



LUNDS
UNIVERSITET

”Ingen bryr sig och den som gör det borde inte göra det.”

En kvalitativ studie av hur gamers upplevelser av gamingvärlden motsvarar föreslagen lagstiftning

Av: Emelie Holst

LUNDS UNIVERSITET
Rättssociologiska institutionen
Kandidatuppsats (RÄSK02)
Vårtermin 2016



Handledare: Måns Svensson

Examinator: Håkan Hydén

Abstract

E-sport is a phenomenon that along with internet has had a fast development in the last decade. A person can stream their gaming today so that other people are able to follow what is happening on the streamer's computer. This live interaction makes it possible for people all over the world to come together over a common interest, online gaming.

The use of internet also carries negative aspects such as cyberbullying. As recently as 2016 an official report of the Swedish Government regarding criminal law for individuals' personal privacy was presented. This report contained proposals for new legislation on certain sections of the law. The report was conducted in order to meet with the new possibilities of communication that come with the technical evolution, especially the ones on internet.

This study aims to examine online gaming experiences in Sweden and how they correspond to the recently proposed legislation. This was done by interviewing six Swedish gamers about their experiences regarding gaming climate, streaming and problems experienced within the world of gaming. The analysis was made by applying normtheory on the interview material. The results of the analysis concluded that social gaming norms are operating in favour of the game. Therefore the social norms do not correspond well to the proposed legal norms. The author of this thesis came to the conclusion that a change of the game idea has to be made for the proposed legislation to work.

Keywords: gaming, legislation, norms, streaming

Nyckelord: gaming, lagstiftning, normer, streaming

Innehållsförteckning

1. Inledning och bakgrund	2
1.1 Syfte och frågeställningar	3
1.2 Avgränsning	4
1.3 Rättssociologisk relevans	4
1.4 Gällande rätt	4
1.4.1 Lagstiftning avseende integritet	5
1.4.2 Lagstiftning avseende olaga hot	5
1.4.3 Lagstiftning avseende ofredande	5
1.4.4 Lagstiftning avseende förtal	6
1.4.5. Lagstiftning avseende förolämpning	6
1.5 Twitch och dess förhållningsregler	7
2. Tidigare forskning	7
2.1 Svensk forskning	7
2.2 Internationell forskning	8
3. Metod	10
3.1 Arbetsätt avseende tidigare forskning	10
3.2 Pilotstudie	10
3.3 Snöbollsurval	11
3.4 Intervjuer - tillvägagångssätt	11
3.4.1 Intervjuernas upplägg	12
3.5 Metod för analys av data	13
3.5.1 Kvalitativ dataanalys	13
3.6 Forskningsetik och moral	14
4. Teoretiskt ramverk - normteori	15
4.1 Rättssociologi och normer	15
4.2 Normer i arbetsrätt och spelkontext	17
5. Resultat och analys	19
5.1 Spelandet som sådant - övergripande	19
5.1.1 Analys avseende spelandet som sådant	20
5.2 Upplevelser av gamingvärlden	21
5.2.1 Analys avseende gamingvärlden	22
5.2.2 Spelets liknelse med fotboll	23
5.2.3 Analys avseende liknelsen till fotboll	24
5.2.4 Analys avseende spelet	25
5.3 Streaming	25
5.3.1 Analys avseende streaming	26
5.3.2 Analys avseende sport och kapitalism	27
5.3.3 Analys avseende kommentarer	28
5.4 Gamingvärldens problematik och rättsväsendet	30
5.4.1 Analys avseende känslor	31
5.4.2 Analys avseende hot och yttrandefrihet	33
5.4.3 Analys avseende problematik och rättsväsende	34
6. Avslutande diskussion och slutsatser	35
7. Källförteckning	40
8. Bilaga 1 Intervjuguide	43
9. Bilaga 2 Följetext	43

1. Inledning och bakgrund

E-sport är ett fenomen som likt internet har kommit att utvecklas i mycket snabb takt under det senaste decenniet (Hutchins 2008, s. 852). Sporten kan beskrivas som en arena där media, elektronisk sport, och företagsamhet kombineras (Martoncik 2015, s. 208). Den snabba utvecklingen inom digital teknik skapar ständigt nya förutsättningar för e-sporten och nya trender uppstår. Ett exempel på en sådan trend är att sända (streama) sitt spel online, exempelvis genom Twitch. Twitch grundades 2011 och är en community där spelare från hela världen möts kring det gemensamma intresset för online gaming. Tjänsten riktar sig till olika aktörer så som media, spelare, spelindustrin och spelutvecklare. Varje månad vistas över 100 miljoner medlemmar på communityn som har 1,7 miljoner unika sändare (Twitch Interactive Inc 2016). Twitch är unikt i det avseendet att en person kan starta en kanal, streama och därmed göra det möjligt för åskådare att interagera med denne i realtid, genom skriftlig chat men även video/ljud (Burroughs & Rama 2015, s. 3).

Framför allt ungdomar spenderar idag allt mer tid vid internet och tar del av nya möjligheter inom exempelvis e-handel och information. År 1995, när internet fortfarande var en ny företeelse, var 5 procent av den svenska befolkningen uppkopplad, medan 91 procent använder nätet år 2015. (Findahl 2015, s. 3-4). Samtidigt medför internetanvändandet påtagliga risker (SOU 2016:7, s. 21) till exempel exponering för cyberbullying och trakasserier (Chang, Chiu, Miao, Chen, Lee, Huang, & Pan 2015, s. 257). Cyberbullying kan utföras med olika tekniker, till exempel via e-mail eller meddelanden med syftet att trakassera, göra bort och/eller hota om att skada en person (Ferdon & Hertz 2007, s. 1).

Så sent som i år presenterades SOU 2016:7 Integritet och straffskydd. En statlig offentlig utredning vilken avsåg att se över det straffrättsliga skyddet för den enskildes personliga integritet, särskilt gällande hot och kränkningar. Utredningens främsta uppgift var att kontrollera huruvida det befintliga straffrättsliga skyddet är ändamålsenligt eller ej. Detta mot bakgrund av att den tekniska utvecklingen har skapat utvidgade möjligheter till kommunikation vilket har medfört ökad risk för att brottsliga gärningar begås (SOU 2016:7, s. 19). Efter utredningen presenterades bland annat följande lagförslag;

En ny straffbestämmelse i 4 kap. BrB om olaga integritetsintrång. Denna kriminaliserar intrång i andras privatliv genom spridning av uppgifter så som bilder avseende till exempel sexualliv eller hälsotillstånd (SOU 2016:7, s. 22-23). Vad gäller bestämmelsen om olaga hot 4 kap. 5 § BrB så

föreslogs kortfattat två förändringar, att byta ut ordalydelsen ”allvarlig fruktan” mot framkallande av ”allvarlig oro” och att omfatta ”hot om brott mot den enskildes frihet eller frid” (SOU 2016:7, s. 24-25). Avseende paragrafen om ofredande 4 kap. 7 § BrB så framförs det att den bör kunna täcka mer hänsynslösa beteenden som sker elektroniskt, och ”det som är ägnat att kränka den andres frid på ett kännbart sätt” (SOU 2016:7, s. 26). För förtalsbestämmelsen 5 kap. 1§ och 2 § BrB rekommenderar utredningen en modernisering som främst avser att kriminalisera uppgifter där skada är menat att nå annan individs anseende (SOU 2016:7, s. 26-27). Det som bör utgöra grund för straffansvar vid förolämpning, 5 kap 3 § BrB, är gärningar som kränker någons självkänsla eller värdighet. På så vis menade man att modernisera angrepp på den subjektiva äran (SOU 2016:7, s. 28).

Med utredningens innehåll i åtanke är det av intresse att undersöka hur förslagen motsvarar de faktiska problem som upplevs av gamingvärldens aktörer. Detta eftersom de använder internet och därmed den utökade möjligheten till kommunikation som utredningen menar finns. Förekommer cyberbullying i gamingvärlden och om så, upplevs det vara ett problem? Frågorna är därmed vad gamers upplever vara problematiskt i gamingvärlden och om lagändringarna som föreslås i utredningen skulle ha någon verkningskraft i deras kontext. Det är denna kunskapslucka som uppsatsen gör anspråk på att fylla.

1.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med denna kandidatuppsats är att ur ett rättssociologiskt perspektiv undersöka huruvida lagändringarna som föreslås i SOU 2016:7 motsvarar gamers egna upplevelser om vad som är problematiskt i gamingvärlden. Detta för att kunna se i vilken utsträckning en sådan lagstiftning skulle ha stöd av spelarna och i förlängningen kunna lösa de problem som eventuellt föreligger, eller om resurserna borde fördelas på annat sätt. För att uppnå detta syfte kommer kvalitativa intervjuer att genomföras med utgångspunkt i följande frågeställningar;

- Hur upplever gamers det rådande klimatet i gamingvärlden?
- Hur påverkar den ökande trenden av livestreaming upplevelsen?
- Hur kan gamers upplevelser av problem i gamingvärlden förstås motsvara de potentiella rättsliga förändringar som presenteras i SOU 2016:7?

1.2 Avgränsning

Studien baseras på intervjuer med svenska gamers men den kommer att beröra internationell forskning. Den internationella forskningen anses vara nödvändig för att förstå fenomenet gaming och den tillför viktig kunskap till denna uppsats.

Med gaming avses i denna studie spelande på PC, även om konsolspel som Xbox och Playstation normalt innefattas av begreppet. Anledningen till sådan avgränsning är att samtliga intervjupersoner spelar PC. Gamers är vidare det begrepp som kommer att användas för spelare uppsatsen igenom. Vad gäller livestreaming kommer det avgränsas till att behandla de tjänster som Twitch erbjuder eftersom det är den mest populära streamingsidan för tillfället.

1.3 Rättssociologisk relevans

Thomas Mathiesen, professor i rättssociologi vid Oslo Universitet, beskriver rättssociologin som ett ämne vilket analyserar rätten i samhället. Enligt rättssociologin fungerar samhället och rätten i en växelverkan, dessa komponenter anses påverka varandra (Mathiesen 2005, s. 16, 18). Denna uppsats ämnar studera upplevelsen av gamingvärlden och hur de rättsliga normerna motsvarar dessa upplevelser. Därav är den av rättssociologisk relevans. Mårten Schultz, professor i civilrätt vid Stockholms Universitet, tydliggör det faktum att näthat i många avseenden är förbjudet. Vidare beskriver denne ett svenskt rättssamhälle som näst intill kapitulat avseende fenomenet näthat (Schultz 2013, s. 16). Rättsväsendet är inte oproblematiskt gällande skydd av de som utsätts för kränkningar på nätet. Som en förlängning av det menar docent Måns Svensson och universitetslektor Karl Dahlstrand, verksamma vid Lunds Universitet, att det förefaller vara ett rättstrygghetsproblem. Dessa beskriver kränkningar på nätet som ett rättsligt område i vilket det råder en osäkerhet kring vad som gäller. Rättsliga brister i en sådan kontext kan leda till en lägre tilltro för rättsväsendet bland unga och i förlängningen en för rättsstaten underminerad legitimitet (Svensson & Dahlstrand 2014, s.11). Med denna studie söker jag att bredda det rättssociologiska fältet till att förstå gamingvärlden eftersom den är en stor del av det yngre samhället. En förståelse för den kan underlätta vägen till en för rättsväsendet högre tilltro.

1.4 Gällande rätt

Utredningens förslag förmedlar budskapet om att gällande rätt bör utvecklas avseende det straffrättsliga skyddet för personlig integritet. En genomgång av gällande rätt är därför nödvändig för att förstå utgångspunkten. Det finns inte något specifikt lagrum eller brott för kränkningar eller

dylikt på internet. Vad som centralt finns att tillämpa är de lagrum brottsbalken tillhandahåller (Svensson & Dahlstrand 2014, s. 13).

1.4.1 Lagstiftning avseende integritet

Regeringsformen föreskriver att ”var och en gentemot det allmänna är skyddad mot betydande intrång i den personliga integriteten, om det sker utan samtycke och innebär övervakning eller kartläggning av den enskildes personliga förhållanden.” (RF 2 kap. 6§). Det framgår av utredningen att gällande rätt inte är enhetlig avseende skydd för personlig integritet då den stiftats vid olika tidpunkter och återfinns i straffrätten, skadeståndsrätten och den offentliga rätten (SOU 2016:7, s. 208). Vidare anser lagrådet att svensk straffrätt inte innehåller något övergripande förbud för den enskildes spridande av integritetskränkande uppgifter som gäller andra (Justitiedepartementet 2012, s. 61).

1.4.2 Lagstiftning avseende olaga hot

Olaga hot återfinns i brottsbalkens fjärde kapitel som innehåller brott mot frihet och frid. Paragrafen lyder; ”Om någon lyfter vapen mot annan eller eljest hotar med brottslig gärning på sätt som är ägnat att hos den hotade framkalla allvarlig fruktan för egen eller annans säkerhet till person eller egendom döms för olaga hot” (BrB 4 kap. 5§). Straffskalan består av böter eller fängelse högst ett år och vid grovt brott ligger straffet på mellan fängelse sex månader eller högst fyra år. Den senaste ändringen av lydelsen skedde år 1993 då en bestämmelse om grovt olaga hot infördes (Holmqvist 2013, BrB 4:5, s. 1). Olaga hot kan förekomma via olika former av kommunikation, till exempel Twitter och Facebook (Svensson & Dahlstrand 2014 s. 14). Bestämmelsen om olaga hot behöver enligt utredningen förändras för att i större utsträckning kunna omfatta bland annat brott mot den enskildes frihet och frid och antydningar till hot (SOU 2016:7, s. 330). Det problematiska avseende hot är exempelvis de hot som framförs skriftligen. Det är svårt för mottagaren att tyda avsändarens signaler och vice versa. Det blir komplext för avsändaren att se konsekvenserna av sitt handlande (SOU 2016:7, s. 341). Vidare bör det finnas i åtanke att utökad kriminalisering skulle innebära ett begränsande av yttrandefriheten och därmed bör sådan lagstiftning ej bli striktare än nödvändigt (SOU 2016:7, s. 345).

1.4.3 Lagstiftning avseende ofredande

Lagrummet som berör ofredande lyder; ”Den som handgripligen antastar eller medelst skottlossning, stenkastning, oljud eller annat hänsynslöst beteende eljest ofredar annan, döms för ofredande till böter eller fängelse i högst ett år.” (BrB 4 kap. 7 §). Begreppet hänsynslöst beteende har erhållit kritik då det ansetts vara för vagt. År 1993 ändrades straffskalan då maximumstraffet

höjdes från fängelse högst sex månader till fängelse högst ett år. En gärning av denna art ska medföra en kännbar fridskränkning och måste således uppfattas av den utsatte vid tiden för angreppet. De fall där personer tar kontakt med andra, genom till exempel upprepade kontakter och kontaktförsök via elektronisk kommunikation, bedöms inte sällan som ofredande. Både mängden meddelanden och mängden i kombination med kränkande innehåll kan vara straffbart (Holmqvist 2013, BrB 4:7, s. 1-2). Utredningen framför att denna bestämmelse bör utvidgas på grund av den utökade kommunikationen via internet. Internet gör det möjligt att kontakta personer när och var som helst, även utan mottagarens vilja. Den elektroniska kommunikationen medför dessutom att meddelanden inte alltid når personen direkt utan fördröjs till tillfälle då mobil eller dator startas. Utöver det kan meddelanden i större omfattning spridas mellan aktörer på internet än i den fysiska världen (SOU 2016:7, s. 375).

1.4.4 Lagstiftning avseende förtal

Förtal och förolämpning, så kallade ärekränkingsbrott, är ofta de brott som blir aktuella inom fenomenet internetkränkningar (Svensson & Dahlstrand 2014, s. 14). Förtalsbrottet kan innebära brott mot grundlagarna (Holmqvist 2013, BrB 5:1 s. 10). Den nuvarande förtalsbestämmelsen lyder: ”Den som utpekar någon såsom brottslig eller klandervärd i sitt levnadssätt eller eljest lämnar uppgift som är ägnad att utsätta denne för andras missaktning, dömes för förtal till böter.” (BrB 5 kap. 1§). Vid grovt förtal kan fängelse i högst två år dömas ut (Holmqvist 2013, BrB 5:2, s. 1). För att förtal ska bli aktuellt krävs att en uppgift lämnas, skriftligen eller muntligen. Vid fullbordat brott krävs det att uppgiften har nått en tredje part. Att exempelvis placera tjuvgods hos någon annan kan omfattas av denna bestämmelse då det väsentliga är vad uppgiften innehåller. För att en person ska kunna hållas straffansvarig för förtal så krävs det att uppgiften som påstås är så konkret till innehåll att det kan prövas om denna är sann (Holmqvist 2013, BrB 5:1 s.2-3). Till bestämmelsen om förtal finns en ansvarsfrihetsregel som är tillämplig då det anses varit försvarligt att lämna uppgiften eller då någon har vart skyldig att uttala sig, till exempel vid vittnesmål (Jareborg & Friberg 2010, s. 74.).

1.4.5. Lagstiftning avseende förolämpning

Lagrummet om förolämpning lyder; ”Den som smädar annan genom kränkande tillmäle eller beskyllning eller genom annat skymfligt beteende mot honom, dömes, om gärningen ej är belagd med straff enligt 1 eller 2 §, för förolämpning till böter. Är brottet grovt, dömes till böter eller fängelse i högst sex månader.” (BrB 5 kap. 3§). Denna ordalydelse har varit densamma sedan brottsbalkens införande. I jämförelse med förtalsbrottet vilket avser att skydda den objektiva äran

ämnan istället för förolämpningsbrottet skydda den subjektiva äran. Med andra ord är det väsentliga hur den som utsätts för ett nedsättande uttalande påverkas (Holmqvist 2013, s. BrB 5:3, s. 1).

Vad som skiljer förtal och förolämpning från samtliga andra brott i brottsbalken är att de är så kallade målsägandebrott, vilket innebär att de inte får åtalas av allmän åklagare (Jareborg & Friberg 2010, s. 84). Den begränsade möjligheten till åtal kan ses som ett tecken på att en persons ära och heder inte längre framstår som lika åtråvärd att skydda. Det har också varit aktuellt att överväga huruvida förolämpningsbestämmelsen borde upphöra. Utredningen framhäver emellertid att skulle vara negativt för normerna att avskaffa det som skyddar värdighet och självkänsla (SOU 2016:7, s. 467-468).

1.5 Twitch och dess förhållningsregler

För att kunna förstå vilka regler gamers inom livestreaming har att förhålla sig till redogörs nedan för några av dessa. Inledningsvis finns följande citat på Twitch webbsida under rubriken Rules of conduct; "If you find yourself asking whether or not you're crossing the line, chances are you shouldn't do it." (Twitch Interactive Inc 2015). Streamare och åskådare måste följa såväl nationell som internationell lagstiftning. Twitch förbjuder en rad beteenden, bland annat trakasserier, diskriminering, hot om självmord, droganvändning och pornografi. Vad gäller spelbeteende så är fusk och hackning förbjudet. Överträdelser mot dessa bestämmelser kan leda till avstängning av användarkontot. Avstängning gäller minimum 24 timmar vid förstagångsöverträdelse eller på obestämd tid om det rör sig om svårare eller upprepade företeelser (Twitch Interactive Inc 2015).

2. Tidigare forskning

I detta avsnitt avser jag att bredda förståelsen för gamingvärlden genom att återge tidigare forskning kring ämnet. Befintlig forskning berör i hög grad kränkningar på nätet och gaming.

2.1 Svensk forskning

Schultz redogör för vilka möjligheter en person har om den blir utsatt för kränkningar via internet och hur denne ska agera för att driva en juridisk process. Han tydliggör att ansvaret för upprättelse från rättsväsendets sida ofta åligger brottsoffret att utkräva (Schultz 2013, s. 16). Förutom det straffrättsliga ansvaret kan det vara tal om ett civilrättsligt sådant. Ett sådant ansvar kan göra den som utsätter en annan för kränkning eller hot skadeståndsskyldigt. Schultz menar att det civilrättsliga alternativet ofta är det bättre i fråga om näthat eftersom det inte ställer lika höga beviskrav som brottmål. En privatperson kan väcka enskilt åtal om den så önskar (Schultz 2013, s. 17-18). Skadeståndsrätten är av stor vikt enligt Schultz avseende skyddet för integritet på internet

eftersom det ger den enskilde chansen att ta revansch på näthatare (Schultz 2013, s. 23). Skadestånd kan tillgå den som kränkts psykiskt, dock krävs det att kränkningen har varit allvarlig (Schultz 2013, s. 25-26) (Dahlstrand 2012, s. 29). ”Den som allvarligt kränker någon annan genom brott som innefattar angrepp mot dennes person, frihet, frid eller ära skall ersätta den skada som kränkningen innebär.” (SL 2 kap. 3§). Det som är komplext gällande internetkränkningar är anonymiteten eftersom rätten kräver att ansvarig person kan identifieras (Schultz 2013 s. 30).

Lina Eklund, sociolog verksam vid Stockholms universitet, har forskat kring gaming och studerat länken mellan online och offlinevärlden. Denne menar att fenomenet massive multiplayer online gaming där gamers spelar tillsammans tidigare har setts som virtuella världar. Enligt Eklund kan dessa virtuella världar även betraktas som sociala världar då gamers oberoende av geografiska avstånd kan socialisera i realtid (Eklund 2015 s. 528-529). Vidare redogör Eklund för att homogena grupper förenklar uppnåendet av spelmålen eftersom sådana grupper blir mer stabila. Att verbalt kunna förstå varandra och ansluta sig till spelet vid samma tider är sådant som bidrar till stabiliteten. Sådana grupper karaktäriseras av liknande normer och värderingar vilket främjar den sociala interaktionen (Eklund 2015, s. 534).

Svensson och Dahlstrand arbetade med rapporten ”Nätkränkningar, svenska ungdomars normer och beteenden” på uppdrag av Ungdomsstyrelsen. Rapporten utgjorde underlag till ett regeringsuppdrag. Studien ämnade undersöka sociala normer i relation till trakasserier på internet, såsom hot och kränkningar. Svensson och Dahlstrand ger exempel på studier som pekar på ett samband mellan trakasserier och onlinespel (Svensson och Dahlstrand 2014, s. 4, 6). De fann i sin studie att nätkränkningar är ett problem, men kanske inte i den utsträckning eller form som tidigare erfarits. Detta eftersom ca 50 procent av människorna som deltog i den kvantitativa delen svarade att man inte någon gång upplevt sig kränkt avseende sådant andra skrivit om dem på internet. En annan slutsats var att under tiden då sociala medier och internet har expanderat så verkar andelen av gymnasieelever som upplever sig vara utsatta för mobbning allt jämt vara stabil. Svensson och Dahlstrand framhöll slutligen att i en situation där rätten inte sänder ut tydliga signaler så verkar sociala normer vara starkt vägledande för beteendet (Svensson & Dahlstrand 2014, s. 82, 84).

2.2 Internationell forskning

En av de studierna som Svensson och Dahlstrand redogjorde för var den som Teng, Tseng, Chen och Wu genomfört. Dessa undersökte onlinespelet och dess ”misbehaviours”. Misbehaviours utgjordes exempelvis av spelrelaterat fusk, mobbning, kontostöld och ovärdat språk i förhållande till hur dessa faktorer påverkade andra gamers aggression (Teng, C., Tseng, F., Chen, Y., & Wu

2012, s. 342). Kontostöld i en gamingkontext innebär att stjäla ett konto och dess lösenord för att få tillgång till den virtuella karaktären och eventuella tillgångar. Mobbning i spel menar dessa forskare kan bero på ett behov av att dominera andra (Teng m.fl. 2012, s. 345). Resultatet av studien visade att fusk, mobbning och kontostöld som normalt sett utgör en källa för irritation, inte var sådant uppförande som framkallade ilska hos andra gamers (Teng m.fl. 2012, s. 353).

Den globala marknaden för gaming är en biljonindustri som sträcker sig världen över. Med tiden har den sociala miljön förändrats då allt fler kvinnor har anslutit sig till gamingvärlden. Traditionellt sett har många av gamingvärldens ytor betraktats som utrymmen som män har skapat för män och där män ska vistas. Då kvinnor i allt större utsträckning inträtt i ytorna har även sexuella trakasserier blivit vanligare. Att sexuella trakasserier förekommer mer tros ha ett samband med att gamers över kontinenter kan spela tillsammans, så kallad "massively multiplayer" (Fox & Tang 2014, s. 314) (O'Leary 2012). I situationer där flera gamers är närvarande blir kvinnor ofta minoriteter och därför utsatta för trakasserier. Salter och Blodgett påvisar att det finns en fientlighet mot kvinnor i gamingvärlden. Fientligheten har blivit påtaglig då kvinnor ofta uppmanas att exempelvis att bete sig mer manligt eller avrådda från att avslöja sitt kön. Det finns också en jargong om att inte tala om genus och sexism på grund av en rädsla för att sticka ut och få oönskad uppmärksamhet (Salter & Blodgett 2012, s. 402-403).

Avseende stereotyper om hur män och kvinnor förväntas bete sig i gamingvärlden så följer dessa i stort de generella samhällsliga stereotyperna. Vid avvikande från stereotyperna så följer sociala sanktioner. Kvinnor blir till exempel bättre bemötta i gamingvärlden om de är lågmälda eller kommunicerar på ett positivt sätt, medan detsamma gäller män om de använder sig av negativa uttryck. På grund av en föreliggande sexism döljer eller förminskar kvinnor ofta sin femininitet. Det är därmed inte ovanligt att kvinnorna anammar en mer maskulin ton för att undvika negativa sanktioner i form av diskriminering eller trakasserier. Begreppet gender swapping beskriver beteende där kvinnor helt döljer sig bakom en manlig karaktär, något som förekommer bland annat när kvinnor vill ses som jämlika eller undvika männens närmanden (Holz Ivory, Fox, Waddell & Ivory 2014 s. 154).

En del av den sociologiska vetenskapen framhävde sport som ett uttryck för det kapitalistiska samhället under 1970-talet. Marxistisk kritik menade att sport har förmågan att socialisera individer till hårt arbetande och tävlingsinriktade människor vilka håller individualism högt. Sporten ansågs också vara en drivande kraft för reproduktion för samhällsliga förhållanden; "In other words, sport

not only reflected capitalist society, it helped reproduce it and reproduce dominant social and cultural relations in society as a whole.” (Donnelly 2007, s. 208). Under 1980-talet vidareutvecklades den teoretiska inriktningen till att betrakta sporten som en skola för maskulinitet och sporten sågs då vara en av de sista arenorna där maskulin styrka kunde briljera. Bourdieu har poängterat sporten som ett klassproblem; ”Sport, like any other practice, is an object of struggles between the fractions of the dominant class, and also between the social class.” (Bourdieu 1978, s. 826).

3. Metod

I detta avsnitt avser jag att redogöra för de metoder som använts vid insamling av studiens data. För att kunna ge en så bred bild av ämnet som möjligt så har kvalitativa intervjuer genomförts. Intervjumetoden (Denscombe 2009, s. 232) är i detta fall att föredra då uppsatsen ämnar undersöka intervjupersonernas upplevelser. Studien baseras på intervjuer med tre kvinnor och tre män, alla aktiva gamers.

3.1 Arbetssätt avseende tidigare forskning

För att få en vetenskaplig överblick av ämnet så använde jag mig av LUBsearch, den databas (Ejvegård 2009, s. 47) som Lunds Universitet tillhandahåller. Sökningarna i databasen gjordes med peer-reviewedfunktion. De ämnen jag har förhållit mig till i sökmomenten har varit cyberbullying och spel.

Sökorden har varit: online gaming cyberbullying, 15 träffar. Gaming norms, 243 träffar. Online gaming norms, 41 träffar. Women online gaming, 124 träffar.

Vid ett första urval granskades rubriker och discipliner för att avgöra vilka källor som kunde exkluderas. De källor som funnits i beteende- eller samhällsvetenskapliga tidskrifter har använts eftersom jag ansett dem vara relevanta för en rättsociologisk studie av ämnet gaming. Därefter lästes källornas abstract för att besluta om dessa innehöll väsentlig information i relation till studiens syfte och frågeställningar. Fanns det något av intresse granskades källan i sin helhet.

3.2 Pilotstudie

För att kunna förbereda och identifiera goda intervjufrågor så genomfördes en testintervju (Patel 1987, s. 112-113). Detta underlättade revidering och framställande av kvalitativa frågor. Det skulle också förbättra de kommande intervjuernas kvalitet och kunna ge meningsfull information om

eventuella svårigheter att besvara studiens frågeställningar. Dessförinnan hade också handledaren betraktat frågorna som låg till grund för vidare insamling.

3.3 Snöbollsurval

Studiens intervjupersoner tillkom genom ett snöbollsurval (Denscombe 2009, s. 38) vilket innebär att en person föreslår nästa person som skulle kunna vara relevant för ändamålet. På likartat sätt växte mitt urval för denna småskaliga studie. Valet av urvalsmetod gjorde det också lättare att närma sig intervjupersonerna då de redan fått en föraning om syftet med intervjun av den föregående intervjupersonen. Jag är medveten om att metoden medförde en viss subjektivitet, något som motverkades genom att de efterföljande intervjupersonerna motsvarade olika kriterier, så som kön eller önskvärd kunskap om livestreaming. En av intervjupersonerna valdes dock slumpmässigt ut via Twitch. Personen kontaktades eftersom den kunde erbjuda kvalificerad kunskap om streaming och fick således betraktas inneha privilegierad information (Denscombe 2009, s. 231). Samtliga intervjupersoner är i åldersspannet 20-30 år.

3.4 Intervjuer - tillvägagångssätt

Patel menar att motivation (Patel 1987, s. 104-105) är viktig för att intervjupersonerna ska kommunicera på det önskade sättet och att viss information måste nå intervjupersonerna innan studiens genomförande. I intervjusammanhang sker detta ofta i flera steg. Därför kontaktades intervjupersonerna inledningsvis med en text (för exempel på text se bilaga 2) som klargjorde syftet med intervjun och uppsatsen. Detta skedde via Facebook eller Twitch. Vidare förklarades att deras kompetens på området var eftertraktad då den är av vikt för att förstå gamingvärlden. Då intervjupersonerna svarade att de var intresserade av att delta klargjorde jag att intervjumaterialet skulle komma att behandlas konfidentiellt i den utsträckning det var möjligt. Samtidigt informerades det om att intervjun beräknades ta mellan ca 45-60 minuter för att underlätta planering. Den information som nu redogjorts för tillhör vad Patel kallar för den yttre motivationen.

Under vecka 14 påbörjades datainsamlingen med två stycken intervjuer av gamers. Mötesplatserna valdes ut efter anpassning till intervjupersonen. Det var lugna platser som erbjöd möjlighet för ett bra samtalsklimat (Denscombe 2009, s. 252). Den ena intervjun skedde hemma hos intervjupersonen. Den andra intervjun genomfördes via Skype-samtal eftersom den personen bor utomlands. Vecka 15 genomfördes ytterligare tre intervjuer, dessa ägde rum på caféer valda i samråd med intervjupersonerna. Vecka 16 genomfördes den sista intervjun via Skype-samtal. Syftet med samtliga intervjuer var att få ta del av gamers upplevelser av gamingvärlden och problem relaterade till den.

Vid tillfället för intervjuerna är det enligt Denscombe viktigt att introducera sig själv och berätta om syftet med mötet. I samband med det är det bra att be om en bekräftelse på tillåtelse att spela in intervjun (Denscombe 2009, s. 255). Detta var något som efterföljdes i intervjusituationernas inledande fas där jag både innan och efter igångsatt inspelning bad om tillåtelse att spela in. Upptagningen (Denscombe 2009, s. 259) skedde med hjälp av privat mobiltelefon. Då telefonen spelade in samtalet kunde koncentrationen åläggas intervjupersonen och att anteckna.

Den inre motivationen (Patel 1987, s. 105-106) beskrivs som intervjupersons vilja att kommunicera som beroende av intervjuarens förhållningssätt under intervjun. Finner intervjupersonen samtalet givande kommer den sannolikt att tala mer. Därför var det viktigt att låta intervjupersonen leda vägen framåt, med guidning av mina frågor. Detta var en svår balansgång då jag inte ville störa personens tankegång men samtidigt var tvungen att styra samtalet med hänsyn till uppsatsens ram och syfte. Vidare är det av vikt att som intervjuare underhålla en god relation i intervjusituationen (Patel 1987, s. 106), detta försökte jag bemöta genom att visa mitt intresse och försöka förstå intervjupersons resonemang genom följdfrågor och kroppsspråk. För övrigt försökte jag förhålla mig objektiv för att inte skapa en miljö präglad av konfrontation och försvarsposition som annars kan uppstå.

Gällande intervjuteknik så använde jag mig till stor del av probing (Patel 1987, s. 106-107) vilket innebär tekniker avsedda för att få en intervjuperson att utveckla sina svar. Det finns olika former, vanligen är det korta svar så som ”jaha” och ”mmhm” eller fraser som ”berätta mer” eller ”hur menar du?” (Patel 1987, s. 106-107). Vid längre svar summerade jag ibland det intervjupersonen sagt för att se om min uppfattning var korrekt. Andra tekniker som var lätta att använda var exempelvis upprepningar av min fråga eller något ord som intervjupersonen sagt. Jag utnyttjade ibland även tystnader för att ge intervjupersonen en chans att tänka och formulera sitt svar.

3.4.1 Intervjuernas upplägg

Intervjuerna var semistrukturerade (Denscombe 2009, s. 234) och genomfördes således utifrån en i förväg formulerad intervjuguide (bilaga 1) med tillhörande frågor, vilka följde uppsatta teman som ansågs relevanta för frågeställningarna. Detta tillvägagångssätt användes för att förenkla efterkommande analys av materialet (Patel 1987, s. 108-109). Alla intervjuer följde ett visst mönster, ofta detsamma men med olika följdfrågor beroende på de svar som gavs. Intervjuerna påbörjades alltid med enklare frågor relaterade till ämnet, vilka hade som syfte att agera som uppvärmning för intervjupersonen. Därefter följde de frågor som var av mest relevans för

frågeställningarna. Avslutningsvis gavs intervjupersonen chans att kommentera, fråga om något varit oklart eller tillägga något (Patel 1987, s. 107). Därefter avslutades intervjun med att tacka intervjupersonen för dess tid och engagemang (Denscombe 2009, s. 257).

När intervjuerna var genomförda så transkriberades (Denscombe 2009, s. 260) de till fullo, vilket var tidskrävande men också något som gav utrymme för reflektion och underlättade senare bearbetning av rådata. Transkriberingen har skett utifrån de symboler (Ryen 2004, s. 128) som Anne Ryen ställt upp. Önskas tillgång till intervjutranskriptionerna så kan läsaren kontakta mig.

3.5 Metod för analys av data

Metoden för detta arbete har haft en abduktiv (Bryman 2011, s. 372) prägel, där teorin har valts efter viss bearbetning av data. Efter val av teori har jag rört mig mellan den och rådata för att utveckla förståelsen. Analysarbetet har varit en flytande och repetitiv process, då insamling av data och analys har skett under tidens gång (Carlsson 1991, s. 60). Jag arbetade i min analys av rådata med den kvalitativa dataanalysen.

3.5.1 Kvalitativ dataanalys

Denna metod är att föredra då den eftersöker helheten bakom data samt sådant som endast kan nås genom att läsa mellan raderna. För att kunna utröna sådant krävs noggrann och aktiv läsning av materialet (Esaiasson 2007, s. 237). Analysmetoden härstammar från den hermeneutiska traditionen (Tebelius 1987, s. 122). Detta arbetssätt går ut på att berätta en historia med hjälp av texten genom att söka svaret på studiens frågeställningar i materialet, forsknings- och intervjufrågorna blir alltså analysredskapet (Esaiasson 2007, s. 243-244).

Jag har följt de fem steg Denscombe redogör för som mall i mitt analysarbete; ”förberedelse av data, förtrogenhet med data, tolkning av data, verifiering och presentation av data” (Denscombe 2009, s. 369). Dessa steg har varit repetitiva vilket inneburit arbete fram och tillbaka för att hela tiden förfina materialet (Denscombe 2009, s. 369). Förberedelsen av data (Denscombe 2009, s. 370-371) innebar att jag konverterade mina utskrifter till PDF-filer så att jag senare kunde lägga in kommentarer i dokumentet. Förtrogenhet till datan (Denscombe 2009, s. 372) skapade jag genom att läsa alla intervjutranskriptioner i sin helhet för att kunna bilda mig en uppfattning om materialet. Därefter bearbetade jag materialet och förberedde för analys (Denscombe 2009, s. 371) genom att tillföra högermarginaler i PDF-dokumenterna där jag kunde skriva tankar och kommentarer. Samtidigt kunde jag då försöka se mellan raderna (Denscombe 2009, s. 372) i texten och urskilja mönster och motsägelser.

Efter att jag bekantat mig med materialet påbörjades kodningsprocessen. Koderna (Denscombe 2009, s. 376-377) skapades med hjälp av kommentarerna samt mer inläsning och bestod av enstaka eller några ord. Koderna valdes ut baserat på förekomsten av vissa ord, åsikter eller uttryck som kändes relevant för frågeställningarna. Efter hand reducerades dessa, bland annat av att jag ställde frågor till materialet (Esaiasson 2007, s. 237). Följaktligen formades kategorier (Denscombe 2009, s. 373) baserat på koderna. Kategorier är att likna vid ett paraply där koder som stämmer överens med kategorin utgör grunden. Ur mina genererade kategorier växte sedan mönster (Denscombe 2009, s. 374) fram vilket gjorde att jag kunde göra vissa kopplingar. Slutligen kunde jag komma fram till de uttalanden som utgjorde mina slutsatser.

Avseende verifiering av data så skiljer sig meningsfullheten av begreppen validitet och reliabilitet åt mellan kvantitativ och kvalitativ forskning (Carlsson 1991, s. 97). Betydelsen av begreppet validitet kan hänföras till huruvida det instrument som används mäter det som åsyftas att mäta. Reliabilitet innebär i vilken grad det är möjligt att återskapa resultat, det vill säga vilken precision mätinstrumentet besitter (Carlsson 1991, s. 87-88). Den kvalitativa forskningen kännetecknas ofta som att handla om graden av rimlighet (Patel & Tebelius 1987, s. 78). Validitet och trovärdighet är inte helt enkelt vad gäller intervjudata (Denscombe 2009, s. 265-266) då det är svårt att garantera att det intervjupersonen berättar är sanning. Har särskild information nämnts av flera intervjupersoner har det setts som ett mått på tillförlitlig information. På så sätt har validiteten förbättrats (Denscombe 2009, s. 267). Tillförlitligheten eller reliabiliteten (Denscombe 2009, s. 381) har jag försökt bemöta genom att redogöra för vilka instrument jag använt mig av, så som intervjuguiden (bilaga 1) och mitt kodnings- och kategorischema. Önskas tillgång till kod- och kategorischemat kan läsaren kontakta mig. I dessa instrument framgår vilka frågor som ställts och vilka koder jag arbetat från. På så sätt har jag underlättat en granskning av min process. Utöver detta har arbetet med analysen bedrivits med ett öppet sinne (Denscombe 2009, s. 386) för data och därför presenteras även sådant som för resultatet framstår som motsägelsefullt. Vad gäller presentation av data (Denscombe 2009, s. 387) så har en stor mängd intervjutranskription bearbetats och inom ramen för detta arbetes omfång och tid kan omöjligen alla citat presenteras. Därför har centrala delar prioriterats vilket gör studien i viss mån selektiv.

3.6 Forskningsetik och moral

Att förhålla sig objektiv (Ejvegård 2009, s. 148) är en viktig del av forskningen som innebär att jag som forskare ska lämna mina egna känslor utanför. Detta har jag försökt göra genom att ställa neutrala frågor i intervjuerna. Vidare bör forskaren inte heller studera människor utan dess

medvetenhet. Forskaren ska återge vad intervjupersoner har sagt och inte förvränga det till sin fördel eller medvetet göra något som kan åsamka dessa personer skada (Ejvegård 2009, s. 149). Detta har bemötts genom att maila intervjupersonerna intervjustranskriptionen så att de kunnat godkänna vad som kan komma att användas i uppsatsen. Som forskare bör ärlighet och uppmärksamhet (Ejvegård 2009, s. 155) vara grundpelare i studierna. Jag har strävat efter detta genom att endast använda mig av och hänvisat till vetenskaplig litteratur, således har mina resonemang grund i vetenskapligt belagda studier. Vidare har Denscombe ställt upp tre principer som arbetet har utgått från; skydda deltagarnas intressen, undvika falska framställningar och deltagarnas samtycke (Denscombe 2009 s. 195-197). Den första principen innefattar att deltagarna inte på något sätt ska kunna skadas. Jag har därför behandlat intervjumaterialet konfidentiellt. Eftersom jag använt mig av ett snöbollsurval finns en risk att intervjupersonerna skulle kunna känna igen varandra om för mycket information om dessa redovisas. Därför har jag medvetet valt att inte presentera någon annan information om intervjupersonerna mer än deras ålder och kön. Den andra principen menar att forskare ska framställa sina data på ett ärligt vis och inte bara på ett sätt som gynnar deras resultat. Detta har bemötts genom att i analys och diskussion presentera olika riktningar på materialet. Den tredje principen innebär att deltagare aldrig ska tvingas till att medverka. Därför har deltagandet varit frivilligt och intervjupersonerna har när som helst kunnat dra sig ur. Dessa har också kunnat välja att dölja vissa delar i deras intervjustranskriptioner och därav har detta utelämnats i analysen.

4. Teoretiskt ramverk - normteori

Studien ämnar undersöka gamers upplevelse av gamingvärlden och vad gamers upplever vara problematiskt inom den. Jag avser att använda mig av normteori för att närma mig ämnet då gamers i intervjuerna till stor del talar om spelet och hur man i spelet interagerar med varandra.

4.1 Rättssociologi och normer

Håkan Hydén, professor vid rättssociologiska institutionen i Lund, förklarar rättssociologi som ett stort ämne där normen ses som "rättssociologins kärna" (Hydén 2002, s. 46). Denne beskriver rättssociologin som en vetenskap som innehåller både rätt och samhälle. Min studie är rättssociologisk eftersom den dels behandlar det samhällseliga genom att studera gamers uppfattningar om gamingvärlden och dels det rättsliga genom att undersöka befintlig och föreslagen lag.

Hydén hävdar att det är svårt att ge normbegreppet en enhetlig definition. Han menar dock att det verkar finnas en accepterad förståelse av normer. De kan ses som "handlingsdirigerande och där

sanktioner spelar en viktig roll för upprätthållandet av normen” (Hydén 2002, s. 95, 100). Svensson klargör, likt Hydén, också att samhällsvetenskapen generellt har problem med den egentliga definitionen av normer. Denne redogör för olika perspektiv kring normer, varav spelteoretikerna menar att normer kan förstås som handlingsmönster. I det spelteoretiska perspektivet är individen det centrala och där tillämpas normbegreppet för att förklara situationer där individerna möts i samarbeten (Svensson 2008 s. 38-39). Baier och Svensson påpekar att det mest förekommande sättet att se på normer är det vilket beskriver normer som handlingsanvisningar, det som reglerar individers beteende (Baier & Svensson 2009, s. 42, 49). Hydén anser att det är problematiskt att särskilja mellan rättsliga regler och normer eftersom de inte bör ses som artskilda. Rättsreglerna bör istället betraktas som normer vilka har fått en förhöjd status och dessa regleras med hjälp av en statlig sanktionsapparat. Sådant stöd från staten syftar till att upprätthålla normer för vad som ska betraktas som kriminellt (Hydén 2002, s. 131).

Baier och Svensson redogör för olika typer av samhällliga normer. Konstruktiva normer talar om hur en person ska bete sig vid olika situationer. Vid till exempel fotboll så kan normerna liknas vid spelregler. Kompetensnormer handlar om roller och vilket slags beteende som är lämpat för positioner. Dessa bestämmer till exempel vem som ska fatta beslut. Sociala normer är de som beskriver agerande inom grupper och sociala sammanhang. Dessa innefattar till exempel uppförande och klädsel, något som har betydelse för sammanhållningen. Om en aktör bryter mot den sociala normen resulterar detta ofta i vrede från omgivningen. Utöver dessa normer framhäver Baier och Svensson också genusnormer vilka talar om hur killar och tjejer ska vara, något som strukturellt reproduceras genom livet. Exempel på det är att killar inte ska gråta, de ska visa mod. Tjejer ska inte snusa, göra sig lustiga eller berätta historier (Baier & Svensson 2009, s. 83, 85, 92) Normer kan vidare förstås i termer av social kontroll och konsensus som har sitt ursprung i gemensamma värden (Baier & Svensson 2009, s. 165).

Varför följer människor dessa normer, såväl rättsliga som sociala? Baier och Svensson menar att de rättsliga normerna bland annat efterlevs eftersom de tillkommer och upprätthålls på legitim väg genom riksdag och domstolsväsende. De efterlevs också eftersom överträdande av normerna innebär sanktioner (Baier & Svensson 2009, s.155-156). Människor efterlever de sociala normerna eftersom de vill socialisera och tillhöra grupper. De vill inte betraktas som avvikare och därför följs normerna (Baier & Svensson 2009, s. 159-160). Begreppet anomi tillika normlöshet härstammar från Emilé Durkheim och innebär det tillstånd som råder när normerna är oklara eller inte finns. Normlösheten medför att människor fattar beslut utan de klara riktlinjer som normerna utgör.

Tillståndet inträder bland annat då ett område är under förändring eller snabb utveckling vilket gör att normernas etablering inte hinner med (Baier & Svensson 2009, s. 175).

4.2 Normer i arbetsrätt och spelkontext

Hydén har skrivit boken "Arbetslivets reglering" vilken har som syfte att ge förståelse för arbetslivets reglemente och den praktiska tillämpningen av det. Denne beskriver detta med en analogi mellan spelet och samhället. Hydén menar att en persons handlande kan förstås "utifrån en kunskap om spelregler och spelteori av betydelse för spelet ifråga" (Hydén 1985, s. 12-13). Stig Strömholm har ytterligare närmare sig ämnet regler genom att skriva om fotboll i termer av olika beslut så som rambeslut, normbeslut och tillämpningsbeslut. Att påbörja ett spel kan betecknas som rambeslut. Med det följer diverse frågor att ta ställning till, exempelvis hur spelets ska utformas och kriterier för att vinna. Då spelet väl är igång framkommer situationer som behöver lösningar. När bollen rullar utanför linjen är ett sådant exempel. Då det ligger i båda fotbollslagets intresse att lösa konflikten så att spelet kan fortgå fattas beslutet gemensamt, ett så kallat normbeslut. Normbeslutet underlättar och effektiviserar framtida spel. I spel där dynamik präglar händelseförloppet uppstår emellertid andra, nya situationer som kräver bedömning vilket kan vara problematiskt om parterna inte är överens om regelns tillämplighet. En sådan kontext aktualiserar ett tillämpningsbeslut som undersöker situationens händelseförlopp och bedömer huruvida befintliga regler kan appliceras. Vad som kan bli problematiskt är dock hur regeln i vissa fall ska tolkas (Strömholm 1975, s. 13-15).

Hydén påvisar fortsättningsvis konkurrensen och kampen lag emellan som gemensam för både fotbollsspelets och det kapitalistiska produktionssättets idé. Fotbollslaget målas upp som en grupp bestående av olika delar, så som en taktiskt ansvarig ledning och en högre organisation som drar finansiell och kommersiell nytta av laget. Hydén jämför laget och dess omgivande aktörer med ett företag där spelarna motsvarar arbetstagarna och lagets ledning motsvarar företagets ledning. Med rambeslutet att spela fotboll kommer vissa konsekvenser. Utveckling av egenskaper som är nödvändiga för fotboll kan till exempel prioriteras framför sådant som ses som mindre viktigt i en sådan kontext, till exempel skrivkunnighet. Beslutet att spela skapar på så sätt anvisningar för personens aktivitet på området i framtiden (Hydén 1985, s. 18-19).

Vidare har fotbollsspelet utvecklats från att en gång varit ett spel i en park till att ha blivit ett spektakel och skådespel för publik (Hydén 1985, s. 19). "Alla är beroende av spelet. De är till och med beredda att acceptera åtgärder som inkräktar på spelets ursprungliga idé, bara spelet som sådant får existera" (Hydén 1985, s. 20). Hydén menar att när ett spel så som fotboll uppnått den status som lockar mediala intressen bör det leda till ett visst värdesättande av spelet. Följaktligen

gör intresset att spelet kontrolleras till den grad att en upplösning av spelet motarbetas. Han anser att rambeslutet att spela anger modeller för hur personer ska bete sig vid tid för spelet och dessutom utgör beslutet grunden för de krafter som kommer att leda vägen för spelet i fråga. Kombinationen mellan rambeslutet och dessa krafter utgör en plats där ett socialt samspel sker (Hydén 1985, s. 20).

Den kapitalistiska varuproduktionen innefattar enligt Hydén stor frihet vad gäller konkurrens och friheten kan vidare ses som en del av spelets idé. Med det fria följer dock en avsaknad av reglering (Hydén 1985, s. 24). Skillnaden mellan spel och den kapitalistiska varuproduktionen består av möjligheten till val, du har ett val att börja spela fotboll. Hydén menar att den nutida befolkningen inte har haft annat val än att anpassa sig till det kapitalistiska samhället.

Om vi ser tillbaka till normbesluten är de enligt Hydén att se som handlingsregler. Han anser det vara centralt att betrakta beteende ur olika perspektiv, att å ena sidan betrakta det som sprunget ur spelets idé och att å andra sidan se beteende som betingat av spelets regler. Utöver det kan spelet förstås i termer av ekonomi då spelet kan spelas på flera olika sätt så länge aktörerna håller sig inom de uppsatta ramarna. För bästa resultat krävs dock relevant kunskap. Beteende utifrån kunskap vägleder hur individen handlar och det hör till spelidén (Hydén 1985, s. 26-27). I likhet med den ekonomiska marknaden har spelarna stor frihet men på grund av konkurrensen finns behov av allmänt vedertagen reglering. Vid överträdelse av regleringen blir spelreglerna aktuella. Då kopplas den centrala makten in för att se till att ordningen upprätthålls (Hydén 1985, s. 28). Den centrala makten är nödvändig för att bevara spelet och vidmakthålla de intervenerande normerna, de som inverkar på spelet. För att dessa ska efterlevas krävs en högre uppsatt kontrollapparat eftersom de verkar i en vad Hydén kallar för fientlig miljö. De intervenerande normerna beskrivs ofta som ”obekväma för den som utsätts för dem och åtnjuter därför inte omedelbar legitimitet” (Hydén 1985, s. 29).

Vidare utvecklas spelet i takt med spelarnas kompetenser och ambitioner, både som lag och individer. I förlängningen är det troligt att publiken växer och så även konkurrensen. Hydén menar att skador då lär tillkomma vilket kräver någon som ombesörjer skadorna. På så vis stegras kostnaderna för underhållet av spelet och dess aktörer. För att maximera vinsterna som spelet genererar finns det således en poäng för den centrala makten att råda bukt på problem som skador och därmed styra spelet. Styrningen kan ske på olika sätt, genom utbildning eller krav för spelarlicenser. Andra sätt att lösa problemen är att skapa nya regler som påverkar spelet för att minimera skaderisken, till exempel begränsa tid med bollen eller i vilken utsträckning

kroppskontakt är tillåtet. Sådana regler, även kallade för spelets intervenerande normer, bör dock skapas med varsamhet för att inte göra anspråk på att förändra spelidén. Skillnaden mellan spelreglerna och de intervenerande normerna kan betraktas i vilket syfte de avser att reglera. Spelreglerna hör till spelet, till exempel inkast i fotboll och är en fundamental del för spelet sedan dess tillkomst. De intervenerande normerna däremot tillförs spelet då det hotas och uppkommer ju mer påträngande ett problem blir (Hydén 1985, s. 30-31).

5. Resultat och analys

I följande avsnitt kommer de för syftet och frågeställningarna relevanta data som samlats in att redovisas. Data kommer att analyseras med det teoretiska ramverket om normer, arbetsrätt och spel som redogjorts för i avsnitt 4. Den kvalitativa dataanalysen mynnade ut i följande kategorier; Spelandet som sådant, Streaming, Gamingvärlden, och Gamingproblematik och rättsväsendet. Intervjupersonerna kommer nedan att benämnas som IP 1, IP 2 och så vidare för att bevara deras anonymitet.

5.1 Spelandet som sådant - övergripande

Samtliga intervjupersoner spelar dator i stort sett så mycket livet tillåter. De spelar olika spel som exempelvis World of Warcraft, League of Legends och Battlefield. Oftast spelar de mot andra människor, i lag. Utifrån vad intervjupersonerna berättar om gaming så är det ett fenomen som blivit allt vanligare. IP 1 menar att det idag är något som alla gör och inte bara den som tidigare varit sedd som nörd i klassen (IP 1). Denne uppger vidare att kvinnor förekommer men är unika i gamingvärlden, som enligt honom till stor del består av män. IP 3 kallar spelvärlden för ”grabbarnas domän” (IP 3). Majoriteten av intervjupersonerna vittnar dock om att allt fler kvinnor spelar (se t.ex. IP 1 & 6). IP 5 kan inte erinra sig om att han mött en kvinna i Battlefield men däremot har denne mött flera i World of Warcraft. Detta kan enligt honom bero på att spelen har olika grafik. Battlefield gestaltar krig medan World of Warcraft är lite ”mysigare” (IP 5).

Fem av intervjupersonerna är väldigt öppna med sitt spelande medan en intervjuperson förefaller vara mer restriktiv med att berätta för sin omgivning om det, särskilt då personen stiftar nya bekanskskaper. IP 2 framför att hon inte skäms för sitt spelande men att hon är återhållsam med att berätta om det. Hon känner att ämnet bemöts av oförståelse från andra kvinnor och att det försvårar fortsatt konversation. Killar är däremot mer intresserade av att prata om spelandet (IP 2). IP 5 berättar på fråga om vad som är negativt med gaming om en samhällslig icke-acceptans av spelandet. ”/.../det är ok att åka och träna fotboll eller gymmet i två timmar, men samhällsmässigt så är de inte okej att du sitter och spelar i två timmar /.../” (IP 5). Även IP 1 talar om den

samhälleliga synen som verkar innebära att det är helt okej att spendera åtskilliga timmar framför tv:n men inte med att spela dator (IP 1).

Samtliga intervjupersoner verkar ha en medvetenhet kring anonymitet. De spelar alla med karaktärer som har alias och sitt riktiga namn är något man är försiktig med att dela med sig av. IP 4 och IP 2 berättar om något som kan liknas vid en process där de inledningsvis använder ett alias. I takt med att de lär känna människor som de spelar med så delar de med sig av mer information om sig själva (IP 4 & 2). IP 5 använder olika alias och menar att han aldrig skulle lämna ut sitt riktiga namn eftersom han inte vill att folk ska veta vem han är (IP 5). Bilder föreställande sig själv är inget som används i själva spelet, däremot kan det förekomma på till exempel Skype eller Teamspeak som är kommunikationsverktyg under tiden man spelar (IP 4).

5.1.1 Analys avseende spelandet som sådant

Som nämnt i teoriavsnittet är normer att se som handlingsanvisningar och det som reglerar individers beteende. Det finns olika former av normer så som sociala och genusnormer. Med tanke på att intervjupersonerna berättar om gamingvärlden som en manlig arena är det rimligt att se den som en plats där manliga genusnormer utgör majoriteten. Genusnormerna tydliggörs med IP 5:s resonemang kring att spelen lockar olika kön beroende på exempelvis grafik. Baier och Svensson (2009) menar att genusnormer talar om för kvinnor och män hur de ska bete sig och att det är något som strukturellt reproduceras. Reproduktionen kan manifesteras i att Battlefield enligt IP 5 lockar fler män än kvinnor då det är ett krigsspel. Krig bemöter de manliga normerna om att inte gråta och att visa mod (Baier & Svensson 2009). World of Warcraft som ansågs mysigare attraherar fler tjejer. Genusnormen belyses vidare då IP 2 nämner att hon bemöts med oförståelse från andra kvinnor när hon talar om att hon spelar. Det är med andra ord mer normalt att spela som man medan kvinnan ifrågasätts av medkvinnor och i förlängningen i viss mån ses som avvikande.

Gamingfenomenet kan ses som allmänt accepterat då majoriteten är öppna med det och att "alla" nu för tiden spelar. Det sanktioneras inte från samhällets sida, åtminstone inte vad gäller män. Men mot bakgrund av det som intervjupersonerna nämner om en brist på samhällelig förståelse kan två grupper urskiljas; en grupp som förstår och kan relatera till gamingvärlden och en annan som inte förstår den. Samhället verkar inte till fullo omfamnat gamingfenomenet vilket innebär att det inte ses som en fullt accepterad sport, till skillnad från fotboll. Enligt normteori ges fotboll status av att vara ett skådespel (Hydén 1985). Det är något som lockar och involverar en stor mängd människor, vilket förklarar samhällets acceptans. Acceptans och status som i sin tur leder till ett värdesättande. Gamingvärlden är inte lika utbredd i samhället, trots dess stora användarantal, vilket underminerar

dess chans att ha samma sociala inverkan som fotboll har. Gamingvärlden verkar inte på ett fysiskt plan utan det manifesteras på internet, därmed är det visuellt oåtkomligt för en viss samhällspublic. Det kan vara en förklaring på bristen av samhällelig acceptans. Vad gäller anonymiteten så var samtliga personer försiktiga med att ge ut fullständigt namn vilket tyder på en medvetenhet och en social norm (Baier & Svensson 2009) i gamingvärlden då det åskådliggör en gemensam värdering för gruppen; Personer bör värna om sin identitet och vara försiktiga på internet.

5.2 Upplevelser av gamingvärlden

Intervjupersonerna verkar till stor del vara överens om att gamingvärlden och dess klimat bör ses som tudelad; den innebär både positiva och negativa aspekter (IP 2, 1 & 5). De beskriver den som å ena sidan fantastisk då den ger access till människor från olika delar av världen och social gemenskap (IP 3). Å andra sidan upplevs den som otrevlig (IP 1). IP 6 illustrerar följande; ”Den är både lite toxic, /.../ det är väl som, jag vet inte verkligheten liksom, bara det att alla drag blir förstorade, till liksom de som är idioter blir dubbelt så stora idioter och de som är trevliga är nästan för trevliga.” (IP 6). Även enligt IP 4 är gamingvärlden delad. Denne beskriver den som välkomnande men också som en plats där människor kan bete sig illa (IP 4). Utöver de positiva sociala aspekterna så innebär gamingvärlden en chans att lära sig mycket om språk och människor (IP 6 & 4).

Flera av intervjupersonerna berättar om en jargong som ter sig något paradoxal. Jargongen är skön men samtidigt hård, man driver med varandra och gör narr av personer då de gjort fel i spelet (IP 4, 5, 6 & 2). IP 2 berättar att samtalstonen pendlar mellan att vara lättsam och rolig till att vara hård. Hon tror detta beror på anonymiteten och konkurrensfaktorn som spelandet innebär (IP 2). IP 4 menar att folk behandlar varandra ganska dåligt men att stämningen ändå är bra, särskilt inom laget (IP 4). Vad gäller stämningen kvinnor emellan verkar det finnas en allmän uppfattning om att dessa ogillar varandra. De kvinnliga intervjupersonerna menar att eftersom kvinnor är en minoritet konkurrerar dessa om männens uppmärksamhet vilket leder till att man är betar sig illa mot varandra (IP 2 & 3). Överlag menar intervjupersonerna att med spelandet så följer en behandling som inte alltid är trevlig och att det är något man finner sig i. Man ska tåla lite skit och inte bry sig (IP 1 & 3). IP 2 påtalar att jargongen normaliseras ju längre tid som går. Den som tar illa vid sig och står upp för sig själv blir en måltavla för framtida påhopp. Hon uppger vidare att det är ett krig som man inte orkar ta. Nya personer tenderar även att anamma det beteende som råder; ”eftersom när man var ny och man var dålig så blev man behandlad på det sättet som att 'you fucking noob blabla' [mm] och när man sen lär sig och blir bättre så kanske man behandlar andra så också om de gör något fel.” (IP 2). IP 1 menar att han ger och tar när det gäller att skriva saker och resonerar

såhär ”Alla människor pratar skit om varandra så är det bara. Även om du är bäst och den andra snubben är sämst kommer han fortfarande snacka skit om dig, det är så spelvärlden funkar bara. [ok] Det stör inte mig.” (IP 1). På fråga kring hur andra gamers önskar att man ska bete sig svarar IP 4 att denne inte tycker att det finns klara riktlinjer för det och att ”Ingen bryr sig och den som gör det borde inte göra det.” (IP 4). IP 1 delar vidare upp gamers i två kategorier, de som spelar för att det är kul och de som spelar för att vinna och påtalar att han spelar för det sistnämnda (IP1). Intervjupersonerna ger intrycket av att det ska vara kul att spela men att det är att vinna som är det viktiga. När de sätter sig vid datorn så vill de vara produktiva för att nå längre i spelet (IP 3 & 4).

5.2.1 Analys avseende gamingvärlden

Gamers verkar uppleva gamingvärlden på olika sätt beroende på de normer som finns. Vid första anblick av beskrivelsen av gamingvärldens klimat verkar det nästan som om att normlöshet råder. Det intervjupersonerna pratar om påminner om en känsla av att man inte vet hur man ska förhålla sig till omgivningen. Detta kan exemplifieras med IP 6:s resonemang om att vara för trevlig eller inte trevlig alls. Vid närmare eftertanke ger intervjupersonerna sken av att de är införstådda med det rådande klimatet; en ganska hård jargong där konkurrens och att bete sig illa är vanligt. Att spela och vara en del av gamingvärlden vill jag likna med den normteori om spel som Hydén (1985) och Strömholm (1975) talar om. Påbörjandet av ett spel är enligt dessa ett rambeslut som innefattar konsekvenser, bland annat prioritering av utveckling kring egenskaper. Då personer träder in i gamingvärlden verkar det på intervjupersonerna som om att de prioriterar att bli bättre på spelet och att utveckla de egenskaper som är nödvändiga för att vinna och överleva i konkurrensen. Detta framför de egenskaper som är socialt positiva, exempelvis att vara trevlig. Detta stöds av det faktum att intervjupersonerna utvecklar sitt språk vilket är positivt för lagarbetet samt spenderar tid varje dag vid spelet för att åstadkomma framgångar. Likväl stöds det av intervjupersonernas utsagor kring att man ska tåla skit och inte bry sig. Med andra ord förefaller behandling av andra inte vara något som prioriteras högt.

Hydén (1985) menar att med inträdet i spel kommer anvisningar för hur individen ska bete sig framöver på området. Anvisningarna åskådliggörs med vad IP 2 menar om att nya spelare socialiseras in i ett klimat där den som upplevs spela dåligt sanktioneras för det. I takt med att denne sedan blir bättre kan denne föra uppförandet vidare när nya gamers tillkommer. Det verkar alltså som att det råder sociala normer och en konsensus (Baier & Svensson 2009) kring uppförande inom det sociala sammanhanget gamingvärlden. Att ge och ta skit är normalt och därför följer gamers den norm som finns då de vill tillhöra gruppen. Den som avviker från normen blir annars den måltavla som IP 2 talar om och således sanktioneras denne av den större massan. På så sätt upprätthålls

normen eftersom den stora massan kontrollerar individens beteende, likt det Baier och Svensson (2009) menar. Att ge och ta skit är en del av spelet och dess konkurrens i enlighet med IP 1.

5.2.2 Spelets liknelse med fotboll

Majoriteten av intervjupersonerna talar om spelandet i termer av lagspel, tävling och åtminstone hälften talar om en liknelse till fotboll. Lagspelet kräver samarbete och det kan uppstå konkurrens om platserna i laget då dessa i till exempel World of Warcraft och Battlefield är begränsade. Lagen har också olika positioner som kräver olika kompetenser (IP 4, 5 & 1). IP 5 som har spelat på en högre nivå i Battlefield och IP 4 som spelar World of Warcraft uppger båda att lagen består av en form av organisation. Vanligtvis finns, utöver de vanliga spelarna, till exempel en ledare som bestämmer över lagets utformning, någon som sköter det taktiska och en ekonomiansvarig. I det ingår att det att föra statistik och hålla koll på spelarnas prestationer (IP 5). Spelande i lag innebär framförande av kritik till och bland spelare, något som inte alltid framförs på önskat sätt och följaktligen inte blir något alla kan ta till sig (IP 4). Detta får stöd av IP 1 som menar att kritik och skitsnack kring hur en annan spelar ofta är roten till bråk, särskilt om laget består av flertalet människor som inte kan ta kritik.

Folk tror att de är bäst. Det är så allt börjar, att man tror att man är bättre än någon annan. Så då skriver någon någonting och ”gör såhär istället” och då blir den andra snubben irriterad på honom för att han försöker ju säga hur han ska göra sitt jobb inne i spelet, alla har lite för mycket ego i spelet.

(IP 1).

Vidare får detta stöd av IP 3 som påpekar att det krävs en viss standard för att spela i ett lag och att hon sett många spelare som farit illa av kritik (IP 3). Flertalet av intervjupersonerna talar också om att organisationen kring laget bidrar till en form av makt och hierarki. Ledargestalterna innehar mer makt än dem som är under och de under tenderar att följa den som sitter på toppositionen (IP 2, 5 & 4). IP 5 som idag spelar i en lägre liga pratar dock om att spelandet tar olika former beroende på lagets kompetenser och spelarnas ålder. Battlefield har enligt denne en äldre spelargrupp och tycks därför lugnare vad gäller kränkningar än World of Warcraft där det förekommer dagligen. IP5 menar att det är tystnad som gäller vid tid för ligamatch då man sitter i Teamspeak där spelarna kan kommunicera verbalt. Vidare har de då en oskriven lag som förbjuder spelare att skriva dumma saker till det andra laget eftersom det ser dåligt ut utåt. Sådant beteende straffas med att spelaren inte längre får vara en del av laget. IP 5 jämför detta med ett professionellt fotbollslag där individen ska vara en förebild och klagomål sker efter matchen i omklädningsrummet (IP 5).

Fortsättningsvis visar dock intervjupersonerna förståelse för frustration och kommentarer som uppkommer i samband med spelet, särskilt då individerna har dödat den andre flera gånger på rad (IP 5 & 1). Då kan de få höra kommentarer som "I will kill your mother" (IP 1). IP 1 menar att det inte är något konstigt att en person blir arg och säger så, den har ju dödats i spelet. Snarare är det vanligt att utagera. IP 6 tydliggör det med att hon ofta får frågan om hur hon kan vara så lugn trots att det går dåligt i spelet (IP 6).

5.2.3 Analys avseende liknelsen till fotboll

Mot bakgrund av föregående finns det stöd i att jämföra gaming med vad Hydén (1985) och Strömholm (1975) redogör för kring normer i spelkontexten. Hydén och Strömholm menar att kamp och konkurrens är det som präglar fotbollsspelet men också det kapitalistiska produktionssättet. Fotbollslaget och dess organisation kan dra såväl finansiell som kommersiell nytta av laget. Intervjupersonerna har talat om spelandet i dessa termer, det finns olika roller i laget så som ledare och så vidare. I det kan identifieras vad Baier och Svensson (2009) kallar för kompetensnormer, dessa vägleder individernas beteende då de påvisar handlande lämpat efter position eller roll i laget. Detta kan också förklara varför kritik utgör grunden till bråk. Då kritiken kommer från någon som är jämlik eller understående spelaren själv i position eller kompetens kan den uppfattas gå emot kompetensnormen. Kritiken sanktioneras då från mottagaren genom att bråk uppstår vilket påvisar att personen har brutit mot normen. Kritik från en gamer med högre position i hierarkin ses i större utsträckning som legitim och bemöts därför inte med bråk.

Vidare talade IP 5 om vikten av att laget och spelarna skulle bete sig bra för att verksamheten skulle få gott anseende. Detta kan förstås utifrån det Hydén (1985) menar med värdesättande av spelet och kontroll. Då IP 5:s lag spelar i en liga vill de vara bra förebilder. Det får därmed antas att de har publik vilket innebär att spelandet efter en viss nivå medför en social kontroll (Baier & Svensson 2009) från åskådarnas sida. För att laget och dess resurser ska växa bör därför spelarna sköta sig för att verksamheten ska blomstra. Därav arbetar laget med gemensamma värderingar och normer och de som bryter mot lagets regler sanktioneras med att spelaren inte är välkommen tillbaks. Sålunda kan en social norm inom den gruppen tydas då dåligt uppförande inte accepteras och att det sanktioneras. Dessa normer kan också ses som ett uttryck för den kapitalistiska idén bakom laget. Ett lag som skådespelar för publiken för att sedermera dra kommersiell och finansiell nytta.

Vad som emellertid står i kontrast till spelandet och dess polerade yttre som IP 5 talar om är spelarnas förståelse för de kommentarer som uppstår. Det förefaller snarare vara så att det är en social norm som är internaliserad så till vida att den är normal, kommentaren är inget spelaren

reagerar på. Konsensus finns i att det är jobbigt att bli dödad, inte att höra kommentaren eftersom den nästan till och med är rättfärdigad. Detta kan beläggas med vad IP 6 berättade om, den sociala normen uttrycktes där med ifrågasättandet av hennes lugn. Lugn då det går dåligt i spelet ter sig ovanligt för den sociala gruppen gamers och i en sådan kontext ses hon som avvikande.

Vidare finns andra företeelser som stödjer mitt påstående om att normteori är tillämpligt i kontexten gaming. Bland annat så förekommer fusk, hackande av karaktärer och scamming för att få fördelar i spelet. Scamming innebär att individer lurar andra att betala för något i spelet som köparen senare inte får (IP 1). Hackande av spelkaraktärer förekommer också vilket medför att de resurser karaktären vunnit så som utrustning eller guld blir tillgängligt för hackaren som då kan förflytta dessa resurser till sin egen karaktär (IP 2 & 5). Med fusk menar IP 5 att det finns program som gör att spelaren kan se genom väggar eller få ett sikte som medför direkt dödande skott. Fusk kan anmälas till EA-sports som straffar spelaren med att banna, det vill säga ta bort kontot (IP 5).

5.2.4 Analys avseende spelet

Utvecklingen av dessa icke legitima metoder kan hänföras till vad Hydén (1985) benämner som skador. Skador uppstår enligt Hydéns resonemang till följd av ökad konkurrens och ett mer kompetenskrävande spel. Detta är något som kostar spelarna och aktörerna bakom spelet eftersom det kräver underhåll. På liknande sätt kostar det spelarna som drabbas av fusk eftersom det tär på deras framgång och resurser och det kostar också spelet dess anseende. Dessutom kräver det resurser från spelbranschen som hade kunnat rikta arbetskraft på annat håll istället för att agera med vad Hydén (1985) kallar för intervenerande normer, de normer som blir aktuella när spelet hotas.

Ovan har jag försökt diskutera svaret på den första frågeställningen gällande klimatet i gamingvärlden. Ett klimat som präglas av spelet och viljan att vinna och där beteende ses som sekundärt. Nedan ska jag redogöra för den andra som rör livestreamingens påverkan på upplevelsen av klimatet.

5.3 Streaming

Två av sex intervjupersoner streamar sitt spelande via plattformen Twitch och resterande har olika god kunskap och intresse av det. Streaming förklarar intervjupersonerna som att spelaren delar sin skärm med andra människor så att dessa kan se vad som händer på streamarens skärm. Samtidigt kan streamaren välja att ha webbkamera igång så att denne visar sig själv under tiden. Det hela sker live där de som tittar på streamaren kan kommentera i en chat och streamaren kan svara muntligen. (IP 1 & 3). IP 4 berättar att detta blev ett fenomen för ca fem år sedan då e-sportens proffs började

streama och snabbt lockade till sig en publik genom internationella tävlingar och events (IP 4). Några av intervjupersonerna uppger att de tittar på streams eftersom de gillar personligheten hos den som streamar eller för att titta på e-sportens lag, tävlingar och matcher (IP 1, 4 & 5).

5.3.1 Analys avseende streaming

Det går inte att förbise att Twitch och gamingens förhållande kan liknas vid den utveckling som Hydén (1985) beskriver om fotboll, från leken i parken till spektakel och skådespelet för publiken. Twitch innebär för gamingvärlden vad TV gör för fotboll, underhållning som får intresset och e-sporten att växa. Twitch kan ses som det mediala intresset Hydén (1985) talar om eftersom det tillåter e-sporten att flytta in i varje hem som har en internetuppkoppling, oavsett om personen spelar eller ej. Dessutom har plattformen uppstått som en utveckling av gamingindustrin och som nämnt i inledningen har den över 100 miljoner medlemmar. Hydén framhåller att när spelet nått status som drar till sig media så borde det också värdesättas därefter. Mot bakgrund av det är det rimligt att livestreaming som möjliggör interaktion mellan tittare och streamare, idol och fans, har en stor inverkan på spelets existens. Rambeslutet att spela har banat väg för den utveckling och kraft som Twitch medverkat till vilket onekligen gör det till en plats för det sociala samspelet Hydén (1985) nämner. Det är därför också lämpligt att se Twitch användare som en grupp vilken utgör ett socialt sammanhang och således en arena där det råder egna sociala normer.

IP 1 och IP 6 streamar och uppger olika skäl till varför. IP 1 gör det för att kunna tjäna pengar och ha det som arbete. Han menar också att alla människor streamar för den saken. ”Alla säger att man gör det för att man vill dela sin kunskap med alla. Men alla vet ju att alla vill tjäna pengar på det.” (IP 1). IP 6 uppger att hon streamar för att underhålla sin publik. Hon är medveten om att alla tror att det är för pengar men hon menar att det är en osäker inkomstkälla och att de pengar hon tjänar går till att förbättra streamingkanalen (IP 6). En streamare kan tjäna pengar på tre sätt enligt IP 1, genom donationer, reklam och att bli partner till Twitch (IP 1). Partnerskapet innebär att en människa subscribar till en streamers kanal för fem dollar i månaden, en summa som streamern och Twitch delar på. En människa som väljer att subscriba och supporta en streamer den uppskattar får då vissa förmåner, till exempel ikoner som är kopplade till streamern som den sedan kan använda i alla chat och kommentarsforum på Twitch. Ofta har streamern så kallade subscriber give-aways där den lottar ut vinster till sina följare. Den som streamar kan också välja att slå på subscribermode på sin kanal vilket innebär att endast de som betalar för att följa denne kan skriva till streamern (IP 1 & 3). För att kunna bli partner till Twitch behöver personen ansöka om det, något den kan göra när den uppnått ett visst antal följare och tittare, till exempel mellan 100-150 tittare varje sändning (IP 4 & 6). När en streamare är partner med Twitch kan den också tjäna pengar på reklam i

livesändningen. Slutligen kan tittare även donera pengar till streamers. IP 6 och IP 1 berättar att de har fått engångsdonationer på över 100 dollar samt 3000 kronor (IP 1, 4 & 6).

5.3.2 Analys avseende sport och kapitalism

Det har tidigare konstaterats att Twitch utgör den mediala arena och skådespel som får e-sporten att växa. Intervjupersonerna berättar om orsakerna till att de streamar, det handlar om underhållning av sin publik och om pengar. Twitch möjliggör att individer kan leva på sitt intresse så länge även Twitch som företag kan vinna på det. Därav kan Twitch inte bara jämföras med fotbollslagets uppbyggnad utan också det kapitalistiska produktionssättet som Hydén (1985) talar om. Konkurrensen och kampen lag emellan är gemensamt för båda. Det kan liknas vid fotbollen då Twitch kan ses som den högre organisationen vilken kan dra vinning av att spelare använder sig av just den streamingtjänsten, liksom fotbollsklubbar drar vinst av att spelare spelar för deras lag. Detta ger både finansiell och kommersiell nytta eftersom streamandet sprids. Samtidigt innebär Twitch ett kapitalistiskt produktionssätt eftersom det bidrar till att pengar sätts i rullning. Låt mig utveckla. Tittarna donerar pengar till de som streamar. Streamarna använder pengarna för att förbättra kanalen och för att kunna arbeta som streamare. När streamaren har blivit tillräckligt stor förväntas Twitch få en del av vinsten för att kunna växa och underhålla tjänsten och bemöta kraven som ställs på företaget. Utvecklingen sker för att Twitch och streamarna vill behålla sina tittare, och så går det runt. Allt i förhoppning om att kunna tjäna pengar. På så vis blir det också rimligt att förstå Twitch som ett modernt uttryck för människors sätt att anpassa sig till det kapitalistiska samhället.

Dessutom bidrar funktionen subscribe till det kapitalistiska sättet, sammanhållningen och den sociala normen (Baier & Svensson 2009) eftersom den har en inkluderande och exkluderande aspekt. Den inkluderar människor som är tillräckligt villiga att betala för att tillhöra en grupp och sympatisera med likasinnade genom exempelvis ikoner. Funktionen subscribe exkluderar dock de som inte vill eller känner en tillräckligt stark samhörighet.

På fråga om varför intervjupersonerna tror att man donerar pengar till en streamer så uppger de huvudsakligen att de tror att det beror på att personer vill visa sitt stöd för någon. De uppskattar att se hur den som får donationen blir glad, det handlar således om att få uppleva streamerns reaktion. Utöver det kan det handla om att den som donerar vill få uppmärksamhet eftersom då en donation når streamern syns det i ett meddelande på datorskärmen som alla tittare kan se. IP 6 menar att det ibland är så mycket aktivitet i chatten att hon inte hinner med att läsa alla meddelanden. Hon ger exempel på hur tittare försöker säkerställa att hon ser deras meddelanden genom att donera pengar och således garantera att frågan når fram (IP 1, 6 & 3). IP 1 resonerar likadant och menar att om en

tittare donerar pengar läser streamern alltid meddelandet. Vissa stora streamers har maskiner som läser upp meddelandet, andra läser upp det för tittarna själva. Han tillägger följande om meddelandenas innehåll;

Då vet man att han ser det varje gång. Han kan inte komma undan de, och alla andra på streamen ser det också. /.../ till tjejstreamers är det sällan, jag har aldrig sett något bra på en tjejstreamer. Där skriver man mest bara tits, eller nått taskigt typ 'du är en gris, du ser ut som en häst, du knullas med vad som helst'. Bara taskiga grejer, medan till de stora killstreamers så är det väldigt sällan, asså de händer ju såklart men aldrig så grovt. De är mest bara du är duktig, du har hjälpt mig, kan du berätta om de här/.../

(IP 1).

IP 6 påtalar att hon som kvinnlig streamer är mer utsatt än män. Hon får ta emot mycket kommentarer och uppmaningar om att visa sina bröst. Killar som gör fel i spelet får i lägre grad utstå trakasserier. IP 6 får dels höra hur dålig hon är men även att hon inte hör hemma i gamingvärlden och "borde gå till köket". Kommentarererna är dock något som hon lärt sig att hantera till sin fördel genom att driva med de som kommenterar. Detta har lett till att tittarna ser det som en form av underhållning. De som däremot tar sig allt för stora friheter och hetsar andra, genom exempelvis rasistiska kommentarer, bannar hon eller ger time-out (IP 6). IP 4 uppger att det är mycket kommentarer på Twitch så som "häng dig själv" eller "drick bleech" och menar att många streamare gör en rolig grej av det medan vissa tar åt sig på ett negativt sätt (IP 4).

Intervjupersonerna berättar om en utbredd uppfattning om att kvinnliga streamers är lite tabu. De använder uringade tröjor, mycket smink, spelar dumma och flirtar med publiken. Deras utseende spelar roll för att tjäna pengar (IP 4, 1 & 6). IP 1 menar att han inte tittar på kvinnliga streamers eftersom; "det är så vidrigt hur de kan göra det jag vill göra, så enkelt, med så lite jobb medan jag måste vara typ bäst i världen eller roligast i världen, medan tjejen kan sätta på sig en uringad tröja och oops färdigt" (IP 1). IP 6 uppger att hon har en egen stil som gjort hennes kanal framgångsrik. När hon streamar bär hon ofta täckande kläder eftersom hon inte vill att hennes kvinnliga fysik ska vara fokus i kanalen. Hon får ofta höra att tittarna kollar på henne för att hon "faktiskt spelar spelet" (IP 6).

5.3.3 Analys avseende kommentarer

Vid första anblick ter det sig underligt att sådana kommentarer som nu beskrivits förekommer trots de regler som Twitch tillhandahåller och att vissa dessutom betalar för att få skriva något som ska synas. Efter granskning av det intervjupersonerna berättar så erhålls snarare känslan av att det handlar om kommentarernas innehåll; innehållet är av betydelse för hur mottagaren uppfattar och

behandlar det. Intervjupersonerna ger sken av att många kommentarer kan användas som hjälpmedel och som en del av underhållningen för publiken. IP 6 säger att hon lärt sig att driva med dem, vilket har gjort henne populär. Tankegången kan förstås som en följd av det kapitalistiska produktionssättet som enligt Hydén (1985) medför stor frihet vad gäller konkurrens. Kommentarererna är sålunda en del av spelet och därför något spelaren accepterar i enlighet med rambeslutet och dess konsekvenser. Kommentarererna existerar och fortlöper som en del av konkurrensen streamers emellan och prioriteras därför inte att motarbeta. Det kan illustreras med följande citat från Hydén ”Alla är beroende av spelet. De är till och med beredda att acceptera åtgärder som inkräktar på spelets ursprungliga idé, bara spelet som sådant får existera” (1985).

IP 6 uppger att hon bannar de kommentarer som kan störa hennes tittare. Den handlingen kan förstås som beteende som är präglad av kunskap kring spelet och dess idé för att kunna spela spelet optimalt (Hydén 1985). IP 6 gör vad som krävs för att stå sig i konkurrensen. Twitch, med dess banningsfunktion och regler, kan ses som den centralmakt som kan kopplas in då ordningen störs och spelreglerna överträds. Denna makt är enligt Hydén viktig för upprätthållande av de normer som inverkar på spelet och dess fientliga miljö. De intervenerande normerna utgörs i detta fall av banning eller time-out.

Vidare menar IP 6 att hon klär sig täckande för att inte få fel fokus i kanalen. Detta kan tolkas som att hon finner sig i en social grupp som enligt mina intervjuer utgörs mycket av män och därför klär sig i enlighet med vad som stämmer in med den sociala normen. Agerandet är i likhet med vad Baier och Svensson (2009) menar med att individer gör för att tillhöra en viss grupp och dess sammanhållning. Resonemanget tydliggörs med IP 1:s uttalande om att han inte vill titta på kvinnliga streamers då de framhäver sin kvinnlighet och att de får mycket otrevliga kommentarer. Normbrottet, här att framhäva kvinnlighet, sanktioneras alltså med kommentarer. Kommentarererna kan också förklaras bero på den snabba utveckling som Twitch har haft vilket kan ha lett till anomi, att normerna helt enkelt inte hunnit med. En anomi som kan ha uppstått till följd av att allt fler kvinnor anslutit sig till den manliga gamingvärlden och då ruckat på genusnormerna.

Sammanfattningsvis, svaret på den frågeställning som berör hur streaming påverkar klimatet i gamingvärlden finnes i att Twitch och dess funktion bidrar till en växande e-sportsbransch både genom kapital och medial nytta. Den upprätthåller och reproducerar rådande normer och det påverkar gamingens tävlingsmoment genom bland annat konkurrens. Denna konkurrens leder till att barriärerna för vad som är acceptabelt förflyttas i och med att streamarna inte vill tappa tittare i jakt

på framgångsrik underhållning. Twitch bidrar också med kontroll på spelet, dels från företagets sida i och med att de tillhandahåller regler men också tittarnas eftersom det är de som utgör efterfrågan och bestämmer vad som är underhållande.

5.4 Gamingvärldens problematik och rättsväsendet

Nedan ämnar jag besvara den sista frågeställningen som berör gamers egen upplevelse av problematik i gamingvärlden och slutligen kommentera det i förhållande till de lagförslag som utredningen presenterar.

Det som får intervjupersonerna att bli arga i spelsammanhanget verkar vara en aning olika för kvinnor och män. Männen i studien menar att det som utlöser vrede hos dem är sådant som är spelrelaterat. Till exempel blir de arga när spelet inte går som planerat, när lagmedlemmar spelar dåligt eller inte lyssnar på instruktioner och när ens eget spelande inte går som önskat (IP 1 & 5). IP 4 berättar; ”Så svårt är det inte please. Om man bara fokuserar så ser man eldbollen som kommer mot dig./.../ Jag blir typ aldrig irriterad på saker folk säger” (IP 4). Kvinnorna däremot nämner bråk mellan lagmedlemmarna eller tjejer som tjafsar med varandra. Något som också framhävts som jobbigt är att man som kvinna hela tiden måste påvisa sin seriositet (IP 6). IP 3 uttrycker det såhär ”men sur på att jag som tjej måste hela tiden bevisa att jag kan. /.../ medan jag sitter där och planerar hur jag ska ta över hela skiten” (IP 3).

Det som får intervjupersonerna att må dåligt framstår också som olika. Två av intervjupersonerna uppger att det inte är något som kan få dem att må dåligt när de spelar eftersom de bryr sig för lite, utöver det faktum att man kanske fastnar vid datorn för länge (IP 3 & 4). Två andra nämner frustration över sin spel prestation och pressen de känner då den inte kan leva upp till de förväntningar som laget ställer (IP 1 & 5). IP 6 menar att hon inte uppskattade den insikt hon nyligen fått om att streamingvärlden är mindre än hon först trott. Enligt henne känner alla varandra och inte nödvändigtvis på ett positivt sätt (IP 6). På fråga kring vad intervjupersonerna tror om vad som får andra att må dåligt i gamingvärlden uppger männen i huvudsak sådant som har med spelet att göra; folk som inte tar spelet på allvar och därmed förstör för de som vill vinna, eller folk som inte kommer överens om vilken taktik som varit rätt (IP 4 & 1). IP 5 menar att fusk många gånger är det som får människor frustrerade, även honom själv. Fuskanklagelser är enligt honom en vanlig källa till dålig stämning och den som fuskar får också straff; ”då får du byta namn eller gå under jorden om du åker fast, du kommer ju aldrig kunna spela i, egentligen ingen klan för ingen vill ha en fuskare” (IP 5). Kvinnorna menar att andra kan må dåligt av personliga påhopp, kritik och

mobbning (IP 3, 2 & 6). IP 2 tror att fler tar illa vid sig än vad de ger sken av, man inte vill visa sig svag. Hon tillägger följande i resonemanget ”ska man vara med i leken får man leken tåla” (IP 2).

Samtliga intervjupersoner menar att det inte förekommer spridning av material mer än att man visar roliga bilder från till exempel Facebook (se t.e.x. IP 3 & 4) och det förefaller inte vara något problem. Vad som oroar intervjupersonerna är sådant som rör spelet, till exempel att göra fel så att laget får börja om (IP 2) eller att det ska gå så dåligt för laget att de bestämmer sig för att gå skilda vägar (IP 4). Två av dem uppger att det inte finns något alls att oroa sig för (IP 3 & 1). IP 6 oroar sig för att göra något otillåtet som ska leda till att hennes Twitchkanal bannas (IP 6).

5.4.1 Analys avseende känslor

Vid begrundande av det som intervjupersonerna berättar kan det konstateras att det viktiga i gamingvärlden är spelet och inget annat. Det som inkräktar på spelandet är det som förefaller bestraffas. Den sociala och konstruktiva normen (Baier & Svensson 2009) inom gruppen gamers uttrycker sig här tydligt. Man blir arg när spelare bråkar, inte samarbetar eller spelar på det sätt man vill och bestraffar det med den vrede som normbrottet medför. Kvinnorna vittnar också om att deras förslag kring taktik och seriositet ifrågasätts, detta kan tolkas som att de sanktioneras då de bryter mot kompetensnormer som innebär att beteende regleras efter individens position. Det är inte helt otänkbart att kvinnornas positioner är lägre på grund av den manliga majoriteten i gamingvärlden och att de därför sanktioneras då de gör anspråk på en högre position i jakten på att bevisa något.

De intervjupersoner som uppger att de mår dåligt av pressen och prestationen kring spelet kan förstås genom normteorin som berör fotbollsspelet. Då gaming har uppnått en hög status i sin egen värld är det inte konstigt att pressen påverkar gamers eftersom den har gjort alla beroende av spelet och dess krafter (Hydén 1985). Dessutom påverkas de av den fria konkurrensen som spelet innebär och då någon hindrar dem på deras väg mot framgång sanktionerar de dem som står i vägen. IP 6 illustrerar också hur Twitch:s lilla värld där alla känner alla får henne att må dåligt vilket kan ses som ett uttryck för normer och dess sociala kontroll. Hon inger känslan av att hon är kontrollerad av andra. Avseende fusk så kan det förstås som en norm som vilken man bryter mot medför sanktioner från såväl spelare som lag och företaget EA-sports. IP 5 menar dessutom att fuskaren får en lång väg tillbaka mot inkludering. Vidare erhålles känslan om att mobbning, kritik och påhopp må vara saker som kan göra någon illa men att det ses som ett nödvändigt ont då personer inte vill visa sig svaga i den konkurrens som råder, allt beroende av spelet (Hydén 1985). Så länge spelet får existera så kan sådant pågå. Ska man vara med i leken så får man leken tåla.

Vid det här laget torde det stå klart att gamingvärlden har sina egna normer. Vid tillbakablick till de lagförslag som utredningen SOU 2016:7 gav kan vi därmed hittills förstå förslaget om olaga integritetsintrång, kriminaliseringen intrång i andras privatliv genom spridande av uppgifter, i en spelkontext vara närmast överflödig. Det eftersom ingen av intervjupersonerna uppger att de haft en sådan erfarenhet. De rättsliga normerna motsvaras här inte av de sociala, åtminstone inte i gamingvärlden enligt mina intervjupersoner.

Intervjupersonerna verkar vara överens om vad som är okej att säga eller skriva via internet i spelsammanhanget. Två av dem är starka förespråkare av yttrandefriheten (IP 3 & 1). IP 1 förtäljer; ”Allt är ok på internet. That’s the whole part of internet” (IP 1). Resterande menar att man borde bete sig i spelvärlden så som man gör ute i det övriga samhället men att internet gör att folk säger saker de inte hade sagt annars (IP 6, 5, 4 & 2). IP 4 exemplifierar ”asså jag har ju aldrig sagt att någon ska ta livet av sig, men vet inte det kan vara kul ibland att vara så irriterande som möjligt för man kan inte göra så på riktigt liksom” (IP 4). Denne menar vidare att det som sägs muntligen troligtvis har mer effekt än det som skrivs, eftersom det innebär att man känner personen på något vis om man vistas i samma voice chat.

Det tycks inte finnas mycket i gamingvärlden som gör intervjupersonerna rädda. Två av dem har lättstamt svarat skräckspel (IP 2 & 1). IP 6 som streamar uppger att hon har skaffat hemligt nummer och känner att hon upplever det jobbigt när folk ringer till hem till hennes föräldrar eller hennes jobb (IP 6). Dock uppger majoriteten av intervjupersonerna att de varit föremål för hot, många gånger dödshot. De som erfarit hot menar att de inte bryr sig eller tar åt sig och att de inte ser någon risk med hoten. Flera av dem talar om att det är svårt att veta huruvida hoten är seriösa då de ofta skrivs i text och bakom ett alias. De antar att de hot som framförs är till för att skrämmas eller menas som skämt (IP 6, 1, 4 & 5). IP 1 svarar följande på frågan om han blivit hotad; ”Jaa jättemycket, människor som skriver att de ska mörda en och sådär. Men än en gång, det är ju internet så man tar inte åt sig/.../ ingenting på internet känns seriöst” (IP 1). Vidare menar denne att hot uppkommer för att personer blir irriterade då de blir utklassade i spelet. IP 5 har tagit emot ett hot som innehöll plats och tid som denne upplevde vara på riktigt eftersom den som hotade gjorde det upprepade gånger. Han uppger vidare att han inte hade en tanke på att anmäla det till polisen eftersom det är vardagsmat i gamingvärlden. IP 5 är i gamingvärlden för att spela, inte anmäla andra gamers, det orkar han inte bry sig om; ”klart att man ska göra de egentligen men man tänker ju att ’hoppas någon annan gör de’, men de gör de ju inte för alla tänker ungefär likadant.” (IP 5). IP 4 jämför hoten såhär samhälleligt och på internet;

att tränaren säger att, kanske inte 'att du inte är bra nog' men annat som att 'du har inte vart på träningarna', eller så. Men å andra sidan så säger man ju inte då som spelare att 'äh jag ska hitta dig' det händer ju inte [näa eller hur]. spelaren säger ju inte att 'jag ska skjuta din hund om jag inte får spela på lördag'. Det är sant. Det har väl att göra med internetanonymiteten.

(IP 4).

5.4.2 Analys avseende hot och yttrandefrihet

Gamingvärlden och internet innebär en anonymitet och distans mellan människor, som enligt mig går i två skilda riktningar. Två av intervjupersonerna tar fasta på den yttrandefrihet som rättsregeln och den upphöjda normen tillhandahåller och flera därtill bemöter den med sociala normer som till exempel IP 4 menar. Han säger saker på internet som han inte kan ute i samhället. Normen om yttrandefrihet blir således stark på internet eftersom den efterlevs och reproduceras av gamers. På grund av anonymiteten på internet är yttrandefriheten också mer liberal. Dessutom utgör distansen mellan människor en förstärkning av yttrandefriheten; det som skrivs tas inte på lika stort allvar som det uttrycks muntligt (IP 4). Anonymiteten flyttar alltså fram barriärer för vad som kan kommuniceras i gamingvärlden. Detta verkar vara den sociala normen bland spelare, det är mer accepterat att säga vissa saker till andra på grund av denna distans.

Anonymiteten verkar även på så vis att spelarna har svårt att tyda de hot som framförs, eller rättare sagt, ta dem på allvar. Jag kan i detta avseende urskilja tre former av distans. Hotet framförs bakom en datorskärm. Hotet uppstår på grund av att en gamer vunnit över en annan. Hotet framförs i skrift. För att utveckla, dels fysisk distans på grund av det geografiska avståndet, dels mental distans eftersom gamern känner sig överlägsen och slutligen distans i form av ett textmeddelande vilket medför svårighet att tyda intentionen. På så sätt sänker anonymiteten barriären för känslan av utsatthet, eftersom den motverkar rädsla för gamern som tar emot hotet. Denna uppfattning tycks dessutom vara utbredd då flera av spelarna berättar om att de inte ser någon risk med det. Gamern har dessutom vunnit mot den andre och förstår och nästan rättfärdigar varför denne reagerat med att hota. Uppfattningen sprids och således neutraliseras hoten mellan spelarna och en social norm (Baier & Svensson 2009) framträder vilken accepterar hoten till att vara vardagsmat. Beteendet sanktioneras ej heller eftersom ingen, enligt IP 5, orkar bry sig tillräckligt. De är där för att spela och så länge inget hindrar spelet (Hydén 1985) så får det fortgå. Det är något som följer av spelets konkurrens.

På fråga om vad intervjupersonerna upplever vara problematiskt med gamingvärlden har samtliga uppgett olika saker. IP 3 menar att mycket av problemen rör rollspelsrelaterad verksamhet (IP 3), IP

4 talar om gamblingproblem då minderåriga via reklam introduceras till detta (IP 4). Båda dessa fenomen är relativt nya. IP 6 menar att avsaknaden av åldersgränser för spelandet är dåligt eftersom unga socialiseras in i miljöer där det förekommer mycket skit (IP 6). Resterande tre intervjupersoner menar att problem oftast rör spelbeteende. IP 2 påtalar att hennes vilja att spela seriöst inte tas på allvar för att hon är kvinna (IP 2). IP 1 menar att folk inte kan bete sig i sin iver att vara bäst (IP 1). IP 5 menar att ett stort problem är att samhället inte förstår vad spelandet handlar om (IP 5).

Vad gäller tro på rättsväsendets förmåga i en internet- och spelrelaterad kontext resonerar intervjupersonerna till stor del samstämmigt. Flertalet menar att rättsväsendet är långt bakom internet och gamingvärlden i utvecklingen. De menar också att gamingvärldens kultur och sammanhållning är stark och att samhälle och rättsväsende inte förstår vad gaming egentligen innebär. De anser att det bör vara svårt att stifta lagar gällande internet utan tillräcklig kunskap. Utöver det påtalar intervjupersonerna att många personer i gamingvärlden besitter sådan kompetens att de kan hitta vägar förbi befintlig och föreslagen lag långt innan rättsväsendet upptäckt ett eventuellt problem. De exemplifierar detta med fallet om IPRED-lagen. Därför föreslår intervjupersonerna att rättsväsendet bör ta in kunniga resurser från gamingbranschen för att få en större förståelse (IP 2, 5 & 4). IP 1 uttrycker också att polisen inte gör eller kan göra något åt företeelser så som hot eller bedrägerier i gamingvärlden och att de dessutom inte heller bryr sig eftersom det rör sig om spel; i spelet snackar alla skit. Dessutom är det till exempel svårt att bevisa vem som har suttit vid datorn vid tiden för en händelse (IP 1). IP 5 menar att även om rättsväsendet skulle försöka påverka beteende hos personer i gamingvärlden så skulle de vara svårt. ”det är nog det största utmaningen att ändra beteendet hos folk som är på nätet istället för lagarna faktiskt” (IP 5). IP 6 menar att det vore bra om rättsväsendet såg mer allvarligt på olaga hot (IP 6).

5.4.3 Analys avseende problematik och rättsväsende

Efter genomgång av intervjumaterialet så får det påpekas att de sociala och rättsliga normerna inte riktigt samspekar. Rättsväsendet verkar ha en bit att vandra innan det kan förstå den elektroniska kommunikationen, den som frodas för fullt i gamingvärlden. Gamingvärldens aktörer talar vid en första anblick tydligt, det är spelet som är viktigt och det är efter dess gynnande som de sociala normerna (Baier & Svensson 2009) verkar. För den som inte är en del av gamingvärlden kan det tyckas märkligt att det som spelarna upplever vara problematiskt är sådant som i hög utsträckning berör spelandet och det som kanske hotar dess existens så som gambling, rollspel och avsaknad av åldersgränser. För en gamer kan problematiken förstås fullt naturligt, gamern vill spela och bevara spelet, det är spelets normer.

De rättsliga normer som gör anspråk på den elektroniska kommunikationen förefaller enligt denna studie endast träffa rätt möjligtvis vad gäller bestämmelsen om olaga hot. Detta eftersom en intervjuperson uttryckligen önskade att denna bestämmelse skulle ses över och en annan nämnt att den skulle anmäla hot om den orkade bry sig. Denne hoppades även att andra skulle börja anmäla hot. Vad gäller övriga förslag framstår dessa som icke verkningskraftiga eftersom gamers överlag har en social norm som innebär att man inte bryr sig så länge det inte har med spelet att göra. Det viktigaste är framgången i spelet. Emellertid ger intervjupersonerna hintar om att de sociala normerna som råder i gamingvärlden faktiskt kanske borde ändras på, till exempel i det fall där IP 1 berättar om att polisen inte intresserat sig för de anmälda företeelser som skett i gamingvärlden (IP 1). De föreslår även att rättsväsendet borde nyttja kompetenta aktörer inom datorbranschen som resurser för att kunna nå mer samförstånd, vilket tyder på en samarbetsvilja.

6. Avslutande diskussion och slutsatser

Inledningsvis vill jag förtydliga varför en normteori om arbetsrätt, i vilken analogin om spelet och samhället ingår, är användbar i en analys av lag i förhållande till gamingvärlden. Enligt Hydén (1985) bör arbetsrätten förstås utifrån det samhälle den växt fram ur. Följaktligen bör de mänskliga kraven på rätten formuleras utifrån verkligheten, först då kan en samhällelig struktur brytas. I takt med att samhället förändras bör även rätten göra detsamma för att inte gapet mellan de samhällliga och rättsliga normerna ska bli för stort. På liknande vis är teori om arbetsrätt användbar för mitt ämne eftersom jag vill förstå den gamingvärld där spelreglerna växt fram och i förlängningen hur lagförslag förhåller sig till den verklighetens sociala normer. Först när vi förstått gamingvärlden kan vi förstå hur rätten kan utformas för att bemöta verkligheten.

För att du som läsare ska kunna följa med i slutresonemanget kommer en liten tillbakablick att göras. Syftet med denna uppsats var att se vilka problem gamingvärldens aktörer upplever och om dessa problem motsvarades av den lagstiftning som SOU 2016:7 föreslår. Forskningsfrågorna berörde upplevelsen av gamingvärldens klimat, streamingens påverkan på upplevelsen och om gamers upplevelser av problem motsvarades av lagförslagen. De tre forskningsfrågorna hänger ihop för hur vi ska förstå den föreslagna lagens verkningskraft då de kom att åskådliggöra de sociala normerna. Lagförslagen som presenterades i utredningen var den nya om olaga integritetsintrång, mer omfattande bestämmelser kring olaga hot och ofredande samt moderniseringar av förtals och förolämpningsbestämmelserna. Dessa utgör de rättsliga normerna som eventuellt kommer att höjas upp till status av rättsregler.

Sammanfattningsvis kan jag konstatera att svaret på de första två frågeställningarna visar att gamers upplever klimatet i gamingvärlden till stor del vara präglad av spelet. Det är på grund av spelet och konkurrensen som individen tillåts att bete sig hur den vill och uttrycka sig hur den vill. Därför råder en hård jargong som gamers finner sig i och knappt ifrågasätter. Ingen bryr sig. Dessutom är anonymiteten en bidragande faktor till klimatet i likhet med vad Schultz (2013) menar, anonymiteten försvårar bevisläget vilket spelarna är medvetna om och även utnyttjar själva. Streaming påverkar upplevelsen av klimatet genom att den bidrar till reproduktion av dessa normer som uppstår till följd av spelet. Samtidigt flyttar streaming i och med dess konkurrens fram barriärerna för normerna eftersom normerna bestämmer underhållningsvärdet. Den tredje frågeställningen genererade svaret att det som gamers upplever problematiskt är spelrelaterat och det som inkräktar på framgången i spelet. Även det faktum att samhället inte förstår gamingvärlden som fenomen. Ytterst lite gällde sådant som kunde stödja lagförslagen. Resultaten är i linje med vad Eklund (2015) menar om att homogena grupper underlättar uppnåendet av spelets mål. Gruppen präglas av liknande normer, precis vad intervjupersonerna berättar om. Vad gemene man kanske skulle tycka är dåligt beteende sanktioneras inte, det är införstått som en del av spelet och du sanktioneras snarare om du inte finner dig i det. Utöver detta speglar resultatet även en del av det som Svensson och Dahlstrand (2014) funnit, där internetskrivelser inte alltid kränker mottagaren och att sociala normer växer sig starka på ett område där rätten är otydlig. Däremot går resultaten lite emot den studie som visade att fusk inte framkallade ilska hos andra spelare (Teng m.fl. 2012). Resultaten följer överlag den marxistiska linje (Donnelly 2007) som menar att sport formar människor till tävlingsinriktade individualister.

Efter att ha identifierat de sociala normerna kan det konstateras att de inte tycks ligga i linje med de rättsliga som lagförslagen representerar. Vad gäller olaga integritetsintrång så har det konstaterats i analysen att den nästan tycks vara onödig i gamingvärlden då ingen intervjuperson nämner att de varit med om sådan spridning. Utvidgande av olaga hot är den bestämmelse som förefaller mest relevant för gamers då flera uppger att de varit utsatta för det. Dock är det endast en person som efterlyser en skärpning av bestämmelsen, de andra bryr sig inte särskilt mycket om hoten. Avseende ofredande, förtal och förolämpningsbestämmelserna ska det inte stickas under stol med att det finns vissa tendenser hos intervjupersonerna som tyder på en benägenhet att vilja förändra klimatet. Dock försvinner tendenserna i den överväldigande jargongen som visar på en norm där man inte bryr sig eller vill visa sig svag. Det är en del av spelet. Därför anses inte heller dessa förslag få någon större verkningskraft på gamingvärlden.

Hydén teori om arbetslivets reglering (1985) är den som kommer lämna stort avtryck i denna studie. Hydén förklarar arbetsrätten som den funktion vilken reglerar motsättningen mellan arbetstagare och kapitalet. Han menar vidare att arbetslivet som arbetstagarna befinner sig i kan jämföras med spel där arbetsrätten utgör spelreglerna. Arbetsrätten tillhandahåller ramarna för spelet, den är till för att skydda arbetstagarna mot eventuellt maktmissbruk som kapitalet och dess produktionsätt kan utöva. Arbetsrätten hjälper arbetstagarna på dess jakt mot en framgångsrik karriär i förhållande till makthavarna, det vill säga arbetsgivarna. Samtidigt kommer arbetsrätten med ett pris. Priset knyter arbetstagarna till företagsstrukturen. Människans behov är i en sådan kapitalistisk struktur sekundärt, det är systemet som prioriteras över människan. Motsättningen är emellertid en kamp som enligt Hydén ofta blir till kapitalets fördel. Arbetslivets och spelets idé består av frihet i konkurrensen och enligt egen tolkning av framgång, likt kapitalismens löfte om att hårt arbete lönar sig. Spelets eller arbetets idé innebär således ett löfte om att den som håller sig inom ramarna och arbetar hårt i konkurrensen kommer att belönas med något gott. Hydén menar att det kapitalistiska produktionssättet och dess löfte om framgång endast kan ändra riktning om motsättningen mellan arbete och kapital försvinner. Först då kan människan sättas före systemet.

Detta leder mig till tankar om att rätten upprätthåller och reproducerar en struktur som gynnar den högre, det vill säga arbetsgivaren. Den som har makten. Den som bestämmer och står över den gemene arbetstagaren i samhällsmaskineriet. Vad är det som får samhällsmaskineriet att gå runt? Jo, rätten. Rätten består av samhällets medborgare. De högutbildade juristerna är de som tillämpar lagen med hjälp av nämndemän, politiskt valda representanter. Rätten verkar på samhället och samhället verkar på rätten och det är det rättssociologin betraktar. Utan samhället finns inte rätten. På så vis råder den växelverkan Mathiesen (2005) talar om. Tolkningen sker med bakgrund av det Hydén menar med att kapitalisten oftast är den som drar störst nytta av försöket till att lösa konflikten. Låt oss nu sätta Hydéns resonemang i gamingkontexten.

Spelreglerna sätts då i den position som arbetsrätten har haft, den som reglerar motsättningen. Motsättningen i gamingkontexten finnes mellan gamers och å andra sidan kapitalet, gamingbranchens ledare och i förlängningen även rätten. Spelet ställer krav på de som deltar och grundar de förhållanden som finns i gamingvärlden. En gamingvärld som bekant betraktar spelet som det viktiga och där sociala normer talar om vad som krävs för att bli framgångsrik. Resten bryr man sig inte om oavsett om det innebär hot eller trakasserier. Detta är något som följer av spelreglerna som ställer upp hur individerna ska agera för att bli framgångsrika. Det binder också gamers på samma sätt som arbetstagarna till den struktur som gamingbranschen eller arbetsgivarna

erhåller. En struktur där oftast den högre gynnas vid konflikter. För att tydliggöra; spelets idé består av löfte om framgång för det fall individen jobbar hårt i friheten av konkurrensen. I gamingvärlden består spelets idé av detsamma, gamern som lägger ner mycket tid och investeringar i spelet blir också framgångsrik i konkurrensen och har chansen att vinna. Spelet som kapitalet marknadsför som kul, häftigt och något som ger gemenskap förefaller sekundärt. I själva verket kan det utifrån det kapitalistiska resonemanget tolkas som att spelets idé ger en illusion av att gamern klättrar uppåt i strävan att bli bäst. Gamingvärlden är så stor att den vid ett utklarat spel erbjuder nya. Gamern blir aldrig riktigt klar eftersom spelbranschen hela tiden utvecklas och ställer nya spel till förfogande. Detta gör i sin tur att gamers sätts i en beroendeposition till den högre makten, i denna kontext gamingbranschen och i förlängningen rätten. Till följd av spelets idé har arbetslivets och gamingvärldens förhållande uppstått, ett förhållande där systemet eller spelet och dess existens sätts före människan vilket stöds av de sociala normerna som analysen påvisat. Människan och klimatet är sekundärt i förhållande till spelets idé. Ett spelets idé som följaktligen kapitalet eller gamingbranschen tjänar mest på i enlighet med vad Hydén menar om arbetsrätten. Arbetsrätten gynnar i slutändan arbetsgivaren och spelreglerna gynnar i slutändan gamingbranschen.

Det är naturligtvis svårt att svara på om lagförslagen kommer att ha en verkningskraft utifrån sex personers uppfattningar och min slutsats kan inte göra anspråk på mer än att visa vad dessa har uppgett. Ovan resonemang leder mig dock till att dra samma slutsats som Hydén. För att kunna påverka gamingvärldens förhållande måste en förändring av spelets idé ske. Med ett sådant perspektiv kommer inte den föreslagna lagstiftningen att få önskad verkan eftersom spelets idé måste ändras innan gamingvärldens klimat och normer kan göra det. Först då kan de rättsliga och sociala normerna nå konsensus och lagstiftningen få den åsyftade effekten. Det stämmer överens med vad IP 1 sagt om att den största utmaningen är att ändra beteende hos folk. En förändring av spelets idé som kräver reglering av gamingbranschen medför dock svårigheter. Dels på grund av den begränsning av yttrande och tryckfrihet som blir aktuell men också på grund av gamingbranschens omfattning. En omfattning som är global vilket gör det synnerligen svårt för svensk rätt att reglera. Viktigt att påpeka är att denna slutsats endast gäller gamingvärlden. Därmed görs det inte gällande att detsamma skulle vara fallet för annan elektronisk kommunikation. Kanske skulle den föreslagna lagstiftningen få önskad verkan på sociala medier, till exempel Facebook.

Ur en annan rättssociologisk vinkel kanske den föreslagna lagstiftningen kan fungera i gamingvärlden om den får en normerande verkan likt lagen om barnaga. Möjligheten finns eftersom intervjupersonerna har uttryckt vissa tendenser som nämnts ovan. Slutligen är denna studie att se

som en dörröppnare för rättssociologin till gamingvärlden. Framtida forskning på ämnet bör inte låta vänta på sig. Rekommendation från denna studie ges utifrån dess småskalighet. Därav eftersöks både en större kvalitativ studie men även en kvantitativ sådan för att undersöka de rådande normerna i ett fält som förefaller till stor del vara outforskat.

7. Källförteckning

Litteratur

- Baier, Matthias & Svensson, Måns (2009). *Om normer*. 1. uppl. Malmö: Liber.
- Bourdieu, Pierre (1978) *Sport and Social Class*. Social Science Information.
- Bryman, Alan (2011). *Samhällsvetenskapliga metoder*. 2., [rev.] uppl. Malmö: Liber.
- Carlsson, Bertil (1991). *Kvalitativa forskningsmetoder för medicin och beteendevetenskap*. 1. uppl. Solna: Almqvist & Wiksell.
- Dahlstrand, Karl (2012). *Kränkning och upprättelse: en rättssociologisk studie av kränkingsersättning till brottsoffer*. Diss. Lund : Lunds universitet, 2012.
- Denscombe, Martyn (2009). *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*. 2. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Donnelly, Peter (2007). The sociology of sport. Bryant, Clifton, D & Peck, Dennis, L (red). *21st Century Sociology - A Reference Handbook*. Sage publications. volume 2 ss. 205-214.
- Ejvegård, Rolf (2009). *Vetenskaplig metod*. 4:6. uppl. Lund: Studentlitteratur.
- Esaiasson, Peter (2007). *Metodpraktikan: konsten att studera samhälle, individ och marknad*. 3., [rev.] uppl. Stockholm: Norstedts juridik.
- Holmqvist, Lena (2013). *Brottsbalken: en kommentar. Del 1, (1-12 kap.) : brotten mot person och förmögenhetsbrotten m.m.. 7., [omarb.] studentutg*. Stockholm: Norstedts juridik.
- Hydén, Håkan (1985). *Arbetslivets reglering*. 1. uppl. Malmö: LiberFörlag.
- Hydén, Håkan (2002). *Normvetenskap*. Lund: Sociologiska institutionen, Univ.
- Hydén, Håkan (2002). *Rättssociologi som rättsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.
- Jareborg, Nils & Friberg, Sandra (2010). *Brotten mot person och förmögenhetsbrotten*. Uppsala: Iustus.
- Mathiesen, Thomas (2005). *Rätten i samhället: [en introduktion till rättssociologin]*. Lund: Studentlitteratur.
- Munck, Johan (red.) (2013). *Sveriges rikes lag*. 134. uppl. Stockholm: Norstedts Juridik.
- Patel, Runa (1987) 6.5 Intervju och enkät. Tebelius, Ulla & Patel, Runa (red.) (1987). *Grundbok i forskningsmetodik: kvalitativt och kvantitativt*. Lund: Studentlitteratur ss. 102-115.
- Patel, Runa & Tebelius, Ulla. (1987) 5. Om säkerhet vid insamlande av information. Tebelius, Ulla & Patel, Runa (red.) (1987). *Grundbok i forskningsmetodik: kvalitativt och kvantitativt*. Lund: Studentlitteratur ss. 68-82.
- Ryen, Anne (2004). *Kvalitativ intervju: från vetenskapsteori till fältstudier*. 1. uppl. Malmö: Liber ekonomi.
- Schultz, Mårten (2013). *Näthat: rättigheter och möjligheter*. Stockholm: Karnov Group.
- Strömholm, Stig (1975). *Svensk rättskunskap: en problemorienterad översikt*. Lund: Liber Läromedel/Gleerup.

Svensson, Måns (2008). Sociala normer och regelförfärd: trafiksäkerhetsfrågor ur ett rättsociologiskt perspektiv. Diss. Lund : Lunds universitet, 2008.

Tebelius, Ulla (1987) 7.2 Kvalitativ analys. Tebelius, Ulla & Patel, Runa (red.) (1987). *Grundbok i forskningsmetodik: kvalitativt och kvantitativt*. Lund: Studentlitteratur ss. 116-134.

Elektroniska källor

Burroughs, Benjamin, & Rama, Paul 2015, 'The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures', *Journal Of Virtual Worlds Research*, 8, 2, pp. 1-5, Communication Source, EBSCOhost, viewed 22 march 2016. [Hämtad 22/3 2016].

Chang, Fong, Chiu, Chiung, Miao, Nae, Chen, Ping, Lee, Ching, Huang, Tzu, & Pan, Yun 2015, 'Online gaming and risks predict cyberbullying perpetration and victimization in adolescents', *International Journal Of Public Health*, 60, 2, pp. 257-266, MEDLINE, EBSCOhost, viewed 22 march 2016. [Hämtad 22/3 2016].

David-Ferdon, Corinne, & Hertz, Marci 2007, 'Youth violence and electronic media: Similar behaviors, different venues?', *Journal Of Adolescent Health*, 41, (6, Supplement 1), pp. 1-68, Criminal Justice Abstracts with Full Text, EBSCOhost, viewed 22 march 2016. [Hämtad 22/3 2016].

Eklund, Lina 2015, 'Full Length Article: Bridging the online/offline divide: The example of digital gaming', *Computers In Human Behavior*, 53, pp. 527-535, ScienceDirect, EBSCOhost, viewed 27 april 2016. [hämtad 27/4 16].

Findahl, Olle. (2015) *Svenskarna och internet 2015*.
https://www.iis.se/docs/Svenskarna_och_internet_2015.pdf [hämtad 1/4 2016].

Fox, Jesse, & Tang, Wai Jen 2014, 'Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation', *Computers In Human Behavior*, 33, pp. 314-320, ScienceDirect, EBSCOhost, viewed 23 march 2016 [Hämtad 23/3-2016].

Holz Ivory, Adrienne, Fox, Jesse, Franklin Waddell, T, & Ivory, James 2014, 'Sex role stereotyping is hard to kill: A field experiment measuring social responses to user characteristics and behavior in an online multiplayer first-person shooter game', *Computers In Human Behavior*, 35, pp. 148-156, ScienceDirect, EBSCOhost, viewed 23 march 2016. [Hämtad 23/3 2016].

Hutchins, Brett 2008, 'Signs of meta-change in second modernity: the growth of e-sport and the World Cyber Games', *New Media & Society*, 10, 6, pp. 851-869, Public Affairs Index, EBSCOhost, viewed 21 march 2016. [Hämtad 21/3 2016].

Integritet och straffskyddsutredningen (2016) Betänkande av Utredningen om ett modernt och starkt straffrättsligt skydd för den personliga integriteten (SOU 2016:7). Stockholm.

Justitiedepartementet (2012). Kränkande fotografering. (Regeringens proposition 2012/13:69). Stockholm: Regeringskansliet.
<http://www.regeringen.se/contentassets/9aee929424934238b9a4b2a2582faa2b/krankande-fotografering-prop.-20121369> [hämtad 2016-04-20].

Martončik, Marcel 2015, 'e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?', *Computers In Human Behavior*, 48, pp. 208-211, ScienceDirect, EBSCOhost, viewed 23 march 2016. [Hämtad 23/3 2016].

O'Leary, Amy (2012) In virtual play, Sex Harassment Is All Too Real. The New York Times, 1 augusti.
http://www.nytimes.com/2012/08/02/us/sexual-harassment-in-online-gaming-stirs-anger.html?_r=0 [hämtad 20/4 2016].

Salter, Anastasia, & Blodgett, Bridgett 2012, 'Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public', *Journal Of Broadcasting & Electronic Media*, 56, 3, pp. 401-416, Academic Search Complete, EBSCOhost, viewed 30 march 2016. [Hämtad 2016-03-30].

Svensson, Måns & Dahlstrand, Karl (2014) *Nätkränkningar. Svenska ungdomars normer och beteenden*. Stockholm: Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällsfrågor. http://www.muuf.se/sites/default/files/publikationer_uploads/natkrankninga-svenska-ungdomars-normer-och-beteenden.pdf .

Teng, Ching, Tseng, Fan, Chen, Ye, & Wu, Soushan 2012, 'Online gaming misbehaviours and their adverse impact on other gamers', *Online Information Review*, 36, 3, pp. 342-358, Library, Information Science & Technology Abstracts with Full Text, EBSCOhost, viewed 30 march 2016. [Hämtad 2016-03-30].

Twitch (2015). Rules of conduct. <https://www.twitch.tv/user/legal?page=rules-of-conduct> [hämtad 2016-04-22].

Twitch (2016). Om twitch. <https://www.twitch.tv/p/about> [hämtad 2016-04-22].

8. Bilaga 1 Intervjuguide

Allmänt

Berätta lite om ditt spelande?

Hur ofta spelar du?

Hur öppen är du med ditt spelande?

anonymitet?

Kamera?

Spelvärlden

Hur är spelvärlden för dig? Hur upplever du den?

Vad är viktigt för dig i spelet?

Hur ser det ut med kvinnor som spelar?

Hur är stämningen generellt?

Hur behandlar folk varandra?

Vad är positivt med online gaming?

Vad är negativt om online gaming?

Twitch och pengar

Kan du berätta lite om Twitch?

Använder du det?

Hur fungerar det?

Kan man tjäna pengar på detta?

Hur är det med donationer?

Negativa sidor i förhållande till SOU 2016:7

Hur tror du att omgivningen vill att du ska bete dig i spelvärlden?

Vad tror du händer om du inte gör så?

Vad får dig att bli arg när du spelar?

Vad får dig att må dåligt i spelkontexten?

Har du upplevt detta mycket?

Vad tror du får andra att må dåligt?

Hur tänker du kring vad som är ok att säga eller skriva via internet?

Händer det att material sprids? (Bilder eller andra uppgifter)

Finns det något du oroar dig för under eller efter spelet?

Vad får dig att bli rädd när du spelar eller efteråt?

Upplever du någon skillnad gällande att må dåligt eller rädsla mellan könen?

Vad upplever du vara problematiskt i spelvärlden?

Har du upplevt hot eller liknande?

Hur var det isåfall?

Har du upplevt kommentarer du inte tyckt är ok?

Rättsväsendet

Finns det andra taskiga saker som förekommer i spelvärlden?

Hur upplever du att rättsväsendet påverkar vad som sker på internet?

Kan det påverka gamars?

Lagstiftning ?

Hur är din tro på rättsväsendet?

Känner du att du har sagt allt du vill få sagt?

9. Bilaga 2 Följetext

Hej.

Jag skriver en C-uppsats om ämnet gaming. Skulle du kunna tänka dig att ställa upp på en intervju?

Intervjun kommer att handla om gamingvärlden, och hur spelare upplever den samt lite kring vad ni upplever vara problematiskt osv. Uppsatsen har som syfte att framföra spelares egna synpunkter och jämföra de till nya förslag på lagstiftning som lagts fram. Jag kommer att behandla materialet konfidentiellt i den mån det är möjligt. Du får gärna komma med förslag på tid som passar dig om du känner för att ställa upp. Deltagande är självklart frivilligt och du kan när som helst dra dig ur.