumption and identity*. London: Routledge.

Althusser, L. (2001). Ideology and Ideological State Apparatuses. (Notes towards an Investigation). I L. Althusser (Red.), *Lenin and Philosophy and Other Essays*. London: Monthly Review Press.

Alvesson, Mats & Skjöldberg, Kaj. (1994). *Tolkning och reflektion. Vetenskaps - filosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur.

Andersen, N. & Malterud, K. (Red.) (2013). *Seksuell orientering og levekår*. Bergen: UNI Helse.

Ask, Kristine. (2016). Når jentene må inn i skapet: Seksuell trakassering og kjønnsfrihet i online dataspill. *Norsk Medietidsskrift*. (Årgang 23, nr. 1), s. 1-21. DOI: 10.18261/issn.0805-9535-2016-01-03

Barak, Azy. (2016). Sexual Harassment on the Internet. *Social Science Computer Review*. (Vol 23, nr. 1) S. 77 – 92. DOI: 10.1177/0894439304271540

Beauvoir, Simone de. (2000). *Det annet kjønn* (1949). Oslo: Pax Forlag.

Berger, P. L. & Luckmann. (1966). *The Social Construction of Reality; A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Great Brittain: The Penguin Press

Braithwaite, Andrea. (2013). ‘Seriously, get out’: Feminists on the forums and the War(craft) on women. *New media & Society*. 2014. (Vol. 16, nr. 5), s. 703 – 718. DOI: 10.1177/14614448134813489503

Bryce, Jo & Rutter, Jason. (2003). Gender dynamics and the social and spatial organization of computer gaming. *Leisure studies*.(vol. 22, nr. 1). S. 1-15. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/02614360306571>

Bryce, Jo. Rutter, Jason & Sullivan, Cath. (2006). *Understandig Digital Games. Digital Games and Gender*. DOI: <http://dx.doi.org/10.4135/9781446211397.n11>



- Bryman, A. (1988) *Quantity and Quality in Social Research*. London: Unwin Hyman.
- Bryman, A. (2012) *Social research methods*. 4.utg. New York: Oxford University Press.
- Butler, Judith. (2007). *Gender Trouble* (1990). New York: Routledge.
- Butler, Judith. (1991). Imitation and Gender Insubordination. I Fuss, Diana. *Inside out*. (s. 13-31). Great Britain: Routledge.
- Byrne, B. (2004) Qualitative interviewing. I C. Seale (Red.), *Researching Society and Culture*, 2.utg. London: Sage. S. 179-92.
- Connell, R.W. (1987). *Gender and Power. Society, the Person and Sexual Politics*. Stanford, California: Standford University Press.
- Crawley, S.L. , Foley, J. & Shehan, C.L. (2008) *Gendering Bodies*. Plymouth, UK: Rowman & Littlefield publishers, inc.
- Cook, Thomas D. & Campbell, D. T. (1979). *Quasi – experimentation: design & analysis issues for field settings*. Boston: Houghton Mifflin Co.
- Dibbel, Julian. (1993, 21/12). A rape in cyberspace or how an evil clown, a haitian trickster spirit, two wizards, and a cast of dozens turned a database into a society. *Village Voice*.
- Eklund, L. (2011). Doing Gender in Cyberspace: The Performance of Gender by Female World of Warcraft Players. *Convergence: The International Journal of Reasearch into New Media Technologies*, (Vol.17, nr. 3) S. 323 – 42. DOI: <http://dx.doi.org/10.1177/1354856511406472>
- Entertainment software association (10/05-2017) Press releases, two-thirds of American households regularly plays Video Games. Hentet fra: <http://www.theesa.com/article/two-thirds-american-households-regularly-play-video-games/>
- Epstein, C. F. (1992). Tinkerbells and Pinups: The Construction and Reconstruction of Gender Boundaries at Work. I Lamont, M. & Fournier, M. (Red.), *Cultivating Differences; Symbolic boundaries and the Making of Inequality*. (s. 213 – 232). Chicago & London: The University of Chicago Press.

- Fox, Jesse & Tang, Wai Yen. (2016). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational, responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New media & society*, 2016. (ikke oppgitt), s. (Ikke oppgitt). DOI: 10.1177/1461444816635778
- Franks, M.A. (2012). Sexual Harassment 2.0. *Maryland Law Review*, (Vol. 71, nr. 3) s. 97 – 106.
- Gerson, J. M. & Peiss, K. (1985). Boundaries, Negotiation, Consciousness: Reconceptualizing Gender Relations. *Social Problems*. (Vol. 32, nr. 4) S. 317 – 331.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the Prison Notebooks of Antonio Gramsci*, ed. and trans. Q. Hoare and G. Nowell Smith, London: Lawrence Wishart.
- Hall, D.E. (2004). *Subjectivity*. London: Routledge.
- Hall, Stuart. (1997). *Representations and signifying practices*. London: Sage publications Ltd.
- Helseth, Hanna. (2007). *Ingen jenter på skolen er horer. En studie av forebyggende arbeid blant ungdom* (Masteroppgave i sosiologi). Oslo: Universitetet i Oslo.
- Jane, Emma Alice. (2014). 'Back to the kitchen, cunt': speaking the unspeakable about online misogyny. *Journal of Media & Cultural Studies*, 2014 (Vol. 28, nr. 4), s. 558 – 570. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2014.924479>
- Jane, Emma A. (2016). Online misogyny and feminist digilantism. *Journal of Media & Cultural Studies*, 2016 (Vol.30, nr.3), s. 284-297. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/10304312.2016.1166560>
- Jenkins, Richard. (2004). *Social identity*.(2.utg.). London: Routledge.
- Kowert, Rachel. Domahidi, Ernese. Festl, Ruth. & Quandt, Thorsten. (2014). Social Gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, 2014, (Nr. 36) s. 385 - 390. DOI:<http://dx.doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.003>

Lamont, Michèle & Molnár, Virág. (2002). The Study of Boundaries in the Social Sciences. *Annual Review of Sociology*. (Vol. 28) S. 167 – 195.

Lamont, Michèle. Pendergrass, Sabrina & Pachucki. (2015). Symbolic boundaries. I *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 2.utg. Elsevier Ltd. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.10416-7>

Ledbetter, Andrew M. & Kuznekoff, Jeffrey H. (2011). More than a game. *Communication Research*, 2011(Vol 39, nr. 2) s, 269 - 290. DOI: [10.1177/0093650210397042](https://doi.org/10.1177/0093650210397042)

Likestillingsloven. Lov. 21. Juni. 2013 Nr. 8 Forbud mot trakassering.

Martin, Crystle & Rafalow, Matthew. (2015). Gendered Barriers to Participation in Gaming Culture. *GenderIT*. (nr. 24) S. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2807565.2807713>

Mead, G.H. (1934) *Mind, self and society: from the standpoint of a social behaviorist*. Chicago: University of Chicago Press.

Medietilsynet. (2016) Barn og medier 2016, 9-16 åringers bruk og opplevelse av medier. Hentet fra: [http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2016\\_barnogmedier.pdf](http://www.medietilsynet.no/globalassets/publikasjoner/barn-og-medier-undersokelser/2016_barnogmedier.pdf)

Moi, Toril. (2000). Innledende essay av Toril Moi. I Beauvoir, Simone de. Oversatt av Bente Christensen. *Det annet kjønn*. (s. 7 – 29). Oslo: Pax Forlag A/S.

O’Cathain E.A. & Nicholl, M.J. (2008). Multidisciplinary, Interdisciplinary, or Dysfunctional? Team Working in Mixed-Methods Research. *Qualitative Health Research*.(Vol. 18. Nr. 11). S. 1574 – 1585.

Ratan, Rabindra A. Taylor, Nicholas. Hogan, Jameson. Kennedy, Tracy & Williams, Dimitris. (2015). Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, 2015(Vol.10, nr. 5), s. 438-462. DOI: [10.1177/1555412014567228](https://doi.org/10.1177/1555412014567228)

Røthing, Å. & Svendsen, S.H.B. (2009). *Seksualitet i skolen. Perspektiver på undervisning*. Oslo: Cappelen Damm Akademisk.

- Salter, Anastasia & Blodgett, Bridget. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic media*, 2012(volume 56, nr. 3) S. 401- 416. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>
- Silverman, David. 2006. 3 utg. *Interpreting Qualitative data. Methods for Analyzing Talk, Text and Interaction*. London: Sage Publication.
- Stefansen, K. Smette, I. & Bossy, D. (2014). Angrep mot kjønnsfriheten: Unge jenters erfaringer med uønsket beføling. *Tidskrift for kjønnsforskning*.
- Sundén, J. & Sveningsson, M. (2012). Gender and Sexuality in Online Digital Games: Passionate Play. *Games and Culture*. (Vol.7, nr. 2), S.38. doi: 10.1177/1555412012451124
- Söderlund, Anna. (2015). *Fair Game – A critical examination of gender representation in League of Legends*. (Masteroppgave i Media og kommunikasjonsstudier). Södertörn University, Stockholm.
- Tang, Wai Yen & Fox, Jesse (2016). Men's Harassment Behaviour in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors. *Aggressive Behavior*. (Volume 42, Nr. 6) S. 513-521. DOI: 10.1002/ab.21646
- Taylor, Nicholas. Jensen, Jen. & de Castell, Suzanne. (2009) Cheerleaders/Booth Babes/Halo hoes: Pro-Gaming and Jobs for the Boys. *Digital Creativity*. (Vol. 20, No. 4), S. 245-247. DOI: 10.1080/14626260903290323
- Taylor, T.L. (2006). *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge: MIT Press
- Taylor, S. (1989). *Sources of the self: The making of modern identity*. Cambridge: Harvard University Press.
- Tajfel, H. & Turner, J. (1986). *The social identity theory of intergroup behaviour*. I S. Wochel & W.G. Austin (ed.), *Psychology of Intergroup Relations*, Chicago: Nelson.
- Thagaard, Tove. (2002). 2.utg. *Systematikk og innlevelse; en innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget.

Turkle, Sherry. (1995). *Life on the screen. Identity in the age of the internet*. New York: Simon & Schuster.

Vitores, Anna & Gil-Juárez, Adriana (2015) The Trouble with women computing': a critical examination of the deployment of research on the gender gap in computer science. *Journal of Gender Studies*. (Vol.25, Nr.6), s.666-680. DOI:  
<http://dx.doi.org/10.1080/09589236.2015.1087309>

Witkowska, E. (2005). *Sexual harassment in schools: prevalence, structure and perceptions*. Stockholm: Arbeta och Hälsa. Vetenskaplig skriftserie.

Winer, R. & Boström, G. (2007). Psykisk ohälsa, självmordstankar och självmordsförsök bland homosexuella, bisexuella och transpersonar (hbt) – resultat från två svenska undersökningar. *Suicidologi*, (vol. 12, nr. 1) S. 10-13.

Yee, N. (2008). Maps of Digital Desire: Exploring the Topography of Gender and Play in Online Games. I Y. Kafai, C. Heeter, J.Denner, & J.Sun (Red.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*. The MIT press.



Harald Hårfagres gate 29  
N-5007 Bergen  
Norway  
Tel: +47-55 58 21 17  
Fax: +47-55 58 96 50  
nsd@nsd.uib.no  
www.nsd.uib.no  
Org.nr. 985 321 884

Hans Christian Arnseth  
Institutt for pedagogikk Universitetet i Oslo  
Postboks 1092 Blindern  
0317 OSLO

Vår dato: 09.03.2016

Vår ref: 46886 / 3 / HJP

Deres dato:

Deres ref:

## TILBAKEMELDING PÅ MELDING OM BEHANDLING AV PERSONOPPLYSNINGER

Vi viser til melding om behandling av personopplysninger, mottatt 21.01.2016. Meldingen gjelder prosjektet:

<i>46886</i>	<i>Studie av Gaming kultur i spillet League of Legends</i>
<i>Behandlingsansvarlig</i>	<i>Universitetet i Oslo, ved institusjonens øverste leder</i>
<i>Daglig ansvarlig</i>	<i>Hans Christian Arnseth</i>
<i>Student</i>	<i>Edda Jansdottir Arneberg</i>

Personvernombudet har vurdert prosjektet, og finner at behandlingen av personopplysninger vil være regulert av § 7-27 i personopplysningsforskriften. Personvernombudet tilrår at prosjektet gjennomføres.

Personvernombudets tilråding forutsetter at prosjektet gjennomføres i tråd med opplysningene gitt i meldeskjemaet, korrespondanse med ombudet, ombudets kommentarer samt personopplysningsloven og helseregisterloven med forskrifter. Behandlingen av personopplysninger kan settes i gang.

Det gjøres oppmerksom på at det skal gis ny melding dersom behandlingen endres i forhold til de opplysninger som ligger til grunn for personvernombudets vurdering. Endringsmeldinger gis via et eget skjema, <http://www.nsd.uib.no/personvern/meldeplikt/skjema.html>. Det skal også gis melding etter tre år dersom prosjektet fortsatt pågår. Meldinger skal skje skriftlig til ombudet.

Personvernombudet har lagt ut opplysninger om prosjektet i en offentlig database, <http://pvo.nsd.no/prosjekt>.

Personvernombudet vil ved prosjektets avslutning, 01.12.2016, rette en henvendelse angående status for behandlingen av personopplysninger.

Vennlig hilsen

Katrine Utaaker Segadal

Hanne Johansen-Pekovic

Kontaktperson: Hanne Johansen-Pekovic tlf: 55 58 31 18

Vedlegg: Prosjektvurdering

*Dokumentet er elektronisk produsert og godkjent ved NSDs rutiner for elektronisk godkjenning.*

*Avdelingskontorer / District Offices:*

*OSLO:* NSD, Universitetet i Oslo, Postboks 1055 Blindern, 0316 Oslo. Tel: +47-22 85 52 11. nsd@uio.no

*TRONDHEIM:* NSD, Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet, 7491 Trondheim. Tel: +47-73 59 19 07. kyrre.svarva@svt.ntnu.no

*TROMSØ:* NSD, SVF, Universitetet i Tromsø, 9037 Tromsø. Tel: +47-77 64 43 36. nsdmaa@svt.uib.no

# 11 Intervjuskisse

Av Edda J. Arneberg

## **Intervjuobjekts bakgrunn**

Alder Kjønn Type arbeid/studier.

## **Om spilling**

- *Kan du fortelle meg litt om spillet?*
- *Hva er målet i dette spillet?*
- *Kan du vise meg hvordan?*
- *Hvem spiller du sammen med?*
- *Hvor ofte spiller dere og når?*
- *Hva er det som gjør det morsomt å spille?*

## **Om utvikling av ferdigheter**

- *Er spillet vanskelig, hvorfor?*
- *Hva gjør du hvis du står fast?*
- *Hender det at du hjelper andre med å komme videre/bli bedre?*
- *Prøver du å forbedre deg og bli bedre, hvordan gjør du i såfall det?*

## **Om det sosiale**

- *Hvem spiller du sammen med?*
- *Spiller du med noen du kjenner utenfor internet?*
- *Hva pleier dere å snakke om mens dere spiller?*
- *Har du møtt mennesker i spillet som er blitt venner utenfor spillet?*
- *Hva synes du om å snakke med andre spillere mens du spiller?*

## **Om roller og valg av karakterer**

- *Hva slags karakterer pleier du å velge deg i spillet?*
- *Hvorfor har du valgt akkurat disse/denne karakteren(e)?*
- *Spiller du en «rolle» i spillet eller føler du at du «er deg selv»?*
- *Hvordan er din rollekarakter annerledes enn deg selv?*
- *Får du gjennom din rollekarakter levd ut andre sider ved deg selv, i så fall hvilke?*
- *Opplever du at det er enklere å være «deg selv» i spillet? Hvorfor?*

### **Hvis informanten spiller med venner de kjenner utenfor spillet:**

- *Hvordan opplever du vennene dine i spillet, er de fremdeles «seg selv»?*
- *Har du venner som tydelig trer inn i en annen rolle når de spiller, og som du opplever fullstendig annerledes utenfor spillet, forklar hvordan?*

### **Roller og læring**

- *Har rollekarakteren lært deg noe som du tror du har nytte av i det virkelige liv, i så fall hva?*

### **Roller og seksualitet**

- *Hvordan opplever du utseendet og historiene rundt karakterene, er det visse karakterer som er mer seksualisert enn andre, isåfall hvilke?*
- *Hvorfor tror du disse karakterene er utformet slik?*
- *Har rollekarakterene kjønn og seksualitet?*
- *Har noen av rollekarakterene en homofil legning?*

### **Kjønn/seksualitet og trakassering**

- *Har du opplevd uønsket kontakt gjennom spillet, i så fall hva slags.*
- *Hender det at noen blir personlig angrepet på chatten mens dere spiller, hvis så, fortell om de hendelsene du kan huske?*
- *Hender det at du hører nedsettende bemerkninger knyttet til kjønn og seksualitet? I såfall hvilke og i hva slags sammenhenger.*



- *Er det deler av spillet som du opplever som diskriminerende, støtende eller ubehagelig, isåfall hvilke?*
- *Opplever du at det er en overvekt av et kjønn som spiller?*
- *Kjenner du til spillere som er åpent homofile online?*
- *Tror du det finnes spillere som skjuler sitt kjønn eller seksualitet/begge deler i spillet for og unngå å bli trakassert eller diskriminert?*

# **12 Forespørsel om deltakelse i forskningsprosjektet**

## ***En studie av gamingkultur***

### **Bakgrunn og formål**

Formålet med studiet er å finne ut mer om fler-spills, internettbaserte, strategiske, sanntids dataspill. Hvordan de brukes som sosial arena og hvordan de påvirker spillerne på ulike måter. Både som individer og som gruppe, blant annet roller og kjønn. Prosjektet er en del av masterstudiet i pedagogikk ved Universitetet i Oslo.

De utvalgte informantene er blitt spurt fordi de er en gruppe som består av et likt antall kvinner og menn som har spilt sammen over en lengre tid.

### **Hva innebærer deltakelse i studien?**

Datainnsamlingen vil foregå ved observasjon av flere spill-omganger. Det vil da gjøres opptak av fra skjermen til den jeg sitter sammen med, lyd-opptak, eventuelt video. Det vil også gjøres intervjuer av hver enkelt deltaker i undersøkelsen. Det vil da bli gjort lydopptak. Alle deltakere vil bli fullstendig anonymisert i masteroppgaven. Eventuelle video-opptak/lyd-opptak vil kun brukes for å kunne analysere situasjonene i ettertid. Det vil ikke hentes inn annen informasjon om informantene i studien enn kjønn og alder.

### **Hva skjer med informasjonen om deg?**

Alle personopplysninger vil bli behandlet konfidensielt. Det vil kun være mine veiledere og meg selv som vil ha tilgang til materialet. Alle opptak vil være låst inne i et privat skap med kun en nøkkel.

Deltakerne vil ikke kunne bli gjenkjent i publikasjonen. Prosjektet skal være avsluttet innen 01.12.2016.

**Frivillig deltakelse** Det er frivillig å delta i studien, og du kan når som helst trekke ditt samtykke uten å oppgi noen grunn. Dersom du trekker deg, vil alle opplysninger om deg bli anonymisert. Dersom du ønsker å delta eller har spørsmål til studien, ta kontakt med Edda Jansdottir Arneberg (95852102) eventuelt veileder Hans Christian Arnseth (22855348). Studien er meldt til Personvernombudet for forskning, Norsk samfunnsvitenskapelig datatjeneste AS.

## **Samtykke til deltakelse i studien**

Jeg har mottatt informasjon om studien, og er villig til å delta

-----

----- (Signert av prosjektdeltaker, dato)



