

Subversiv virtualitet

En queerteoretisk tolkning av vad som händer i gränsen
mellan det materiella och det virtuella

Annika Wassèn



Illustration 1

Abstract

Drawing on technofeminist and queerfeminist theories this study examines how gender, body and emotions are made through videogames and in processes between the material and the virtual. Centering on how gender-structures limit subjects in conceptions of body and mind, I have conducted interviews with four gender-critical gamers, discussing genderidentities, emotions and experiences of video gaming. The result of the analysis concludes that female/queer subjects can use videogames to deconstruct their notion of reality which reflects on the importance for feminist politics to reclaim the knowledge of technology.

Keywords: Videogames, technofeminism, queertheory, cyborgs, avatars,
Nyckelord: Tv-spel, teknofeminism, queerteori, cyborgs, avtarer

Innehållsförteckning

1. Inledning.....	4
2. Syfte.....	5
2.1. Frågeställning.....	5
3. Disposition.....	6
4. Teoretiskt perspektiv/Queera representationer.....	6
4.1. Forskningsfältet.....	7
4.2. Situerad kunskap.....	9
5. Intervjumetod.....	10
5.1. Etiska överväganden.....	11
5.2. Urval samt presentation av informanter.....	11
6. Analys.....	12
6.1. Performativitet, cyborgs och avtarar.....	13
6.2. Virtuell Sexualitet.....	16
6.2.1. Nya Möjligheter.....	17
6.3. Verklighet och verklighetsflykt.....	19
6.4. Tv-spel och performativa emotioner.....	22
6.5. Motstånd.....	24
6.6. Makt.....	26
6.7. Gamer Grrrls och feministisk kamp.....	27
6.7.1. Utveckling.....	30
7. Avslutande diskussion.....	31
7.1. Epilog/Postgenderism.....	33
8. Källförteckning.....	34
9. Bilaga.....	36

1. Inledning

Sommaren 2010 föll jag intensivt för tv-spelet *Buffy The Vampire Slayer*. Jag hade ett slitsamt jobb på ett vårdboende i Malmö. Denna tunga sysselsättning innebar hot om fysiskt våld och depressioner. Osynliggjord och illa bemött städade jag, lagade mat, tvättade och duschade mina vårdtagare. Jag kände en smärtefull maktlöshet inför den totala dödsångesten som bredde ut sig på en på en mer eller mindre klar avdelning. Jag kanske borde ha känt mig lyckligt lottad? Att få ha det yttersta ansvaret för andra människors omsorg denna ”kvinnliga dygd” att få vårda. Men jag var totalt uttömd. För att finna inspiration försökte jag desperat att identifiera mig med Florence Nightingale. Det fungerade en vecka eller så. Det enda som inte fick mig att förlora mig själv den sommaren var tv-spel. När jag kom hem från jobbet och startade konsolen¹ hade jag den unika möjligheten att få befinna mig i en annan värld och i ett annat samhälle. Där jag ironiskt nog varje kväll var ”the chosen one”. En värld fylld av ondska där jag i motsats till allt vårdande blodade ner tv-skärmen genom att sticka träpålar i hjärtat på vampyrer. Ingenting i denna handling tyngde ner mig. Istället kände jag total kontroll över mina handlingar, över min kropp och över världen. Någonstans här föddes tanken om denna uppsats. I ändlösa samtal med min sambo om sommarnätterna frågade vi oss vad tv-spel verkligen betyder för människor. Vilka anledningar får människor att begära denna fantasirika värld? Och hur kan jag koppla detta begär till människors fysiska verklighet?

”In every generation there is a Chosen One. She alone will stand against the vampires, the demons and the forces of darkness. She is the Slayer”
(Buffy the vampire slayer).



Illustration II

¹ Tv-spelskonsol: Den stationära enhet där du sätter in ditt tv-spel.

2. Syfte

Syftet med den här uppsatsen är att studera betydelsen av mötet mellan genuskritiska gamers¹ och tv-spel från en queerteoretisk och teknofemistisk tolkningshorisont. Genom att reflektera kring genusstrukturer och heteronormativa samhällsstrukturer som begränsar och kontrollerar människor både fysiskt och i tanke, vill jag komma åt hur gameridentiteter och genusidentiteter konstitutioneras strukturellt. Och vad som händer med dessa strukturer i mötet med det virtuella, finns det utrymme för dekonstruktion? Hur görs kropp, kön och emotion genom tv-spel? Genom att utföra en kvalitativ studie på tv-spel, ämnar jag att nå subjektiva känslomässiga narrativ, för att få en mångstämmig bild av hur subjekt görs i interaktionen mellan verkligheten och tv-spel. Samt nå en närmare förståelse för vad som händer med subjektet i gränslandet mellan det materiella och det virtuella.

2.1 Frågeställning

Min frågeställning lyder som följer: Hur görs kön och kropp genom tv-spel? Vilka emotioner är centrala för det görandet? Samt hur använder genuskritiska subjekt tolkningar av tv-spel för att dekonstruera sin verklighet?

¹ Gamer: Ordet identifierar de som spenderar mycket av sin fritid till att spela och lära sig om spel.

3. Disposition

Denna uppsats inleds i kapitel fyra med en presentation av den teori och den forskningsbakgrund jag utgått ifrån när jag analyserat det empiriska materialet, queerteori och teknofeminism, samt min vetenskapsteoretiska infallsvinkel där jag utgått ifrån Donna Haraways ”situerad kunskap”. Därefter kommer jag i kapitel fem redogöra för min valda metod, som är intervju, samt resonera kring etiska överväganden rörande denna metod, därefter ge er en presentation av informanter, vilket i kapitel 6 följs av min analys av materialet.

4. Teoretiskt perspektiv/Queera representationer

I *Cyberfeminism in Northern lights* resonerar medieteknik- och genusforskarna Malin Elm Sveningsson och Jenny Sundén kring risken med att totalt ge upp kön som kategori och dess politiska och analytiska mening, även om kön i en intersektionell analys aldrig kan vara den viktigaste eller den enda faktorn. Detta styrks med att feministiska teoretiker är speciellt kapabla till att hantera genuskategorier, och genom att analytiskt exkludera kön som kategori. Finns det också en risk att legitimera en ignorans mot patriarkal makt.¹

Mitt perspektiv på kön i denna uppsats är konstruktivistiskt, vilket innebär att jag inte utgår ifrån att könsaspekter sitter inristade i individers psyke eller natur. En kvinnokropp behöver inte nödvändigtvis följas av ett feminint genus, utan kön är någonting vi gör.² Det skapas genom imitation och iscensättning. Med denna uppfattning är kön endast en effekt av olika sorts handlingar. Mina analysbegrepp har jag hämtat från den queerteoretiska skolan. Postmoderna feminister vill betona det föränderliga i könens ”natur”. De mest utmanande idéerna om genusidentiteter kommer från den postmoderna queerteoretikern Judith Butler. Butler använder sig av begreppet *performativitet* istället för genus och menar med detta att vi visar upp karakteristiska drag som anses kvinnliga eller manliga, och genom detta konstruerar vi oss själva till att passa in i mallen för kvinnor och män. Performativitet bör inte sammanblandas med det engelska ordet *performance*, som antyder att det finns ett medvetet handlande subjekt bakom handlingen. Istället för att se dessa handlingar som ett resultat av vår könsidentitet bör vår könsidentitet ses som ett resultat av våra handlingar. Enligt Butler upprätthålls idén om kön av en

¹ Malin Sveningsson Elm & Jenny Sundén 2007, s. 34

² Sveningsson, Elm & Sundén 2007, s. 106

föreställning om ett “naturligt” heterosexuellt begär, vilket Butler kallar den heterosexuella matrisen. Den heterosexuella matrisen normaliserar och (tvångs)heterosexualiserar kulturen.¹ Vad får det för konsekvenser om vi tänker på kön som imitation och en iscensättning istället för en biologisk parameter? Detta tvingar oss att omvärdera det vi tar för givet och leta efter sätt att dekonstruera betydelsen av dessa imitationer.

På samma sätt som den genusteoretiska skolan har menat att kön är något som skapas, resoneras det inom olika sociologiska fält kring hur vi skapar och känner känslor. I *The Cultural Politics Of Emotion* resonerar genusforskaren Sara Ahmed kring det sociologiska synsättet på emotion, där vi genom känslopolitiska performativ producerar gränsdragningar mellan olika subjekt, vissa känslor är feminint kodade och vissa är maskulint kodade.² Här formas känslor i kommunikationen med andra människor istället för på grund av andra människor. Då är det inte så enkelt som att känslor finns inuti människor.³ Med denna queera infallsvinkel ämnar jag att skriva in mig i det cyber-teknofeministiska forskningsfältet, då detta forskningsfält med den tekniska utvecklingen ständigt är i behov av förnyelse.

4.1. Forskningsfältet

Som forskningsbakgrund till mitt valda ämne har jag utgått ifrån den forskning på teknik som har ett teknofeministiskt/cyberfeministiskt perspektiv. Teknofeminism kallas det feministiska maktperspektiv som har anlagts på den politiska forskningen som förts på teknologi och identitetskapande inom cyberspace, datorer, internet och teknik. Denna forskning har ifrågasatt hur subjekt kan använda sig av teknik för att förändra det politiska och sociala. Den teoretiska versionen av cyberfeminism går hand i hand med tredje vågens feminism, som är starkt influerad av poststrukturalism, postmodernism, queerteori och postkolonial teori. Den tredje vågens feminism utgår ifrån en mångfacetterad kunskap om många slags makthierkier såsom sexualitet, etnicitet, ras, och klass. Dessa positionerar kvinnor i relation till män men också kvinnor i relation till andra kvinnor.⁴

I *Cyberfeminism in Northern Lights* reflekterar Sveningsson och Sundén över begränsningarna med den cyberfeministiska forskningen, och menar att denna forskning oftast har skrivits utifrån ett angloamerikanskt perspektiv. Denna bok argumenterar för en större medvetenhet om sin egen geografiska situering och fokuserar på erfarenheter och kunskap ifrån

¹ Tiina Rosenberg 2002 *Queerfeministisk Agenda* s. 21

² Sara Ahmed 2004, s. 13

³ Ahmed 2004, s. 4, 6

⁴ Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 4

de nordiska länderna.¹

I *The Gendered Cyborg* undersöker Linda Janes, Fiona Hovenden, Gill Kirkup och Kathryn Woodward relationen mellan teknovetenskap och kön, samt representationer av kön genom metaforen cyborg. Den begreppsförklaring jag kommer utgå ifrån här är den fiktionära bilden av cyborgs där cyborgen är en abstrakt mix av människor och maskiner; en teknokropp som rymmer en kritisk potential. Allt sedan Donna Haraway skrev *Cyborgmanifestet* har cyborgen blivit en viktig symbol för nyskapande teorier om relationen mellan kultur/teknologi och mellan människor/maskiner.² Kvinnans koppling till naturen brukar ses som en av nyckelmekanismerna till att konstituera vad kvinnor ”är”. Haraways primära argument är att cyborgen kan ses som en ahistorisk figur, och en metafor för frigörelse, då cyborgen i sig tar död på den materiella och biologiska bilden av kroppen då den är en teknokropp. Den suddar ut dualismen vi bygger vårt samhälles tvåkönssystem på: kvinna – man. Den krossar gränsen mellan det fysiska och det icke-fysiska.³ Den krossar också distinktionen mellan ett biologiskt kön och ett socialkulturellt kön: kön och genus. Då diskursiva och materiella aspekter av cyborgens teknokropp inte går att åtskilja, kan inte heller denna gräns upprätthållas.⁴ Inom cyborgteknologin kan kvinnor därför återfå makt genom att dekonstruera sig själva utanför den historiska kategorin kvinna, ”den andra” och objektet. De könsskillnader och ojämlikheter som baseras på naturen och biologins lagar har inom teknologin förlorat sin auktoritet. Frågan är dock om cyborgen representerar är en kritisk figur eller bara ännu en representation av könsgrupper fast inom teknologin.⁵

I Jenny Sundéns studie *Material Virtualities: Approaching online textual embodiment* (2003) undersöker Sundén på vilka sätt mänsklig kommunikation förvandlas i användandet av maskiner och på vilka sätt kroppen medverkar i denna interaktion. Studien baseras på två års fältarbete där Sundén antar en virtuell kropp, en avatar, i ett online-community och blir ”Jenny, the researcher”. För Sundén blir det snart tydligt att hon och ”Jenny” inte är densamma, men att de definitivt inte är separerade.⁶ Sundén vill inte argumentera för att onlinevärlden är en utopi där allt är möjligt eller att teknologi har lite att göra med den lokala världen och ”verkliga kvinnor”. I stället argumenterar hon för ett cyborgfeministiskt perspektiv som problematiserar varje försök till att separera fantasin från det politiska, utan att utesluta den materiella upplevelsen i den virtuella.⁷ Om Sundéns studie har ringat in den materiella upplevelsen av det virtuella, har jag i denna forskning istället ämnat ringa in det subversiva i dessa virtuella praktiker. I min analys har jag också använt mig av *Technofeminism* av Judy Wajcman som argumenterar för en ökad

¹ Sveningsson Elm & Sundén 2007

² Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 1

³ Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 7

⁴ Nina Lykke 2009 *Genusforskning: En guide till feministisk teori, metodologi och skrift*. s. 219

⁵ Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000

⁶ Sundén 2003, s. 2

⁷ Sundén 2003, s. 18

feministisk politisering av teknologin. Samt *From Barbie to Mortal Kombat* av Justine Cassell & Henry Jenkins och "The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space" av J. Bryce & J. Rutter. Dessa studier resonerar kring hur kön hänger ihop med gaming. Detta kommer jag fördjupa mig mer i, i min analys.

Denna tidigare forskning har varit ytterst användbar i min studie, då den ger mig en bakgrund till feministisk forskning på teknologi, samt en reflektion kring betydelsen av kvinnliga gamers materiella verklighet. Detta leder oss in på de olika teoretiska utgångspunkter inom genusvetenskapen som försökt att förändra denna verklighet.

4.2. Situerad kunskap

Med en emancipatorisk utgångspunkt har traditionell feministisk forskning önskat att skriva om historien från de förtrycktas perspektiv och skriva en historia "underifrån". Detta innebär att frågan om makt och maktutövning står i fokus. Eldén resonerar kring synpunkter om emancipatorisk teori och metod i *Att Utmana Vetandes Gränser*. Genom att sätta kvinnornas erfarenhet i centrum har den feministiska forskningen kunnat tydliggöra hur både den sociala och historiska kontexten begränsar denna erfarenhet. De har inte stannat vid att beskriva den utan också aktivt försökt att förändra den värld där grupper utdefinierats.¹ Men enligt den postmoderna kritiken gör sig den emancipatoriska forskningen likt den positivistiska sig skyldig till att grunda sin forskning på grundkategorier som snarare förutsätts än problematiseras.² Det är just i textuella praktiker man kan nå tankar och idéer om kön snarare än i det fysiskt verkliga. Med postmoderna ögon kan man inte förstå erfarenheten och uppfatta individen som ett stabilt jag. Istället för att studera erfarenheten undersöker därför den postmoderna forskningen diskursiva och språkliga konstruktioner av könade, sexualiserade, rasifierade subjekt.³

Haraways postmoderna teorier kring situerad kunskap skulle kunna tolkas som en mellanväg mellan dessa två utgångspunkter. Med "gudatricket" kritiserar Haraway den traditionella vetenskapstron, där forskaresubjektet ställer sig utanför det som analyseras och producerar "objektiv" kunskap om världen. Genom "gudatricket" talar forskaren från en kroppslös och kontextlös position.⁴ Istället menar Haraway med de postmoderna filosoferna att forskaren alltid är en delaktig (med)skapare till det som analyseras. Feministisk "objektivitet" är helt enkelt situerad kunskap. Det finns inget utifrånperspektiv där vi med neutral distans kan analysera världen, utan vi befinner oss alltid "inside the belly of the monster".⁵

¹ Lundqvist, Davies, Mulinari 2005, s. 65

² Lykke 2009, s. 143

⁴ Haraway 1988 "Situated Knowledges" s. 587

⁵ Haraway, 1988, s. 581

Haraway menar istället att forskaren kan ha en medveten reflektion kring sin situering. Forskaren kan nå en partiell insikt utifrån vad den kan se inom sitt historiskt specifika rum.¹

Haraways subjekt är ständigt föränderligt i intersektionerna av genus, klass, sexualitet och etnicitet men har en känslighet för det lokala och materiella tillstånd som formar den kvinnliga subjektiviteten. Denna version av cyberfeminism är klart ankrad i en postmodernistisk tradition men tar samtidigt hänsyn till kvinnors materiella verklighet.² Gamer subjektets materiella verklighet kom jag åt genom att använda mig av kvalitativa intervjuer som metod.

5. Intervjumetod

Den intervjuteknik jag har valt att använda mig av är den semistrukturerade. Under den semistrukturerade intervjun är samtalet inriktat på bestämda ämnen som jag har valt ut på förhand. Alla teman och frågor har relevans för de problemställningar jag önskar att belysa.³ Den intervjuade skall av etiska skäl innan intervjun veta vad jag vill med min frågeställning. Detta leder säkerligen ofta till att informanten försöker besvara frågorna så korrekt som möjligt efter de intentioner informanten tror att jag har. Min erfarenhet av metoden har också visat på att ett genus/queer perspektiv inte nödvändigtvis finns hos informanten förrän jag ställer frågor som begär att de reflekterar kring dessa. Denna "kunskap" eller syn existerade alltså inte förrän de ställdes i relation till mig. Här blir det tydligt vad min egen påverkan och makt gör med rummet och hur kommunikationen alltid rymmer plats för att skapandet av nya narrativ. Detta är något som jag som text- och kunskapsproducent också måste vara medveten om.

Monica Dalen poängterar att det är viktigt att ställa de känsliga frågorna lite senare vid ett intervjutillfälle, när informanten känner sig trygg med forskaren. I min intervjuguide har jag använt mig av områdesprincipen där jag börjat med de frågor som ligger i periferin till de mer centrala eller känsloladdade temana som skall belysas.⁴

Jag har en egen erfarenhet av att spela tv-spel och ett "insider perspective". I traditionella vetenskapliga studier har distansen mellan forskare och studieobjekt setts som en nödvändighet. Men postmoderna och feministiska röster har länge kritiserat denna distans som ett maktutövande och ett slags "andrefierande" av det studerade och menar att det personliga är forskningsbart. En förståelse för informanten är ibland endast möjlig om forskaren bär på en inomförståelse av en liknande verklighet. Det ideala är att förena de två utgångspunkterna

¹ Lykke 2009, s. 21

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 5

³ Monica Dalen 2008 *Intervju Som Metod*, s.31

³ Dalen 2008, s.12ff

⁴ Dalen 2008, s.21

inom/utom.

5.1. Etiska överväganden

I *Intervju Som Metod* går Dalen igenom etiksprövningslagen. De tre områden som jag upplevt som viktiga för mig i min forskning är; krav på samtycke, krav på att bli informerad, krav på konfidentialitet. Då jag utfört intervjuer var individskyddet mycket relevant för mig. Alla informanter är medvetna om syftet med denna uppsats och att det var frivilligt att delta i denna studie. Jag erbjöd dem konfidentialitet, då de är anonyma i min text.¹

5.2. Urval samt presentation av informanter

Mitt empiriska material är baserat på fyra semistrukturerade intervjuer. Dessa intervjuer har tagit plats i Malmö. Min urvalsprincip bygger på att alla informanter är gamers som har en bred bakgrund och en stor erfarenhet inom tv-spelsvärlden. Nedan följer en presentation av samtliga gamers. Urvalet av informanterna har delvis skett med deras genusidentitet i åtanke, eftersom de är just de queera och genuskritiska rösterna jag har för avsikt att ge plats för. Gamer A är 32 år och uppväxt och bosatt i Malmö. Hon studerar kreativ marknadsföring och projektledning till sin vardag. Vi är sambos och jag var sedan tidigare medveten om att hon skulle delge mig en stor del av materialet, eftersom vi har diskuterat detta innan. Hennes tankar har också verkat som bakgrund till varför jag började fundera på ämnet och påbörjat denna studie. Hon är däremot inte medverkande i skrivprocessen, med risk för den problematik detta skulle kunna innebära; då hon är ett av studieobjekten. Gamer B mötte jag när jag studerade genusvetenskap A. Hon är 23 år och ursprungligen ifrån Helsingborg och nu bosatt i Malmö. Gamer B studerar litteraturvetenskap och retorik. Gamer C hade jag aldrig träffat före intervjutillfället. Hon är 22 år och kommer ifrån Lund och studerar också kreativ marknadsföring och projektledning. Gamer D är en bekant som är 19 år och ursprungligen från Filipinerna men är nu bosatt i Malmö och studerar musik. Denna intervju genomfördes på engelska.

I denna studie som behandlar genus och sexualitet är det viktigt för mig att tala utifrån informanternas egen syn. För att undgå att utgå från min egen situation och makt att se.² Därför har jag inledningsvis låtit informanterna beskriva hur de själva ser på kön och sexualitet.

¹ Dalen 2008,

² Haraway 1988, s. 585

Gamer A: Jag identifierar mig själv som att ... nog inte ha ett behov av att identifiera mig, jag blir provocerad och besvärad av att omvärlden vill att jag tar ställning och jag tycker det är väldigt jobbigt [...] Men jag är väl en tjej och jag har fallenhet att bli förälskad i andra tjejer [...] För mig är kön inga problem typ. Det finns väldigt många kön och jag är väldigt, väldigt less på stereotypen av hur kön ser ut. Så jag vill helst inte bry mig om det.

Gamer B: - Ett jättebra citat är "Gender is a copy that has no original" [...] Jag identifierar mig som kvinna, och jag identifierar mig som queer och jag kan identifiera mig som homosexuell också men det är en komplicerad sak så jag föredrar queer.

Gamer C: Jag är väldigt genusintresserad [...] När man är vuxen så ser man könsroller på ett annat sätt, att vi liksom redan är inne i det facket. Men det jag tycker är väldigt intressant är främst barnuppfostran. Hur man uppfostrar barn och redan i jätte tidig ålder säger att rosa är en tjejfärg, varför är det, det liksom? Och då sätter vi dem i facket [...] Så det är väl det jag är intresserad av att sudda ut.

Gamer D: Sexuality I think is very fluid. For most people, or it should be, or not should, but I hope it to be. And gender is something... how one proceeds themselves. It's not something you can decide. It's also very fluid.

Jag har gjort medvetna val rådande vem jag har intervjuat och vilka personliga narrativ jag har valt att lyfta fram från dessa intervjuer; då vissa beskrivningar är mer talande än andra, samt vad jag vill säga med denna uppsats. Dock har jag med ett maktperspektiv på genuskonstruktioner och kunskapsproduktion strävat efter att låta informanternas egna röster bli hörda. Därför har jag återgett informanternas ord främst genom citat.

6. Analys

Analysen som följer är indelad i sju sektioner: 6.1. Performativitet, cyborgs och avatarer 6.2. Virtuellt Sexualitet 6.3. Verklighet och verklighetsflykt 6.4. Tv-spel och performativa emotioner 6.5. Motstånd 6.6. Makt 6.7. Gamer grrrls och feministisk kamp. Dessa sektioner är baserade på de teman jag upplever som mest närvarande vid alla intervjuer. Här är subjektens personliga narrativ inlätade med analysen genom citat från intervjusituationerna samt beskrivningar.

Nedan att förklarar jag i fotnoter de tv-spelsbegrepp jag använder med hjälp av min egen kunskap och hemsidan Wikipedia. Wikipedia kan inte räknas som en trovärdig källa, eftersom den är kamratgranskad och inte granskad av en vedertagen vetenskaplig institution. Mitt val av källa motvitar jag med att jag tycker mig ha tillräcklig kompetens för att avgöra ifall

förklaringen är rimlig. Att hämta information från ett internetcommunity är dessutom i allra högsta grad relevant när det handlar om begrepp som ofta har skapats just i dessa forum.

6.1. Performativitet, cyborgs och avatarer

But what if my body is in disguise? What if skin, bone, liver, veins, are the things I use to hide myself? I have put them on and I can't take them off. Does that trap me or free me? ¹

Informanternas tidigare narrativ kring kön kan tolkas som en indikator på att även om alla talar om kön som en flytande kategori som någonting vi gör, och ett negativt fack i vilket vi delar in människor, så finns det i den medmänskliga kommunikationen ingen "korrekt" diskurs bortom den tvåkönsbaserade. Att dela in människor i kategorier är en effekt av just kommunikationen och detta inkluderar alltid ideologier om kön, sexualitet och hudfärg. Därför blir det viktigt att behålla ett kritiskt öga på essentialiserande diskurser om identiteter. Målet är att undgå den syn på identiteter som är statisk och istället undersöka alternativa positioneringar utan att totalt ignorera en identitet som en levd erfarenhet.² Detta kopplar jag till valet av en tv-spelsavatar.

Ordet avatar kommer från början från indisk mytologi och betyder "att stiga ned", det vill säga en guds nedstigande på jorden och antagande (inkarnation) av kroppslig (oftast mänsklig) gestalt.³ Här använder jag dock ordet i betydelsen av en elektronisk representation eller visualisering av en person eller ett spelarobjekt som används för att representera en användare i ett internetforum, community eller i ett tv-spel. När du börjar spela ett tv-spel eller skapar en profil online så väljer du en avatar, denne gör att den materiella människan får en intim relation med den virtuella världen. Avataren verkar just som en alternativ positionering samtidigt som gamerns egna identitet är viktig som en levd erfarenhet, och erfarenheten av jaget är viktigt att bära med sig i spelet. Gamer A och B ger uttryck för hur identifikation med avataren kan vara viktig.

¹ Jeanette Winterson *The Powerbook*, 2001

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 131

³ www.wikipedia.com, sökord "Avatar"

Gamer A: Oftast när jag går in i ett boxningsspel eller *Mass Effect*¹ där man kan skapa sitt eget utseende. Så [...] brukar det ändå luta mot att det skulle vara intressant att göra någon som liknar mig så mycket som möjlig. Det är ju det närmaste man kan komma att helt visuellt se någonting som påminner om sig själv i ett spel och då i ett sammanhang där jag inte hade kunnat vara alls mer än i min fantasi. Då är det ju kittlande att kanske kunna göra det. Så det variera men främst måste jag nog erkänna att mitt ego gärna vill se mig med i sammanhanget, i spelet.

Gamer B: Nä man identifierar sig ändå med den på ett eller annat sätt, sin avatar. Fast den inte är jag fysiskt. Jag försöker inte få den att likna mig. Men i Fabel kan man ändå välja frisyrier och sådant. Och just då var jag i min punkarperiod och man kan välja såhär tuppkam. Så det blir ändå på något sätt som om man skapar någonting som man kan identifiera sig med.

Dock upplever gamer B att avatarerna också kan låsa fast människor i en syn på identiteter som statisk och permanent. Speciellt när det kommer till representationer av kön. I onlinepraktiker är det speciellt viktigt att köna identiteter.

Gamer B: På en skoldator, när man kan gå in skall man välja en avatar. Då finns det en som är könslös och så finns det en kvinna och en man. Det är liksom dem tre man kan välja på, och den könslösa kan vara vad som helst. Det är en sådan standard avatar. Om man inte väljer man eller kvinna så är man den. Och man är fastlåst där. Min sambo sa såhär ”Å kolla där är en könslös!” så gick hon in med den. Så var det en annan tjej som också gick in med den. Men alla andra hade valt man eller kvinna och dom då representerade deras namn och deras identitet. Och den här tjejen som gick in precis som min sambo med den könslösa ändrade sedan till en kvinna. Man är så fastlåst i sitt kön.

Idén om den fysiska kroppen gömmer alltid implikationer om kön och genus. Kroppar är alltid markerade, inte bara av kön och genus utan också av etnicitet, ålder och, inte alltid lika synligt, av klass och sexualitet. Det som blir klart i Sundéns studie är hur den könade kroppen spelar en speciellt viktig roll i den textuella praktiken online.² Jag drar likt Sundén denna slutsats då avataren online skall symbolisera den “verkliga” fysiska människan bakom avataren. När det kommer till tv-spel, blir detta dock mindre viktigt då tv-spelande ofta utförs i det privata rummet där kommunikationen i vilket kategorier skapas saknas. Detta öppnar upp för multipla val av identiteter. Det finns då också ett större utrymme att välja en avatar där det fiktiviserade könet inte har med ens fysiska verklighet att göra.

Annika – När du skall välja en avatar när du skall spela, är det viktigt att den ser ut som du? *Gamer C* – Nä oftast gör den inte det, oftast väljer jag män också.

¹ Mass Effect: Ett science fiction inspirerat rymdspel

² Sundén 2003, s. 4

Gamer A berättar om hur hennes manliga vänner hade valt kvinnliga avатарer på 90-talet när det blev vanligare i tv-spel.

Gamer A: Dem manliga stereotyperna var så utnötta att det var exotiskt för precis alla att använda tjejerna. Och det var utan sexuell laddning för om du väljer en avatar så objektifierar du dem inte sexuellt själv. Som en mänsklig psykosmatisk spärr att du tänker inte på dig själv. Du kan välja den snyggaste bruden men du "kickar ass" med henne, hon är ett redskap och det var jättekul också för det blev någon såhär slags omvänd feminism, förstår du? Killarna jag spelade med bara såhär "Åh din jävla... något glåpord" mot den här typiska mannen. Ur ett kvinnoperspektiv, vilket jag tyckte var ascoolt! För de kunde inte förstå rena filosofiska feministiska diskussioner men de kunde ta på sig ett par högklackade i tv-spel och helt plötsligt sätta fingret på vad det var som var jobbigt.

Detta visar på hur den levda erfarenheten av en identitet också kan levas genom tv-spel. Genom att förkroppsliga kvinnliga avатарer utförde vännerna olika performativa handlingar som gav dem erfarenheten och en materiell upplevelse av att vara kvinna, och subjektens tidigare uteblivna förståelse för erfarenheten av det kvinnliga subjektet, som feminismen har byggts på, byttes ut till en identifikation med subjektet. Det visar också på hur konstruerad bilden av femininitet är genom redskap som klackskor. Genom att den "snygga bruden" använder klackskor för att slåss dekonstrueras också betydelsen femininitet. Om könsidentiteten skapas genom handlingar, förhandlar denna subversiva handling med betydelsen av kön. Gamer B ger också uttryck för hur konstruerad femininitet är i hennes beskrivning av det fiktiviserade kvinnliga könet.

Gamer B: För att dom är så kvinnliga, den kvinnliga avataren är så objektifierad. Så det känns obehagligt, för dom har nästan inga kläder. Jag känner mig bekvämare med att välja en manlig avatar just därför. Den manliga avataren är ofta mer "mellow". Medan den kvinnliga ofta är mer naken.

Har teknologier kön? Avataren är inte en "naturlig" människa utan en maskinell figur. Cybertekniska kroppsliga subjekt kan dock inte undgå att ha en kropp, vilket också innebär att även cyborger eller avатарer blir könad på ett eller annat sätt.¹ Visuella representationer av cyborgs och avатарer är inte utopiska eller dytopiska profetior, utan snarare reflektioner över den nutida världen.² Detta är också den reflektion jag gör då den kvinnliga avataren här är sexualiserad och "naken" likt den samhälliga konstruktionen av femininitet. Men teknokroppen har inte alls samma begränsningar som den materiella. Och i detta ligger subversiv potential. Den kvinnliga avataren kan genom sitt handlingsutrymme dekonstruera betydelsen av den feminina

¹ Sundén 2003, s.187

² Janes, Wooward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 58

genusidentiteten. Vad innebär det egentligen att miljoner människor möter feminina avатарer som "kickar ass" i tv-spelsmatriarkat? Och vad innebär det för det kvinnliga subjektet att genom avatarens handlingar kunna dekonstruera betydelsen av jaget, då genusidentiteter är ett resultat av handlingar?

Gamer A: Men det är nästan lika många kvinnliga hjältar, eller hjältinnor som där är män. Jag tror också det är det som gett bränsle till mitt tv-spelande. Att jag inte bara "jag är så jävla trött på det här!" och skitit i det. Utan det har hela tiden implementerats nya saker som gör att alla med olika smak kan fortsätta. I och med kvinnorna eller det man kan säga som är emot den stereotypiska mansbilden har fått nästan lika mycket plats, eller mycket mer plats.

Internet är en relativt ny plats där genus inte försvinner men kan omförhandlas till fördel för kvinnan. Den virtuella världen av tv-spel kan likt internet bara genom sin natur undergräva den materiella verkligheten och världsbilden av tusentals år av patriarkal kontroll.¹ Här använder informanterna fantasin för att förhandla med både tv-spelet och samhället. Genom att motsätta sig sin egen förväntade könsroll reser de sig genom fantasin över sin egna materiella verklighet. De förändrar också denna verklighet genom att dekonstruera betydelsen av feminitet och maskulinitet. Representationer av kön går oftast hand i hand med ett förväntat sexuellt begär, detta begär är även synligt i den virtuella världen "Sexualitetsbiten kom ju också in när kvinnor blev vanligare i spel" (Gamer A).

6.2. Virtuellt Sexualitet

Queerteorin betonar hur kön och sexualitet inte går att särskilja. Kön och sexualitet måste ses som interagerande performativ och identitetsskapande begrepp inom den heteronormativa diskursen.² Den samhälleligt dominerande idén är att det biologiska könet måste ha ett sammanhängande genus, sexuellt begär och sexuell praktik. Ahmed skriver i *The Cultural Politics Of Emotion* om hur det är repetitionerna av detta sexuella begär och denna sexuella praktik som konstruerar och normaliserar heterosexualiteten. Paret man och kvinna får representera det som ger nytt liv och inte bara nytt liv utan den form av liv som vi känner igen som civilisation.³ Den heterosexuella matrisen reglerar även spelaren i ett tv-spel, då de stereotypiskt maskulina avtarerna också förväntas att begära stereotypiskt feminina avатарer.

¹ Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 295

² Lykke 2009, s. 227

³ Ahmed 2004, s. 144

Gamer C: Mm, nu talar jag väldigt mycket om *WoW*¹ men där är det väldigt klyshigt. Att männen är väldigt muskulösa och stora och kvinnorna har stora bröst och smala midjor. På så vis är det väldigt klyshigt. Nästan bara heterosexualitet. Rent allmänt så är det väldigt mycket män och väldigt mycket hetero-maskulinitet.

Stereotypisk maskulinitet har ett starkt fokus på heterosexualitet. Att inte vara attraherad av kvinnor anses som en avsaknad av manlighet. Om ett tv-spel regleras av denna stereotypiska maskulinitet, skulle detta också kunna förklara behovet av att överinvenstera i heterosexuella representationer. Vidare kan avsaknaden av hackerettes (kvinnlige hackers) vara en av anledningarna till de sexualiserade avatarerna; de kvinnliga sexobjekten i tv-spel, samt de representationer av genus som finns i dagens spel och spelindustrin.² Dock förnyas ständigt dessa genusrepresentationer, vilket jag vill koppla till ytterligare en indikator på hur föränderliga materiella identiteter är, då de är de materiella identiteterna som skapar tv-spel.

Gamer A: Redan som liten blev man indoktrinerad med att kvinnorna i tv-spel skulle ha getingmidja och enorma bröst, eller i alla fall ganska stora bröst och att männen skulle vara muskulösa. Det var så tydligt att det var mannen som var hjälten och kvinnan skulle räddas, det här typiska fairytale. Det har vi sagorna också, det är ju ett klassiskt och utnött tema. Men ganska så snabbt i mitt gameande, när *Playstation 2*³ slog jättestort. Blev det ganska så snabbt populärare med spel där även kvinnor var "kickass".

Det finns också andra möjligheter inom den heterosexuella matrisen. I takt med att kvinnorna blir tuffare följs inte alltid den kvinnliga avataren av ett typiskt feminint genus, vilket också innebär att hjälten inte alltid behöver vara den som räddar kvinnan. Och hjälten behöver inte alltid begära hjältinnan.

6.2.1. Nya möjligheter

Det heterosexuella begäret har i nyare spel fått lämna plats för andra slags queera begär. Detta ger både gamer A och B uttryck för, och menar att sexualiteten också kan vara flytande i tv-spel. Gamer A uttrycker det såhär: "Man och kvinna = förälskad, har ju också börjat tänjas på, för att folk är vana vid det, liksom vaddå det är ju inge nytt!"

¹ WoW: En förkortning på World of Warcraft som är ett onlinerollspel.

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 113

³ Playstation: Är en stationär tv-spelskonsol.

Ett rollspel är ett spel där deltagarna antar roller, det vill säga låtsas vara någon annan än de egentligen är. Ofta är dessa spel byggda på problemlösning, vilket innebär att spelaren låter rollpersonen arbeta rationellt för att nå äventyrets mål, genom att lösa alla gåtor, och finna alla hemligheter.¹ *Fable 2* är ett rollspel som utspelar sig 500 år efter *Fable 1* och spelaren kan göra många nya saker. Hjälten kan till exempel både vara en kvinna eller man. I *Fable 3* står den sexuella läggning utskrivna när du integrerar med andra karaktärer i spelet. Du kan flörta och ha sex med andra karaktärer oavsett kön så länge den andra karaktären är öppen för det. Du kan också gifta dig, samt adoptera barn, vilket innebär att spelaren kan få barn utan att vara gift, eller ha sex. En känd ”bugg”² i *Fable 3* är också hur två vita människor ibland får en svart bebis.³



Illustration III

Gamer B: Det är heterosexualitet enbart. Eller nej förresten det är det inte alls! För i *Fable* finns det såhär flörtfunktioner och sådant. Så man kan faktiskt gifta sig med båda könen.

Jag skulle här vilja reflektera över hur tv-spel också utvecklas i en normkritisk anda. Sällan har jag som kvinnligt subjekt i samhället, utan att bli reglerad, kunnat praktisera de atypiska genusutföranden som den kvinnliga avataren kan. En ska dock ha i åtanke att tv-spelsutvecklingen liksom all annan medieutveckling utvecklas inom ett kapitalistiskt system, där vad som konsumeras ofta är huvudmotivet till skapandet av tv-spel. Dock blir det här en tydlig

¹ www.wikipedia.com, sökord ”rollspel”

² Bugg: Ett oväntat tekniskt fel

³ fabel.wikia.com (16/12 2010)

kollaps mellan teknokapitalism och teknofeminism. I *Fabel 3* kan du som hjältninna rädda prinsessan och avsluta detta med en kyss. Tv-spel är också alltid queera i sin form. Liksom dragkings och dragqueens klär sig och utför olika performativ som visar på maskulin eller feminin konstruktion, klär du din avatar och utför liknande performativ och begär. Det tv-spelande subjektet har likt dragkingen och dragqueenens det fria valet att inta valfri imiterad kropp. Du spelar en roll. Som gamer A uttrycker det: "Vissa kanske inte vill spela med sin sexualitet! Dom lägger det på hyllan och det är just därför dom spelar tv-spel." Tv-spelandet blir också här en väg till Haraways artificiella cyborgfrihet, där kvinnor kan dekonstruera sig själva utanför den historiska kategorin kvinna, "den andra" och objektet.¹ Samt dekonstruera sig själva utanför sexuella kategorier, genom att avatarens genus sällan hänger ihop med den materiella människans genus, eller sexualitet. Här bryts ständigt idén om att kön måste ha ett sammanhängande sexuellt begär och sexuell praktik. Tv-spel är också en aktivitet där du kan lämna dessa föreställningar helt, då tv-spel kan vara helt könslösa, i det att många spel inte utgår ifrån mänskligheten alls och med detta föreställningar om kön. För subjekten ligger stora delar av begäret av tv-spel i att just att få lägga sig själv på hyllan och att som teknoperson få inträda en omaterialistisk och omänsklig värld. En värld som är en frizon från det samhälliga. Det är vägen bort från det kroppsliga som intervjupersonerna benämner som verklighetsflykt.

6.3. Verklighet och verklighetsflykt

Kön görs genom performance inför en publik. Människor agerar utefter vilka slags intryck de vill ge av sig själv inom en grupp. Publiken reagerar på dessa performativ på ett sätt eller ett annat efter vilka värderingar och ideal som finns inom gruppen. Trots oräkneliga möjligheter till presentationer av sig själv, väljer individer oftast den presentation som blir uppskattad, speciellt om individen vill vara en del av gruppen eller behålla sin status i gruppen.² Det samhälle vi lever i och vår historiska kontext kan tolkas som en sådan grupp, där olika performativa handlingar ständigt värderas och uppskattas eller motarbetas.

Gamer A: Det förväntas att du skall ha en könsidentitet, det förväntas att du skall ha en sexuell läggning, ett fack [...] Att det behovet av tv-spel är så stort, riktar jag mot samhället och säger: Kanske de här mallarna och formerna och kraven på människor inte är så himla bra.

¹ Wajcman 2004, s.88

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 113

Det tv-spelande subjektet blir med detta resonemang särskilt intressant, då en person hemma i det privata agerar utan rädsla för motarbetande och restriktioner. Tv-spelandet i hemmet blir alltså en frizon för un-performance där det tv-spelande subjektet inte behöver spela inför en publik. Det imaginära kan erbjuda en utväg ifrån de strukturer av dualism som vi har förklarat våra kroppar, våra verktyg, våra känslor med.¹

Annika: Men varför kan du inte uttrycka dem här känslorna annars i livet? *Gamer B:* För det funkar inte så. Man kontrolleras, man måste vara kontrollerad. Och jag är en ganska sluten människa. För mig spelar det desto mer roll

Uppfattningen om det fysiska formas av den diskurs med vilket samhället förklarar vår verklighet. Ingen kan veta det ovetbara. Därför är vår verklighet skapad i kategorier. Idén om att få fly undan verkligheten är en viktig del av cyberkulturen. I detta ligger stora delar av cyberkulturens attraktionskraft; att skapa nya former av uttrycksätt och nya fysiska upplevelser.² Ett genomgående tema i mitt intervjuresultat är att få fly undan verkligheten. Alla gamers nämner detta som en enormt viktig faktor i deras spelande. Uttryckt på olika sätt så kommer förr eller senare betydelsen av att vara någon annan eller att undgå verkligheten på tal. De tv-spelande subjekten förhandlar hela tiden med verkligheten. Så vad är verklighet. Är inte tv-spel en verklighet? Eller måste verkligheten vara fysisk? Det är tydligt att mötet med tv-spel är ett fysiskt möte, en materiell upplevelse.

Gamer B: Det är så fysiskt för när man spelar så det känns som om att man fysiskt dödar. Det är inte dödandet! Det är på något sätt som om man slår bort problem när man dödar i tv-spel.

Verklighet förklaras av Poul Lübcke i *Filosoflexikonet* som ett begrepp som används särskilt inom filosofin som kan användas för att beteckna allt som är förverkligat. För det andra kan verklighet som begrepp användas för att kontrasteras mot det blott skenbara, sådan den falskeligen ter sig för någon observatör.³ Och när blir tekniken en verklighet, vart går gränsen? Att spela tv-spel är att förverkliga någonting, tv-spel är förverkligade. Som gamer C uttrycker det: "Man har sett någonting annat, man har varit någon annanstans."

Samhället är kanske det blott skenbara och tv-spelet och avataren kanske är symbolen för en annan verklighet, den verklighet spelaren helst vill leva i, där avataren är vad spelaren egentligen är i stunden.

¹ Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 57

² Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 282

³ Uppslagsordet "verklighet" I *Filosoflexikonet*. Lübcke, 1988

Gamer A: Varför vill du så gärna gå ifrån det du är? Det är inte den du är i dig själv, det vet du, men du kan också bli förvirrad ibland. Men du hittar ju dig själv genom en avatar och det är verkligen så verklighetsfrämmande det kan bli [...] människor vill bara ta av sig den dräkten och gå ut naken i form av en avatar. Med helt nya förutsättningar.

Tv-spel i sig bryter alltid mot det blott skenbara genom att presentera en alternativ verklighet. När tv-spelet börjar väljer människan en avtar, men när tv-spelet är slut lever människan fortfarande kvar, och bär erfarenheten av att vara avataren med sig. Så vem väljer egentligen vem? Kroppen medverkar alltid i interaktionen med tv-spel. För Sundén blir det tydligt att hon och avataren definitivt inte är separerade utan överlappar varandra.¹ När jag går till sängs efter att ha spelat tv-spel ser jag alltid tv-spelsvärlden framför mig och drömmer ständigt drömmar om denna värld. Haraway frågar sig hur världen ser ut med cyborgens teknomodifierade blick, och menar att situering inte bara är en form av rumslig och tidslig lokalisering, utan en också en kroppslig situering, där synen spelar stor roll "Vision is always a question of the power to see".² Därför krävs det mångfald av seenden, som möjliggörsmöjliggörs av olika kroppar.³ Avataren möjliggör just denna mångfald i situering, för en enda människa. Avataren blir också den viktiga länken mellan jaget och en annan värld; länken till en annan rumslig och tidslig lokalisering.

Gamer A: Gränsen, skillnaden mellan att vara där och här, det är ju det närmaste man kan komma att helt visuellt se någonting som påminner om sig själv i ett spel och då i ett sammanhang där jag aldrig hade kunnat vara annars alls. Mer än i min fantasi.

Gamer C: Så långt ifrån mig själv som möjligt. Det är inte det att jag skäms över mig själv eller vill vara någon annan, men ibland kan det vara väldigt skönt att vara något annat än det som ligger över en hela tiden.

Gamer D: It's actually kind of interesting put yourself in those situations and see yourself as another person.

Den historiska och kulturella kontexten subjektet befinner sig i till sin vardag är svår att förändra. Tv-spel kan erbjuda en tillfällig verklighetsflykt från den kulturella kontext subjektet befinner sig i, då tv-spel kan utspela sig både på en annan planet i framtiden där ett könslöst monster symboliserar hegemonin, eller i en by på medeltiden där en hjältinna trots den verkliga patriarkala historien kan symbolisera den mest begärliga hegemonin.

¹ Sundén 2003, s. 2

² Haraway 1988, s. 585

³ Lykke 2009 s. 147

Gamer A: Tv-spelandet har blivit en frizon för alla. Och det är nog den enda hobbyn eller aktiviteten där jag känner att du kan vara könslös. Du kan symbolisera vad du vill och vad du inte vill, och det är en sådan befrielse för så många tjejer, killar och inbetweens [...] och det har kommit att betyda så mycket. Mina tankar runt tv-spelsindustrin är att den växt så enormt och gjort sig så stora på grund av detta. På grund av det! Och det är så uppenbart att människor behöver en tillflykt. Att vilja gå ifrån det egna jaget så ”badly”, det är anmärkningsvärt!

Tv-spelet kan med hjälp av fantasin bli en kortvarig position bortom kön and sexualitet och bortom historien, som tv-spelssubjektet sedan kan bära med sig i kroppen. Tv-spelssubjektet förhandlar dock fortfarande med den rumsliga och tidsliga lokalisering de befinner sig i, till sin vardag. Detta ger sig uttryck i informanternas narrativ om emotionella praktiker.

6.4. Tv-spel och performativa emotioner

Den tv-spelande praktiken kan jag tydligt koppla till emotionella utlopp och emotionella praktiker. Men vad gör dessa känslor med människors kroppar och hur blir det politiskt? Med ett maktperspektiv på olika diskurser kring emotion kan vi nå kunskap om hur olika känslomässiga praktiker blir performativa. Det blev tydligt hur avataren och det tv-spelande subjektets känslor görs genom avatarens/subjektets möjligheter och begränsningar, och att de tv-spelande subjektens narrativ speglar vilka begränsningar subjekten upplever när det kommer till vilka känslomässiga performativ som är accepterade i samhället. I introduktionen till *The Cultural Politics Of Emotion* diskuterar Ahmed det sociologiska synsättet på emotion som utgår från att affekt konstrueras i ett visst samhälle, i en viss kontext, och cirkulerar i det sociala mellan olika symboler och kroppar för att sedan sätta sig inuti människokroppen.¹ Det diskursiva känns när vi lever det. Detta kallas the ”outside in” model. Detta synsätt har skapats ur en kritik mot de gamla teoribildningarna inom psykologin som har utgått från emotion som något individuellt och personligt som kommer inifrån individen för att sedan uttryckas ut - the ”inside out” model.² Att känslor kan komma utifrån och sätta sig inne i kroppen är också något som både gamer A och D ger uttryck för.

Gamer A: Känslor som uppstår är ju inte riktigt samma som sak känslor jag är ute efter.

Gamer D: It’s actually the opposite, it’s the emotions that I don’t want to keep or have, and you just want to put yourself in a different situation where you don’t have to think about the things you need to do.

¹ Ahmed 2004, s. 4, 6

² Ahmed 2004, s. 9

Detta visar också på hur känslan cirkulerar mellan tv-spelet och subjektet; att tv-spel genom sin symbolik också kan skapa nya emotioner som sätter sig i subjektets kropp, och återigen göra tv-spel till en verklighet, en upplevd erfarenhet av en emotion, då det diskursiva känns när vi lever det.

Genom att benämna dessa emotioner producerar vi också gränsdragningar mellan olika subjekt - då vissa känslor är feminint kodade och vissa är maskulint kodade.¹ Detta begränsar kroppar i vilka känslomässiga performativ som är accepterade; när de är accepterade, vart de är accepterade, och av vem det är accepterade. Pojkar uppmuntras redan i tidig ålder till att framstå som hårda, starka, energiska, dominerande.² Tankar om att maskuliniteten skulle vara föränderlig avtar ofta hastigt då ”sann” maskulinitet förväntas utgå från mäns kroppar, att det finns inneboende i den manliga kroppen, att män skulle vara aggressivare än kvinnor.³ Detta visar på hur vissa känslomässiga performativ uppmuntras för vissa kroppar samt hur känslor förväntas vara inneboende i människokroppen. Aggression är den känslan som präglar alla subjektens narrativ i samband med deras spelande - en känsla de bär på grund av yttre omständigheter som de kan få utlopp för i tv-spel. Känslan av aggression uppfattas också som omoralisk och tabubelagd att ge uttryck för i andra sammanhang.

Annika – So are you saying you can be more aggressive then you can be in the society? *Gamer D* – Pretty much.

Annika - Finns det någon känsla du känner du får utlopp för när spelar, som du inte får utlopp för annars i livet? *Gamer A* – Ja, frustrationen, aggressionen [...] Jag kan själv bli förvånad av att när jag spelar kan jag göra ovanligt grymma saker. Jag kan skjuta extremt mycket och omotiverat, och bara få flippa. För i vanliga fall kanske jag är i en situation, i ett arbete eller på ett jobb där jag känner att det kräver av mig att mitt beteende är korrekt. Åh då kan man ju känna ibland, eller jag kan ju göra det, att jag är så trött på det!

Gamer B: Det är inte accepterat för mig som kvinna att få ut min ilska på det sättet. Helt klart, helt klart.

Om känslan av aggression och frustration behöver motarbetas, eller kanaliseras, är känslan av harmoni och tillfredställelse den positiva känsla som alla subjekten uttrycker att de känner efter att de har spelat tv-spel.

Gamer A: Jag gör vad jag vill på mina villkor och det är väldigt, väldigt tillfredställande. Det är överlag den känslan att spela tv-spel för mig.

¹ Ahmed 2004, s. 13

² R.W. Connell 2002 *Om Genus* s. 13, 103

³ R.W. Connell 1995 *Maskulinitet* s. 69

Tillfredställande... och oftast så blir jag på bra humör, om jag har en dålig dag så jag spelar en timme eller två oavsett hur det går i spelet, faktiskt. Så kan jag andas ut och haha känna att jag är en mer harmonisk människa efteråt.

Gamer B: Jag tror att man blir en mer harmonisk människa, om man då får utlopp för frustration och ilska och allt annat man inte kan ge utlopp för i vanliga livet.

Denna känsla av harmoni och tillfredställelse kan tolkas som en följd av frihet. Att som gamer A uttrycker det: få göra vad en vill på sina egna villkor. Alla gamers ger uttryck för betydelsen av det handlingsutrymme ett tv-spel ger.

Gamer B: Fast samtidigt så är ju spelet en frizon. Där våld som absolut inte är accepterat i vanliga världen är accepterat. Och det är där man kan få utlopp för det.

Detta handlingsutrymme vill jag delvis koppla till de samhälliga genusstrukturerna, vilka också informanterna visade motstånd mot i sina narrativ.

6.5. Motstånd

Gamer C: Just tv-spelandet i reklamer och sådant är så himla mansinriktat! [...] Actionman, varför skall bara killar få leka med dem? Det vill jag sudda ut. Man skall göra reklamen så att det passar vilket kön som helst. Så att man inte skall känna att jag inte är pojke så jag kan inte spela detta. Som barn så blir man ju påverkad. För att man tar ju till sig den reklamen som är riktat till en själv. Som man kan relatera till. Så är det då någon som är helt olik sig själv – man, stor, sitter och gamar med en massa kompisar, då kanske jag inte känner mig lika taggad [...] Jag såg en *Findusreklam* som jag blev så jäkla glad över! Där det var en färdig rätt i mikrovågsugnen, så sitter tjejen och spelar *Xbox*,¹ åh då tänkte jag, Yes äntligen!

I min tolkning ger alla gamers uttryck för att det ligger en tillfredställelse i möjligheten att skapa motdiskurser mot de rådande, att få göra det som endast är möjligt i det kulturellt imaginära. Och detta i sig skapar en politik som ger sig stort uttryck i mina informanters narrativ. Valet av avatar är inte alltid självklart. Allt som oftast görs detta val också utifrån det motstånd subjektet känner mot spelet. Både gamer A, D uttrycker att de kan välja kvinnliga avatarer för att göra motstånd mot mansdominans inom tv-spel. Detta visar sig också vara en följd av det motstånd de olika subjekten känner mot könsroller samhället.

¹ Xbox: Är en stationär tv-spelskonsol.

Gamer A: På något sett om det är mansdominerat, om det är mest killar i spelet, att det är så typiskt, som i *Guitarhero*¹ att killar skall spela trummor och bas t.ex., då vill jag jättegärna göra en tjej och sätta mig på den situationen för att jag vill bryta det. Å det är likadant om det är ett kvinnodominerat spel. Det kan man tänka det finns inte, men det gör det faktiskt. Det finns ju givna roller även i spel. Men vissa spel öppnar upp för att man själv skall kunna tänja på dem. Men det är upp till dig.

Medan gamer A och B väljer att vara en manlig avtar för att göra motstånd mot vad de uppfattar som stereotypiska kvinnoroller.

Gamer B: Den kvinnliga avataren är så objektifierad. Så det känns obehagligt för dom har nästan inga kläder.

Gamer A: Jag tror att det är för att jag vill gå emot på något sätt. Och inte välja den "söta tjejen".

Genusordningen kan ibland uppfattas som oföränderlig men i verkligheten förändras den dock ständigt, då den mänskliga praktiken försätter att skapa nya situationer. Vi agerar dock i situationer som skapats av våra egna och andra människors tidigare historiska handlande. Men ändå rör sig vårt kreativa handlande alltid in i historiska rum som än inte har blivit uppfyllda.² Tv-spel blir här ett fikionaliserat samhälle med ett tydligt spår av historien men i ett tv-spel blir genusordningen på vissa sätt lättare att förändra och den mänskliga praktiken kan skapa nya situationer och ge utrymme för dekonstruerande performativitet.

Gamer A: Och då tänker man, varför tänkte jag, av ren vana sätta en tjej på den här posten, självklart i vårt samhälle såhär. Den tydliga kvinnorollen och likadant med mansrollen. Men då blir det lite roligt att bara nä det skall vara en kille som är sjuksyster t.ex. och en ascool jättefeminin tjej på trummor. För man är inte van vid att se det och man vill se det!

Det ligger en stor tillfredsställelse i att uppträda på otillåtna och omvälvande sätt. Jag uppfattar också "ondhet" som en sådan subversiv handling, ett form av motstånd mot främst reglering. Alla gamers ger uttryck för att de njuter av att vara "onda" i tv-spel.

Gamer A: För oftast är det friare att vara ond för du har inte lika många regler. Så är jag på det humöret att jag inte vill ha en massa regler, för det innebär det att vara god.

¹ Guitarhero: Ett typ av musikspel.

² Connell 2002, s. 22, 36

Ondhet är här ett sätt att bryta mot reglering vilket också leder till en känsla av frihet.

6.6. Makt

I de spel som intervjupersonerna spelar, som generellt sätt är våldsspel, krigsspel och rollspel. Spel där spelaren når spelets mål genom strategi och olika sorters våldsutövande, ges det ofta utrymme för maskulina performativ. I dessa tv-spel är aktivt agerande ofta nyckeln till framgång, ju mer aktiv, hård och självständig du är desto mer makt får du i dessa spel, vilket i sin tur är ett motto som kan överföras på vårt samhälle i sin helhet. Vi är insocialiserade i ett samhälle där makt är någonting begärligt. Någonting vi behöver, så länge vi lever i ett system där vissa har mer makt än andra, och använder denna makt till att exkludera andra.

Här vill jag återgå till *Fabel*. Vad som blir speciellt tydligt i *Fabel* är hur makt är någonting flytande, som skapas i interaktionen mellan människor. Som i samhället är makt i *Fabel* något begärligt och det yttersta målet med spelet.

Once the Hero has gained control of Albion, he/she will have the power to shape people's lives and the country itself, as well as wage a campaign against a creature known as The Crawler¹

Precis som makt skapas i processer mellan människor, skapas subjektet i dessa processer. Subjektet i *Fabel* är aldrig statiskt, utan i den stunden subjektet utför en handling blir subjektet förändrat. I *Fabel* föds du och spelar dig igenom ett helt liv, subjektets handlingar styr vem subjektet blir. Och hur subjektet handlar styr spelets (livets) gång. Intentionen med dina handlingar ersätts alltid av ett oväntad resultatet, som endast blir förståligt i efterklokhetens ljus. *Fabel* blir här en lättanalyserad version av livet, där föränderligheten av subjektet och skapandet av makten är lätt att spåra. Det blir här speciellt tydligt hur subjektets identitet skapas genom handlingar och kommunikation. Precis som genusidentiter och sexualitet kan ses som en effekt av våra handlingar.

Dessa processer av makt och kontroll är också någonting som får subjekten att begära tv-spel. Gamer B förklarar sitt begär efter tv-spel såhär: "Och man kontrollerar sin karaktär. Och bestämmer allting. Så det kontroll."

Vidare berättar gamer D om hur bemästringen av tv-spelets olika utmaningar leder till en verklig känsla av välbehag: "It's not that I enjoy that I need to go out in war, but with completing every mission I get enjoyment from it." Här ligger det också njutning i belöningen att klara en

nivå och gå vidare till nästa steg, att hantera spelet och dessutom få en bekräftelse att du klarat det. Något som inte alltid motsvaras för kvinnliga subjekt i verkligheten. Och detta är verklighetsförändrande för det tv-spelande subjektet. Detta visar på hur begäret av att spela tv-spel inte bara ligger i att få en paus från "verkligheten" utan hur spelandet också är någonting som görs och skapar verklighet. Metaforer för makt och kontroll förmedlade i tv-spel överförs till gamerns egna situation, då detta är någonting som får dem att må bra.

Metaforer för maskulin hegemonisk makt blir också speciellt synliga i våldspel och krigsspel. Med hegemoni menas den maskulinitet eller femininitet som är mest "värdefull" i ett visst samhälle vid en viss tidpunkt. Vad som värderas högst beror helt på den sociala kontexten, vilket också innebär att hegemonin är föränderlig beroende på tid och plats.² Ett tv-spel kan tolkas som en kontext där hegemonin är föränderlig i och med spelets natur.

Gamer A: Nje men det var det jag skulle säga att beroende på spelet! Om jag skall vara i ett spel där det är fullt med monster och jättestora mastodont grabbar som har ärr i hela ansiktet, då vill jag ruffa till min karaktär och göra den mest fulaste eller den mest provocerande av alla. Bara för att kunna springa omkring och göra illdåd liksom.

Makt är någonting flytande som konstant skapas i handlingar och kommunikation. Det står dock klart att kommunikationen i samhället är fylld av exkludering av subjekt. Enligt Butler skapas också subjektet genom denna exklusion och differentiering mot subjektet i den kulturella och historiska kontexten.³ Där av omöjligheten att befinna sig i en ren och oskyldig position eller bortom sexualitet och kön, och omöjligheten att befinna sig bortom den patriarkala historien.

6.7. Gamer grrrls och feministisk kamp

Maybe it's a problem that little girls don't like to play games that slaughter entire planets. Maybe that's why we are still underpaid, still struggling, still fighting for our rights. Maybe if we had the mettle to take on an entire planet, we could fight some of the smaller battles we face everyday.⁴

¹ fabel.wikia/wiki/main_page.com (16/12 2010)

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 107

³ Butler, Scott 1992, s. 10

⁴ Cassel, Jenkins 1998 *From Barbie To Mortal Kombat* s. 334

Grrrl har fått beteckna de tjejer som varit pionjärer inom områden som ansetts vara till för killar och män. Det har uppreparade påvisats inom den akademiska forskningen, genom underökningar av konsumtionen av hårdvara och spel, att gaming är mer populärt bland män än kvinnor.¹ Speciellt har forskningen menat att kvinnor ligger i underläge när det kommer till fritidsaktiviteter på grund av begränsningar av tid, klasstillhörighet, och föräldrastatus.² För Haraway är maskinen inte ett hot mot kvinnan, istället måste teknologin ses som ett kraftfullt politiskt redskap som kvinnor måste ta kontroll över. Genus och teknologi skapas i pågående processer där det finns öppningar för multipla erfarenheter, identiteter, subjektiviteter och platser.³

Forskning på dataspelande har visat på hur intervjuresultat ofta kan vara svårtolkade. Detta visar på hur könade uttrycksätt kan vara. Pojkar och flickor som spelar lika mycket spel ger ofta helt skilda bilder av sitt spelande och om sina kunskaper om teknologin. Annbritt Enochsson refererar till pojkarna i Björstad och Ellingsens forskning (2004). För dessa var det viktigt att hela tiden visa på hur mycket de visste om datorer och få respekt för sin kunskap och kompetens oavsett om denna kompetens var ett faktum, medan högt kompetenta tjejer aldrig pratade om sin kompetens. Flickorna uppfattade det också som barnsligt att ge en bild av att veta mer än vad man faktiskt gjorde.⁴ Mäns företräde på tekniska apparater baseras därför ofta på föreställningar om mäns kunnighet inom teknik mer än kunskaps-tekniska faktum, vilket också ökar deras chanser att bemästra den. I *The Gendering Of Computer Games* resonerar Bryce och Rutter kring om osynligheten av kvinnliga gamers också kan bero på kvinnors mer avhållsamma relation till gaming.⁵

Gamer C: Anledningen till att jag började spela var för att jag nästan bara hade killkompisar [...] Jag hade bara killkompisar och dom spelade. Så då spelade jag också.

Den ökning som funnits bland kvinnor som spelar dataspel kan också bero på den anonymitet som är möjlig i online kontexter, vilket leder till ett minskat stereotypiskt beteende mot kvinnliga gamers online.⁶ Detta är gamer C ett talande exempel på, då hon gick från att vara anonym med sin genustillhörighet till att öppet gå ut med att hon var kvinna i online rollspelet WoW (World of Warcraft). Som en effekt av detta upplevde hon att hon blev bemött annorlunda.

¹ Bryce, Rutter 2003 "The Gendering Of Computer Games" s. 7

² Bryce, Rutter, 2003, s. 6

³ Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 257

⁴ Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 185

⁵ Bryce, Rutter, 2003, s. 11

⁶ Cassel, Jenkins 1998, s. 2

Gamer C: Men då var jag en kille och sa till alla att jag var en kille. Och sen när jag väl kom ut som mig själv. Så var det ingen som fattade vem jag var. Och då sa jag att jag var tjej och dom tog ju inte mig på allvar sen. Man blev sedd på ett annat sätt. Det blev nästan lite sexuellt då. Den första frågan jag fick när jag sa att jag var tjej var "Är du ful eller?"

Både gamer B och C visar på erfarenheten av att som gamer grrrl bli bemött med stereotypiskt beteende.

Gamer B: Jag har fått många reaktioner från män. Alltså om man som kvinna börjar prata om tv-spel och kanske vilken typ av tv-spel man spelar. Jag har spelat en del bilspel också och då är det såhär "Va! Spelar du det? Jag trodde du spela typ såhär *Sims*".

Gamer C: Folk brukar bli lite såhär "oj, spelar du!" Man kanske inte ser ut precis som den som spelar. Så det brukar vara den reaktionen. Man hittar ju sällan tjejer som spelar också. Så när man väl hittar någon så blir man likadan själv.

Detta demonstrerar behovet av att reflektera över skillnaden mellan det privata rummet och det offentliga rummet och hur detta influerar populariteten bland fritidsaktiviteter för kvinnliga subjekt.¹

Spelande utvecklar också kunskaper som är viktiga i andra delar av livet så som logiskt tänkande, strategiskt planerande och träning av minnet. Det kan därför vara så att om människor inte kan avnjuta tv-spel kan de heller inte avnjuta de kognitiva effekterna av spel.² De praktiker som gamer A, B och C upplever att gamers blir duktigare på är:

Gamer A – Reaktionsförmåga, slutledningsförmåga, problemlösning, språk, interaktion osv.

Gamer B - Man tränar koordination, man blir mer flexibel. Man blir bättre på engelska.

Gamer C - Mycket! Engelskan framför allt. Hälften av min engelska har jag fått från tv-spel. Om man spelar strategispel så börjar man tänka logiskt och löser problem och sådär. Så jag tror det är jättebra att spela spel. Man lär sig väldigt mycket! Ibland när jag sitter och pluggar och sådant kan jag gå iväg och spela och när jag kommer tillbaka så är jag mer kreativ.

Synen på att kvinnliga gamers inte är intresserade av spel med ett våldsamt innehåll, eller maskulina teman, har blivit ifrågasatt av kvinnliga gamers. Spänningen mellan 'girl gamers' och 'grrrl gamers' redovisas av Cassell och Jenkins i *From Barbie To Mortal Kombat*. Det har

¹ Bryce, Rutter, 2003, s. 11

² Cassel, Jenkins 1998, s. 2

påståtts att utveckling av tv-spel som är riktade till kvinnor är det bästa sättet att inspirera kvinnor till mer spelande. Dock har denna produktion ifrågasatts som en differentiering mellan vad som är “kvinnligt” och “manligt”, och vad som “kvinnlig aktivitet” och vad som är “manlig aktivitet”. Gamer grrrls menar istället att de har samma preferenser när det kommer till spelande och samma involvering som män.¹

Gamer A: Jag gillar mansspel, det är bara så! Det man kallar för krigsspel för det är “manligt”. Det är inte manligt att vilja sikta, skjuta, pricka och springa. Jag älskar det! För jag har ett behov av att göra det [...] Det är jättebra att det är män som gör tv-spel. För då kan jag flörta med sådant jag inte kunde när jag var liten. Jag tror det är likadant för killar. Man vill ju göra det man aldrig fått [...] Så många saker som var okvinnliga när vi var små, som vi växte upp med att vi inte skulle göra

6.7.1. Utveckling

Gamer B: Om man då säger att män är sammankopplat med teknik och män då väljer att spela oftare än vad en kvinna gör så blir det ju automatiskt så att det är dom som kommer dit. För att det är dom som spelar mest.

Kvinnliga programmerare har länge blivit negligerade i historieböckerna. Historien om datateknik har skrivits av män och för män, även om kvinnor som Ada Lovelace skrev det första dataprogrammet.² Kvinnors begär och identiteter är nödvändiga som röster inom teknologin, men detta innebär inte att kvinnors programmering kommer innebära en speciell kvinnlig programmeringsstil. Istället måste det betraktas som viktigt att få in en annan subjektivitet.³

Gamer A: Det skall inte sitta folk med liknande sätt att se på saker och skulle det vara kvinnor som kom in och förändrade den bilden eller om det är andra typer av män, det spelar för mig absolut ingen roll.

Det är ingen tvekan om att relationen mellan människor och det artificiella förändras på ett revolutionerande sätt och kommer fortsätta att förändras i flera år till. Som gamer A uttrycker det:

Men tv-spel kommer allt mer att gå in i verkligheten och så småning om att forma samhället [...] Nu är det samhället som formar tv-spelen. Jag tror det kommer bli tvärtom.

¹ Cassel, Jenkins 1998, s. 2

² Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 250

³ Sveningsson Elm & Sundén 2007, s. 257

I framtidens kommunikationsteknik kommer den materiella världen bli mer och mer absorberad av den virtuella. All data som plockas upp om den "verkliga" erfarenheten kommer bli synlig i elektroniska och virtuella forum.¹ Tv-spelsvärlden är inte minst ett sådant forum, då sensorer numera kan plocka upp människors fysiska rörelser. Vi kan se hur tv-spel har en extremt stark influens på både filmindustrin och musikindustrin. 50 % av hushållen i Sverige idag har en tv-spelskonsol hemma. Men hur detta kommer påverka kvinnliga subjekt som kategori och som kroppsliga individer är inte riktigt klart.² Den tekniska utvecklingen kan aldrig garantera ett önskat feministisk resultat. Istället måste vi se den tekniska utvecklingen som ett ständigt forum för politisk kamp.³

7. Avslutande diskussion

Med en postmodernistisk utgångspunkt finns det ingen förenlig teori som kan förklara alla de sociala strukturer som omringar en människa. Det exkluderar dock inte behovet av en dialog med dessa strukturer. Denna dialog har jag fört utifrån en queerteoretisk och en teknofeministisk tolkningshorisont. Vad som blir klart med en queerteoretisk syn på skapande av kön, är hur vi gör kön dagligen med olika performativa handlingar. Dessa kan vara allt ifrån hur vi uttrycker oss och känner emotioner till hur vi klär oss. Mötet med tv-spel blir här en genusföreställning i dubbel bemärkelse, då människor sett utifrån den queerteoretiska kritiken bär på en föreställning om kön i "verkligheten", och tv-spelen genom att vara skapade av mänsklighetens hand bär på en föreställning om kön, fast ett föreställt fikionaliserat kön, i en föreställd värld. Det som visade sig i mitt intervjuresultat var dock hur alla informanter fann vägar kring och ifrån dessa fikionaliserade föreställningar om kön, och dekonstruerade betydelser av kön och sexualitet med olika performativa handlingar inom gränsen för tv-spelet.

Det blir tydligt hur mycket görandet av kön precis som Ahmeds skapande av emotioner ligger i kommunikationen med andra människor och hur görandet av kön och emotioner cirkulerar i det sociala mellan olika symboler och kroppar. Då blir tv-spel just denna frizon från samhället, historien och kontexten som människor behöver. Till skillnad från onlinespel och onlinecommunities, kräver aldrig tv-spel en kommunikation med omvärlden. Det kan spelas inom de fyra väggarna av det privata hemmet. Det var också i kommunikationen med omvärlden och online dessa gamers mötte reaktioner på deras spelande. För det var i det diskursiva de

¹ Janes, Wooward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 82

² Janes, Wooward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 2

³ Wajcman 2004

omförhandlades från att vara gamers, till att bli "kvinnliga" gamers. Här kanske det egna rummet spelar speciellt viktig roll för alla "kvinnor", "män" och "in betweens". Kommunikationen verkar här som den viktigaste faktorn för när subjektet skapas. Det är i diskursernas makt människan blir könad, cyborgen blir en she-borg, avataren blir en she-tar. Vart går gränsen mellan att vara en ren människa, en naken avatar som får symbolisera det verkliga jaget här och nu, till att i kommunikation, i det diskursiva omförhandlas?

Vad som visade sig i mitt intervjuresultat var att begäret efter tv-spel oftast handlade om möjligheten att få vara just den du inte är i "verkligheten", och representerade avataren ditt fysiska utseende i tv-spelet, då handlade begäret om att få se den du är i en annan situation, en situation långt ifrån den verklighet som omringade jaget. Denna fikionaliserade situation upplevdes som verklig och gav alla gamers en verklig tillfredsställelse, och en förändrad upplevelse av jaget och en erfarenhet av något annat.

De fyra informanterna jag intervjuade hade aldrig diskuterat dessa frågor med varandra innan eller analyserat tv-spel utifrån dessa perspektiv. Kanske hade de inte ens tänkt på varför och de spelade förrän ställde dem inför mina frågor. Det var anmärkningsvärt hur alla dessa liknande ord och teman dök upp i transkriberingsprocessen. Ord rörande verklighetsflykt, aggression och behovet av en frizon. Säkerligen var detta också en indikator på en delad erfarenhet av att växa upp som "kvinna" och skapa sig en kritisk motståndsidetitet, samt deras delade erfarenhet av tv-spelsvärlden. Det blev klart hur människan skapas i oändligt många narrativ som subjekten på olika sätt gick emot genom sitt tv-spel, att tv-spel var en möjlighet till att spränga begränsningar, alla de begränsningar som kontrollerade subjekten i den fysiska "verkligheten", och att fantasin var viktig för att fly från den materiella världen. Och kanske är det så, att så länge samhället är orättvist och reglerande måste vi hitta utvägar och tv-spel blev denna utväg. Här skulle jag vilja argumentera för vikten av att utveckla och driva teknofeminismen som forskningsområde framåt, då tekniken är en sådan enormt växande faktor i människors liv. Genom att vägra ge upp forskning på kvinnors relation till tekniken kan vi få en inblick, hur liten den än må vara, på hur saker och ting hade kunnat vara annorlunda.¹

¹ Janes, Woodward, Hovenden, Kirkup 2000, s. 287

7.1. Epilog/Postgenderism

Vad blir då nästa steg?

Postgenderism är en social, politisk och kulturell rörelse som tror på ett totalt utrotande av idéer om kön genom att tillämpa avancerad bioteknik och assisterande reproduktions teknik. Inom postgenderism betraktas de könsroller vi har idag endast som social strategi. Rörelsen menar att genom den radikala potentialen för reproduktionsassisterade, kommer sex för reproduktionens skull försvinna, och alla postgendered människor kommer ha möjligheten, om de vill, att bli gravida. I ett sådant samhälle är behovet av könsroller total eliminerat.

Amanda du Preez skriver att med de nya teknologiska förväntningarna kom förhoppningar om nya genusrelationer och dekonstruktioner. Men hur konstrueras genus i denna tid för cyborgism? Finns det fortfarande konventionella genusstrukturer och hierarkier eller finns det utrymme fluiditet och kroppsdelar som rör sig mot transgenderism eller postgenderism? Kan vi prata om att vara postgender när onlinefenomen som virtuellt sex, virtuell stalkning och virtuell våldtäkt existerar? Kön som en konstruktion är fortfarande betydelsefull på den elektroniska agendan. Som Du Preez citerar Theresa Senft: "You may not believe in gender, but gender believes in you".¹

Cyborggen i *Cyborgmanifestet* var både en metafor för en möjlig framtid, samtidigt en kommentar på den nuvarande situationen; utopisk myt möter social verklighet. She-borgen är mer förankrad i det som är här och nu. Hon letar efter möjligheter i en framtid (som varje feminist gör) men här och nu i världen är hon fortfarande i en värld där sexuella strukturer fortfarande är en av de mest fundamentala strukturerna, och så även i den virtuella världen.² Ju mer teknologin infiltreras i samhället desto mer queerfeministiskt hopp kan jag dock känna. Då teknologins influens kan, om vi vill, suddas ut de biologiska diskursernas makt över människan. Vad kommer detta att innebära för queerfeministisk kamp? Vad kan detta komma att innebära för en utopisk dröm om ett queert samhälle? Detta är upp till oss. Subjektet skapas i stunden av handling. Alltid i rörelse och ständigt i förhandling.

¹ Amanda Du Preez "Virtual Babes: gender, archetypes and computer games"

² Sundén 2003, s.189

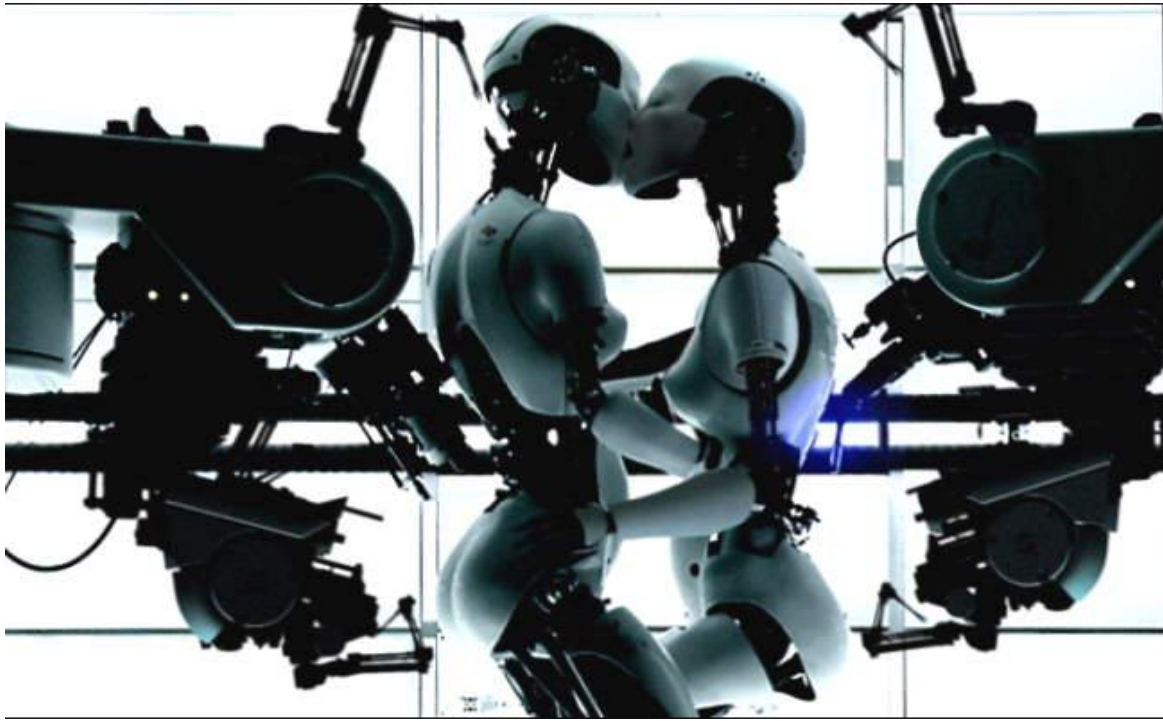


Illustration IIII “The cyborg is a creature in a post-gender world” (Donna. J. Haraway)

8. Källförteckning

LITTERATUR

Butler, Judith, Scott W, Joan. 1992. *Feminists Theorize The Political*. New York: Routledge

Butler, Judith. 1993. *Bodies That Matter*. New York: Routledge

Bryce, J & Rutter, J. 2003. “The Gendering of Computer Gaming: Experience and Space”, in S. Fleming & I. Jones, *Leisure Cultures: Investigations in Sport, Media and Technology*, Leisure Studies Association, pp.3-22.

Cassell, Justine & Jenkins, Henry 1998. *From Barbie to Mortal Kombat*. Massachusettes: MIT Press.

Connell, R.W. 2002. *Om Genus*. Uddevalla: Bokförlaget Daidalos AB

Connell, R.W. 1995 *Maskulinitet*. Uddevalla: Bokförlaget Daidalos AB

Dalen, Monica. 2008. *Intervju Som Metod*. Malmö: Gleerups

Du Preez, Amanda. "Virtual Babes: gender, archetypes and computer games"

University of South Africa,

Janes, Linda, Hovenden, Fiona, Kirkup, Gill, Woodward, Kathryn. 2000. *The Gendered Cyborg*. New York: Routledge

Haraway, Donna, 1988 - "Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective" *Feminist Studies*, Vol. 14, No. 3. (Autumn, 1988), pp. 575-599.

Lübcke, Poul, övers. Jan Hartman. 1988. *Filosoflexikonet*. Sthlm: Bokförlaget Forum.

Lundqvist, Davies, Mulinari, 2005. *Att Utmana Vetandes Gränser*. Lund: Liber.

Lykke, Nina. 2009. *Genusforskning: En guide till feministisk teori, metodologi och skrift*. Stockholm: Liber AB.

Rosenberg, Tiina. 2002. *Queerfeministisk Agenda*. Stockholm: Atlas.

Sveningsson Elm, Malin & Sundèn, Jenny. 2007. *Cyberfeminism In Nothern Lights*. Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.

Sundèn, Jenny. 2003. *Material Virtualities: Approaching Online Textual Embodiement*. New York: Peter Lang Publishing.

Wajcman, Judy. 2004. *Technofeminism*. Cambridge, UK: Polity Press.

Winterson, Jeanette 2001. *The Powerbook*. Vintage.

ONLINE

<http://www.wikipedia.com>, sökord "avatar" (16/12 2010)

<http://www.wikipedia.com>, sökord "rollspel" (20/12 2010)

http://fabel.wikia/wiki/main_page.com (16/12 2010)

BILDER

Illustration 1: Illustration från tv-spelet *Mass Effect*. Utvecklare: BioWare & Demiurge Studios.

Illustration 2: Illustration från tv-spelet *Buffy The Vampire Slayer*. Utvecklare: Eurocom & Collective, Inc.

Illustration 3: Illustration från tv-spelet *Fabel*. Utvecklare: Lionhead Studios

Illustration 4: "All Is Full Of Love" Musikvideo. Artist: Björk Regissör: Chris Cunningham.

9. Bilaga

Intervjumall

- Hur gammal är du?
- Hur ser din vardag ut? Jobbar du? Pluggar du?
- Trivs du med det?
- I den här intervjun kommer vi prata lite om genus och sexualitet också, så det känns viktigt att jag får din bild av det, så att jag inte bara utgår från min egen. Så vad är din syn på kön alltså, tjejer och killar och hur ser du på dig själv?
- Och sexualitet då, hur ser du på sexualitet?
- När började du spela tv-spel?
- Hur viktigt är spelandet i ditt liv?
- Vilka sorts tv-spel spelar du mest?
- Vad för känslor är du ute efter när du spelar?
- Finns det någon känsla du känner du får utlopp för när spelar, som du inte får utlopp för annars i livet?
- När du skall välja en avatar när du skall spela, är det viktigt att den ser ut som du?
- Att den har liknande hudfärg, liknande kön och liknande kropp som dig själv?
- Är det viktigt för dig, att du skall tycka om att titta på den?
- Tycker du att man kan märka av sexualitet i tv-spel, eller existerar det i tv-spel?
- Varför tror du att det har varit vanligare att män spelar tv-spel?
- Men varför tror du att det mest är män som utvecklar tv-spel?
- Är det viktigt för dig att vara god eller ond i ett tv-spel?
- Hur ställer du dig till våld i tv-spel?
- Har du fått några speciella reaktioner på ditt tv-spelande från din omgivning?
- Tror du det finns något man kan bli duktigare på av spela tv-spel? Någon sida hos sig själv som man tränar genom tv-spel?
- Har du några övriga tankar om tv-spel som jag inte tagit upp? Något annat som känns viktigt för dig?

