

Lunds universitet
Historiska institutionen
HIS K01
Seminarieledare: Anna Walette
Handledare: David Larsson Heidenblad
2013-06-05, kl. 16.15, sal 4.

Från pojkrum till vuxenvärld

En studie av föreställningar om genus och spelande i svenska speltidningar

Innehållsförteckning

Inledning	3
Syfte och frågeställning	4
Källmaterial, urval och källkritik	4
Källkritik.....	7
Metod	8
Teoretiska perspektiv	10
Manlighet.....	10
Spel- och lekteori.....	12
Historisk bakgrund	13
Tidigare forskning	15
Analys	18
Män, manlighet och våld	18
<i>Mansbild</i>	18
<i>Våld och fart</i>	20
<i>Män som pojkar</i>	22
Spelandets syfte	23
<i>Drömmar</i>	23
<i>Socialt och seriöst</i>	24
<i>Nöje och upplevelse</i>	26
Kvinnor, kvinnlighet och sexism.....	28
<i>Bilder</i>	28
<i>Jämställdhet</i>	30
<i>Objektivering och sexism</i>	31
<i>Förväntningar och handlingar</i>	34
Vem spelar?	36
Avslutande diskussion	38
Käll- och litteraturförteckning	41
Tryckta källor	41
Litteratur	41
Internet.....	42

Inledning

Dator- och TV-spelsindustrin har historiskt sett varit en mansdominerad värld där män skapat spel som ska locka manliga konsumenter. När målgruppen främst består av pojkar och män har tillverkarna kunnat, och i många fall velat, göra spelen precis så ”grabbiga” som de önskat, vilket i sin tur skapat ett speciellt klimat med stereotypa manliga inslag i form av våld, explosioner, snabba bilar och sexism. Med en så mansdominerad konsumentbas förefaller det naturligt att en överväldigande majoritet av de som arbetat med speltidningar varit unga män eftersom, det är de som lär ha skapat sig störst intresse för att arbeta där, och att större delen av deras läsekrets varit av samma kön.

Idag har de unga männen blivit äldre samtidigt som spelandet har gått längre och längre upp i åldrarna. Numera syns dessutom allt oftare vitt skilda kategorier människor spela olika former av spel, främst på sina mobiltelefoner. Kanske är därmed inte spelande längre reserverat för unga män, utan även något för äldre och kvinnor. Förvisso är det i regel kanske inte samma spel som spelas av de olika målgrupperna, men att så många spelar över huvud taget skulle kunna tänkas ha en inverkan på speltillverkarna och speltidningsskribenterna. Detta är en anledning till att jag valt tidningar från tre olika tidsperioder, för att kunna skönja någon kontinuitet, eller brist på sådan, över tid.

Jag har själv länge varit intresserad av spel och har under hela min uppväxt spelat flera olika sådana. Genom detta intresse har jag då och då kommit i kontakt med speltidningar, spelrecensioner i dags- och kvällstidningar och tv-program om spel. På senare år har jag genom mina universitetsstudier blivit allt mer intresserad av vilket budskap och vilka värderingar som förmedlas i olika sammanhang, bland annat i media. Därför har jag nu valt att undersöka vilka normer och bilder som skapats och förmedlats i speltidningar. Detta är ett forskningsfält som inte är särskilt etablerat eller utforskat, i synnerhet inte i historisk forskning. Denna uppsats är inte att se som en fullständig studie och kartläggning av ämnet, utan ämnar snarare vara en studie av en aspekt i ett relativt utforskat område.

I denna undersökning studeras tre olika speltidningar, en från år 1995, en från millennieskiftet 1999-2000 och en från år 2006-2007. Syftet med detta är alltså att se om det skett någon utveckling över tid eller om det ser likadant ut vid alla nedslagen. Som tidigare nämnts har tidningarna övervägande manlig personal och, troligtvis, läsekrets. Detta lär ha påverkat

innehållet och därför kommer mycket av uppsatsens fokus riktas mot mansnormer och -ideal och hur de förändras. Ett annat fokus kommer ligga i att försöka utreda vad det finns för syn på spelandet i sig och dess anledningar vid de olika tidsperioderna.

Syfte och frågeställning

Syftet med denna undersökning är att utröna vilken mansbild som framställs i speltidningar mellan 1995 och 2007. Genom att studera återkommande mönster och jämföra de olika tidningarna med varandra är förhoppningen att kunna måla upp en bild av hur utvecklingen sett ut kring genusföreställningar och spel. Inom historieforskningen är detta ett förhållandevis outforskat område och min ambition är att tillföra ett tidsperspektiv, något som i regel saknas i de sociologiska och psykologiska undersökningar som genomförts.

Det jag vill undersöka kan konkretiseras i följande frågor:

- Hur ser manlighetsnormerna ut i speltidningarna *Super Power*, *Missil* och *Level* mellan åren 1995 och 2007?
- Vilka föreställningar kring spelande och genus går att utläsa?
– Förändras de?

Källmaterial, urval och källkritik

De källor som används i denna studie är spelmagasinen *Super Power*, *Missil* och *Level*. Anledningen till att dessa tidningar valts är att de alla behandlar mer än ett spelformat, till skillnad från flera andra tidskrifter som bara ägnar sig åt ett specifikt format, exempelvis Nintendo, Sony, Sega eller PC. Förhoppningen är att detta ska underlätta i ansatsen att spegla en mer övergripande bild av spelande istället för någon som är riktad till en mer specifik läsarkrets, då de olika spelformaten i regel har olika huvudsakliga målgrupper för sina produkter och sin marknadsföring.¹

Nedan följer en mer ingående beskrivning av varje tidskrift. I de fall då det inte är sammanhängande nummerföljd beror det på att biblioteket inte förfogade över de uteblivna numren. Detta bör emellertid inte vålla allt för stora problem för just denna uppsats, då det är uppfattningar, åsikter och idéer som studeras, något som inte kräver nummer som följer på

¹ *Missil*, nr. 3, Stockholm 2000, s. 35.

varandra. Då denna uppsats lägger visst fokus på manligt, och även kvinnligt, kan det vara av intresse för läsaren att känna till könsfördelningen på tidningarnas skribenter för att på så vis kunna få en uppfattning av hur mansdominerade arbetsplatser de är och detta kommer därför redovisas.

Super Power var en tidskrift som grundades i mars 1993 och fanns fram till 1996, då den ingick i en ny tidning vid namn *Super Play*.² Denna tidning utkom i sin tur tills den lades ner 2009 på grund av ekonomiska problem och svikande läsarkrets, delvis på grund av internets frammarsch.³ *Super Power* kom under den period som används i denna studie ut elva gånger per år, varav ett dubbelnummer. De nummer som använts i denna undersökning är nummer sex/sju (ett dubbelnummer), åtta, nio, elva och tolv. Anledningen till att just dessa nummer har valts är att dubbelnumret är det första nummer då tidningen skriver om alla spelformat, vilket som tidigare nämnts är en huvudorsak till att just dessa tidningar valdes, efter att tidigare endast ha skrivit om Nintendo.⁴ *Super Power* innehåller under denna tid mellan femtio och hundra sidor per nummer.

Tidningen har vid denna tid mellan sju och nio manliga skribenter och en kvinnlig. Denna kvinna, Lovisa, är synnerligen intressant då hon lyfter fram problem med könsstereotyper och förväntningar samtidigt som hon hjälper till att befästa dessa. Men detta kommer att behandlas mer ingående senare i studien. *Super Power* är den enda av de tre tidningarna som skriver ut åldern på sina skribenter, där de flesta ligger mellan arton och tjugonio, med en avstickare på fyrtiotre och en vars ålder endast beskrivs som tillräcklig. Chefredaktör under 1995 var Tobias Bjarneby.⁵

Missil var en kortlivad tidning som utgavs mellan år 1999 och 2000.⁶ Den var tänkt att utkomma sex gånger om året men det blev endast totalt fem nummer varav alla har använts i studien. Varje nummer innehåller mellan åttio och etthundratjugo sidor. Denna tidskrift är den enda som endast har manliga skribenter, fem sådana utan angiven ålder. Chefredaktör var Petter Hegevall. Tidningsredaktionen såg som sitt största syfte att presentera spelandet som ett

² Wikipedia, "Super Play", hämtad från http://sv.wikipedia.org/wiki/Super_Play den 15 maj 2013.

³ Peter Willebrand, *Stort sparpaket på Hjemmet Mortensen*, Resumé, 17 augusti 2009, hämtad från <http://www.resume.se/nyheter/2009/08/17/stort-sparpaket-pa-hjemmet/?ar=true> den 15 maj 2013.

⁴ *Super Power*, nr. 6/7, Stockholm 1995.

⁵ *Super Power*, nr. 6/7-12, Stockholm 1995.

⁶ Libris, "Missil", hämtad från <http://libris.kb.se/bib/4346430> den 15 maj 2013.

accepterat inslag i ”det normala Svenssonlivet” och spelande som kultur.⁷ Skribenterna ansåg att spelande inte längre var en livsstil som sågs som inskränkt och tillbakadragen, de ville skapa en speltidning som gick att ha ”på vardagsrumsbordet utan att skämmas”.⁸ Anledningen till att *Missil* lades ner har jag inte lyckats lokalisera, men troligt är att det även här rörde sig om ekonomi och svikande läsarantal. Den dåvarande chefredaktörens blogg från flera år senare antyder just detta, då det talas om hur företaget bakom gjorde av med mycket pengar och hur de inte lyckades med sina intentioner.⁹

Level är den enda av de tre tidskrifterna som fortfarande är aktiv, sedan grundandet år 2006 har den utkommit med tolv nummer om året, ett per månad. De nummer som används i denna undersökning är nummer ett och två från år 2006, samt nummer arton till och med tjugo från år 2007. Beslutet att inleda med nummer ett trots att flera efterföljande nummer saknas gjordes för att inte skapa allt för stort mellanrum till den tidigare tidskriften, *Missil*. Tidningen innehåller mellan 115 och 150 sidor. *Level* har klart flest skribenter, mellan tjugofyra och tjugosju. Trots detta är bara en av dessa av kvinnligt kön, Susanne. Hon har dock inte alls en lika framträdande roll som tidigare nämnda Lovisa har i *Super Power* och kommer därför inte behandlas särskilt ingående. Chefredaktör för *Level* är, precis som för *Super Power*, Tobias Bjarneby. Tidningen vill framstå som Sveriges mest passionerade, med ett genuint intresse för spelande som livsstil och fenomen kring spelandet istället för bara spelen själva.¹⁰ Exempelvis visas spelsamlares kollektioner upp i varje nummer. Det finns även starkt nostalgiska inslag i tidskriften, med drygt trettio ”retro-sidor” per nummer.

Att just dessa tidningar har valts beror alltså delvis på det faktum att de innehåller alla spelformat och att det finns en viss tidsrymd mellan dem, men det finns andra faktorer som också spelat in i valet. Såväl *Super Power* som *Level* får ses som stora och lyckade aktörer och kan därför troligtvis berätta mycket om vilket klimat som faktiskt rådde, då de verkar ha lyckats tilltala läsarna. Som kontrast till dessa framgångsrika tidskrifter ställs *Missil*, som får ses som ett misslyckande. Kanske missbedömde redaktionen vad som efterfrågades eller så låg tidningen fel i tiden. Möjligtvis går det att uttyda vad som lyckades i *Super Power* och *Level*, men misslyckades i *Missil* genom att jämföra dem med varandra.

⁷ *Missil*, nr. 1, Stockholm 1999, s. 5.

⁸ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 5.

⁹ Petter Hegevall, *Det var tider det...*, Game reactor, 30 mars 2007, hämtad från <http://www.gamereactor.se/blog/petter/51386/> den 15 maj 2013.

¹⁰ *Level*, nr. 1, Stockholm 2006, s. 6.

Källkritik

En faktor som skulle kunna störa undersökningen i viss grad har redan berörts i liten utsträckning, nämligen att de olika tidningarna har en del gemensamma nämnare. Mest påtaglig är att både *Super Power* och *Level* har samma chefredaktör, men även mellan *Missil* och *Level* finns en gemensam nämnare i form av skribenten Thomas Wiborgh. Med andra ord är tidningarna inte helt isolerade från varandra. Detta behöver dock inte vara ett allt för stort problem då det är helheten som ämnas studeras, inte endast de enskilda tidningarna. Det faktum att en person får arbete på mer än en tidning efter varandra kan dessutom vara ett tecken på att dennes arbete är uppskattat och att individen är respekterad i den förhållandevis lilla speltidningsvärlden.

Värt att ha i åtanke är även att tidningsredaktionerna inte kan skriva helt fritt om vad de vill. Vilka spel som ges ut påverkar vad de kan skriva om, dels vilka spel de kan skriva om men också vad de kan skriva om dessa. I en recension av ett racingspel lyfts exempelvis helt andra aspekter fram än i en rollspelsrecension, av naturliga orsaker. I vissa fall kan även spelföretagen ha gett direktiv om vad som kan, eller bör skrivas om ett spel, och att hålla sig på god fot med dessa är en förutsättning för att få förhandsvisningar, reportage, intervjuer och testversioner av spel. Det är också viktigt att inse att en tidning måste generera intäkter för att kunna leva vidare, vilket i förlängningen är det som förser skribenterna med arbete och lön. På grund av detta skriver de med största sannolikhet, i alla fall till viss del, sådant som läsarna vill läsa, eller åtminstone sådan som skribenterna tror att de vill läsa. Med andra ord är det inte bara tidskrifternas redaktionsmedlemmar som påverkar innehållet i tidningarna, utan det är spelvärlden i sin helhet. Så även om tidningarna endast i begränsad utsträckning kan ses som ett uttryck för allmänhetens uppfattningar speglar de ändå vilket klimat som råder i spelvärlden, eller det klimat de tror råder.

Ytterligare en aspekt som är värd att uppmärksamma är att det inte alltid är lätt att avgöra huruvida det som skrivs är allvarligt menat eller om det är humor eller sarkasm. Det framgår tydligt i vissa fall att skribenterna skojar och att de leker med de gränser, vars existens de är väl medvetna om. I denna studie kommer dock inte någon betydande vikt läggas vid detta eftersom även humoristiska och sarkastiska inslag ger uttryck för det rådande klimatet och de tankar som florerar i spelvärlden.

Metod

Denna undersökning kommer genomföras i form av en kvalitativ textanalys med hermeneutiska inslag, där hela tidningarna genomläses noga för att studera vad som förmedlas. Detta, att hela tidskriften läses, är anledningen till att antalet studerade tidningsnummer kan anses vara förhållandevis lågt, femton stycken. Dock är detta ett medvetet val som gjorts eftersom jag anser att hela tidningen är intressant, allt från ledare och krönikor till artiklar, reportage, intervjuer, recensioner, annonser och insändare. Alla kan de ge värdefulla inblickar i vad som försiggår, eller inte försiggår, i spelvärlden. Genom att läsa hela tidskrifterna hoppas jag kunna skapa en bild av vilka föreställningar kring manlighet och spel som skapas och förmedlas i dem.

Mer specifikt baseras den metod som används i denna textanalys på filosoferna Paul Ricoeurs och Hans-Georg Gadamer tankar om textdiskurser och förståelseprocesser, så som de beskrivs av Henny Olsson och Stefan Sörensen i deras bok *Forskningsprocessen – Kvalitativa och kvantitativa perspektiv*. Enligt dessa är texten något som är avskilt från författaren som person så fort den skrivs och får därigenom ett mått av självständighet eftersom läsaren kan tolka det skrivna ordet på andra sätt än upphovsmannen avsåg. Ett exempel på hur text kan tolkas på ett annat sätt än det önskade är att den på sätt och vis står utanför tiden. Så länge texten finns kvar kan den tolkas på olika vis beroende på vilken tidsperiod och situation den läses i samt med vilket syfte den läses, exempelvis har bibeln tolkats på olika sätt under dess långa levnadstid. Textens mening är inte konstant och tolkningen påverkas av läsarens förkunskaper, föreställningar och tankemönster och det påtalas att det inom historisk diskursanalys aldrig finns en enda, faktabaserad, sanning utan endast tolkningar. En läsares tolkning påverkas av dennes egen position, kultur och tid. Enligt Olsson och Sörensen är det framträdande i en text inte dess författare utan den värld som målas upp med hjälp av texten.¹¹

Under läsandet av tidningarna noteras varje intressant ordval, beskrivning, mening eller artikel. Dessa kommer sedan tolkas utifrån mina ”för-domar”, icke att förväxla med fördomar.¹² Denna samling av förväntningar, förnuft och förståelse baseras bland annat på min egen situation och min horisont. En horisont beskrivs som ”den synkrets som omfattar

¹¹ Henny Olsson och Stefan Sörensen, *Forskningsprocessen – kvalitativa och kvantitativa perspektiv*, Stockholm 2007, s. 132-136.

¹² Begreppet ”för-domar” används av Gadamer för att kringgå den negativa klangen i ordet fördomar.

allt som kan upptäckas från den punkt där människan befinner sig”.¹³ Är min horisont som läsare annorlunda än författarens kan det leda till att tolkningen och förståelsen blir lidande. Just detta, tolkning och förståelse ses som nödvändigheter för att en uppfattning av en text och dess innebörd ska vara så korrekt som möjligt. Olsson och Sörensen skriver att ”en text [...] måste förstås utifrån den helhet som den ingår i och helheten måste förstås utifrån de delar den består av. Dessa delar måste i sin tur förstås i ljuset av varandra och av helheten”.¹⁴ Detta är en av anledningarna till att hela tidningarna har genomlästs i denna studie, för att kunna skapa en helhetsbild att placera delarna i. Genom en så god förståelse som möjligt skapas en mening, ett sammanhang, i den bild av verkligheten som formas i texterna.¹⁵

För att lättare kunna överskåda resultatet kommer de intressanta aspekter som träder fram vid studerandet delas in i kategorier som valts ut för mer ingående studerande. Dessa kategorier kommer användas såväl under forskningsprocessen som i den analyserande delen av denna studie och ser ut som följer:

Män, manlighet och våld. Här studeras vilken manssyn som går att utläsa, hur en man ska vara, vad som är manligt respektive omanligt samt hur spelvåld, dess påverkan och syfte framställs.

Spelandets syfte. Under denna rubrik undersöks anledningarna till att spela. Om det är i underhållningssyfte, för att lära sig något, av sociala skäl, för att tävla eller kanske något helt annat.

Kvinnor, kvinnlighet och sexism. Denna kategoris syfte är att se vilken kvinnosyn som presenteras, hur kvinnor förväntas vara och om sexism och objektifiering förekommer. Här undersöks också hur de kvinnor som finns i speltidningarnas värld själva agerar.

Vem spelar? I denna del av studien studeras vem som anses spela och huruvida det finns det några skillnader i spelande som beror på kön och ålder.

Inte bara texten analyseras, utan även bilderna i tidningarna granskas utifrån de nämnda kategorierna för att ge en helhetsbild av vad som förmedlas i tidskrifterna. Det sägs att ”en bild säger mer än tusen ord”¹⁶ och visst ligger det något i det, valet av bilder och deras innehåll berättar mycket. De kan medverka i att skapa en tydligare uppfattning av tidningarnas diskurs. Det kan vara värt att nämna än en gång att det inte enbart är tidningarnas

¹³ Olsson och Sörensen, *Forskningsprocessen*, s. 135.

¹⁴ Olsson och Sörensen, *Forskningsprocessen*, s. 136.

¹⁵ Olsson och Sörensen, *Forskningsprocessen*, s. 132-136.

¹⁶ Kinesiskt ordspråk.

redaktion som bestämmer vad tidskrifterna innehåller, utan det kan till stor del styras av spelföretagen, kanske framförallt när det gäller bilder. Vid flera tillfällen används bilder som uppenbarligen är marknadsföringsbilder, med andra ord inte hämtade ur de faktiska spelen.

Studien innehåller också inslag av komparativ karaktär då jämförelser görs mellan de olika tidningarna eftersom de är från olika år och till viss del har olika könsfördelning på sina framträdande skribenter. Den analyserande delen av uppsatsen kommer som tidigare nämnts att behandlas via tematiska analyser, medan det i den avslutande diskussionen läggs större fokus på tidsperspektivet och utveckling, skillnader och likheter över tid.

Lars M Andersson och Ulf Zander definierar samtidshistoria som studien av ”den period som historikern själv genomlevt och tiden närmast dessförinnan”.¹⁷ Att undersöka något som ligger förhållandevis nära ens egen tid är alltid lite problematiskt, då det är lättare att överblicka något som man själv inte är mitt uppe i och som kanske fortfarande är en pågående process. Dessutom kan det vara känsligt då flera av de aktörer som eventuellt behandlas fortfarande kan vara i livet. Men samtidigt kan det underlätta tolkningen av materialet eftersom det är större sannolikhet att man kulturellt befinner sig närmare författaren till en modern text än en källa som är flera hundra år gammal. Ens horisonter överensstämmer mer helt enkelt.

Teoretiska perspektiv

Manlighet

För att underlätta förståelsen och tolkningen av vad som anses vara manligt kommer denna studie ta hjälp av psykologen Robert Brannons definition av manlighet sammanfattad i fyra fraser, eller regler, presenterade av Michael S. Kimmel i antologin *Theorizing Masculinities* (red. Harry Brod och Michael Kaufman). Dessa är fritt översatta av mig från engelska till svenska:

1. ”Gör inget fjolligt/feminint!” Man får aldrig göra något som ens avlägset antyder femininitet. Maskulinitet är det obevkliga avståndstagandet från det feminina.
2. ”Var en höjdare.” Manlighet mäts i makt, framgång, rikedom och status. Som talesättet säger, ”Han som har flest leksaker när han dör vinner.”

¹⁷ Lars M Andersson och Ulf Zander, ”Inledning” i Lars M Andersson & Ulf Zander (red), *In med historien!*, Lund 1997, s. 10.

3. ”Var en robust ek.” Manlighet är beroende av att man håller sig lugn och pålitlig i en krissituation, att hålla känslor under kontroll. Faktum är att du för att bevisa att du är en man aldrig får visa några känslor alls. Pojkar gråter inte.
4. ”Ge dem vad de tål!” Utstråla en aura av manlig djärvhet och aggression. Satsa. Ta risker.¹⁸

Kimmel påstår att i princip alla män bedöms med hjälp av dessa regler. Han påstår att dessa mål är ouppnåeliga i sin helhet men att män trots det fortsätter försöka och att mycket av deras handlande kan förstås utifrån dessa punkter. I sin studie lägger han störst vikt vid den första punkten och menar att oavsett etnicitet, social status, ålder och sexualitet är den tydligaste definitionen av att vara man helt enkelt att inte vara som en kvinna. Manlighet definieras, i viss utsträckning även i de andra punkterna, snarare utifrån vad en man inte är än utifrån vad han är. Kimmel menar att män strävar efter att framställa, och bevisa, sig som manliga och okvinnliga för att inte ”avslöjas som en bluff” som inte frigjort sig från sitt förhållande till modersgestalten, något som skulle få honom att framstå som en ofullständig man, en fjant, fjolla eller morsgris. I samband med frigörandet från modern skjuter den unge mannen inte bara ifrån sig henne, utan också de egenskaper han tillskriver och förknippar med henne i form av omvårdnad, omhändertagande och medkänsla. Dessa egenskaper undertrycks eftersom att ge utlopp för dem skulle avslöja att han inte är separerad från henne, därför går stora delar av livet ut på att visa att han inte besitter några av dem.¹⁹

Genom undertryckandet och avståndstagandet av allt kvinnligt i den egna personen skapas också ett förakt mot det. Detta leder till att mannen nedvärderar kvinnor eftersom de är förkroppsliganden av dessa egenskaper, något som yttrar sig i objektifiering och sexism. Eftersom kvinnor inte har fullvärdig status i mäns ögon, är det i regel hos andra män som mannen söker bekräftelse och uppskattning för sina prestationer. Manlighet är inget som går att skapa på egen hand utan något som beviljas av andra män. Rädslan för att bli avslöjad som inte tillräckligt manlig, menar Kimmel, är en stor del i anledningen till att män tillåts vara nedvärderande och trakasserande mot kvinnor och homosexuella av andra män.²⁰

¹⁸ Michael S. Kimmel, ”Masculinity as Homophobia” i Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London 1994, s. 125-126.

¹⁹ Kimmel, ”Masculinity as Homophobia”, s. 126-127.

²⁰ Kimmel, ”Masculinity as Homophobia”, s. 127-131.

I texten framgår att ett av de tydligaste uttrycken för manlighet är våld, eller snarare att uppvisa vilja och beredskap att slåss för att på så sätt åter bekräfta sin ställning som man.²¹ Michael Kaufman skriver i samma bok om hur män använder sig av homosocialitet, det vill säga att umgås med andra män, för att kunna få sin manlighet bekräftad genom andra.²² Detta är enligt David H. J. Morgan en av grunderna i ett av de mest tidlösa manlighetsidealerna, nämligen krig. I arméer kombineras manligt kamratskap med möjlighet till våld och aggression. Uniformen gör dessutom mannen mindre individuellt synlig och symboliserar kontroll över de egna känslorna.²³

Att förstå vad som brukar ses som manligt och hur detta påverkar männen kommer vara nyttigt i denna studie och jämförelser med forskarnas slutsatser, i synnerhet punktlistan, kommer agera hjälpmedel.

Spel- och lekteori.

I syfte att förstå varför människor spelar, och vad det ger uttryck för, används i denna studie Johan Huizingas teorier om spel, eller lek²⁴, så som de presenteras i hans bok *Den lekande människan*. Han definierar lek som:

[E]n fri handling, som av den utövande uppfattas som "låtsad" och som någonting utöver det vanliga livet; som inte är förknippad med något materiellt intresse eller tjänar något nyttoändamål; som utspelas inom gränserna för en egen tid och ett eget rum; som fortlöper i ordning enligt bestämda regler och framkallar sammanslutningar, vilka å sin sida gärna omger sig med hemligfullhet och skiljer sig från den vanliga världen genom förklädnad.²⁵

Enligt Huizinga kan lek tjäna många syften, eller inget syfte alls mer än leken i sig själv. En av de största anledningarna att människor leker är i underhållningssyfte. Trots detta finns det tillfällen då lek blir allvar, exempelvis vid tävling, och kamp är ett vanligt inslag i lek och spel, men Huizinga menar att den ändå ofta behåller element av lekfullhet i sin kärna. Leken kan även ses som en egen värld, med egen mening och egna regler och kan därmed agera som

²¹ Kimmel, "Masculinity as Homophobia", s. 131-132.

²² Michael Kaufman, "Men's contradictory experiences of power" i Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London 1994, s. 150-152.

²³ David H. J. Morgan, "Theater of War: Combat, the Military, and Masculinities" i Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London 1994, s. 165-167.

²⁴ Huizinga använder sig av det tyska ordet "spiel", vilket kan översättas till såväl spel som lek.

²⁵ Johan Huizinga, *Den lekande människan: (homo ludens)*, 2. utg., Stockholm, 2004, s. 24.

en form av flykt för verkligheten där den som leker kan förverkliga annars ouppfyllda önskedrömmar eller få utlopp för sådant som den inte kan i vanliga fall.²⁶

Lekar, exempelvis sport, kan ofta leda till ökade känslor av gemenskap, antingen mellan alla de utövande eller inom lag eller klubbar. Det finns emellertid en risk med allt för strukturerade former av lek, då de kan leda till att den rena lekglädjen går förloras i och med striktare regler och systematisering, något som leder till en indelning i två grupper: de som spelar eller leker för nöjes skull och de som gör det av andra skäl, exempelvis tävling eller pengar. Huizinga menar på att flera inslag i den moderna kulturen, som av vissa anses vara lek, knappt längre kan klassas som just det, då de blivit för allvarliga, strukturerade och utförs i syfte att åstadkomma något. Exempel på sådana är elitidrott och hasardspel.²⁷

Huizinga skriver också om så kallad puerilism, förvisso inte en lekform men något som kan ikläda sig en lekliknande form, som är något han beskriver som sysselsättningar där vuxna människor betar sig som de gjorde i ung- eller barndomen. Bland dessa återfinns bland annat ”det lätt tillfredsställda men aldrig mättade behovet av banal förströelse, jakten efter grova sensationer”.²⁸

Genom att förstå vilka syften det kan finnas med spel och lek, samt vilka yttringar de kan ta sig, är förhoppningen att bättre kunna förstå de argument som presenteras i spelmagasinen kring varför människor spelar och hur spelandet som företeelse framställs.

Historisk bakgrund

Dator- och TV-spelen har sitt ursprung bland 1970-talets tidiga spelmaskiner som främst fanns i arkadhallar. Efter hand skapades spelsystem för hemmabruk, med företaget Atari som främsta aktör. I takt med att tekniken utvecklades växte fler och fler billiga alternativ och konkurrerande spelföretag fram, vilket slutligen ledde till en marknadskrasch i mitten av 1980-talet. Det japanska spelföretaget Nintendo kom starkast ur kraschen och etablerade sig som marknadsledande genom sina spelkonsoler NES och SNES.²⁹ Tekniken utvecklades snabbt och Nintendos framgångar inspirerade andra företag att haka på. Framträdande bland

²⁶ Huizinga, *Den lekande människan*, s. 11-12, 15, 17-19, 34,

²⁷ Huizinga, *Den lekande människan*, s. 236-248.

²⁸ Huizinga, *Den lekande människan*, s. 248.

²⁹ Förkortningarna står för Nintendo Entertainment System, respektive Super Nintendo Entertainment System.

dessa är Sony och Sega. Under denna tid etablerades också portabla spelsystem som ett seriöst alternativ till de konventionella systemen.³⁰

Under 1990-talet intensifierades kampen om spelarna i takt med att marknaden, och omsättningen, växte och kraftfullare spelmaskiner utvecklades. Till denna generation av konsoler hör Sonys Playstation, Nintendos Nintendo 64 och Segas Saturn. Även PC-spel började etablera sig på allvar. Spelindustrin växte explosionsartat och det som en gång varit en nymodighet bland studenter på universiteten var nu en global mångmiljardindustri. Sedan dess har utvecklingen bara fortsatt. Sony har lanserat Playstation 2, 3 och snart 4, Nintendo har satsat på Gamecube, Wii och WiiU medan Sega utkonkurrerats och ersatts av Microsofts Xbox, Xbox360 och det kommande Xbox One. Datorn har samtidigt blivit en likvärdig plattform för spel och det utkommer ständigt nya portabla system.³¹

I takt med att marknaden ökat och konkurrensen hårdnat har spelföretagen försökt attrahera nya målgrupper. Bland annat har de rörelsekänsliga spelen till de modernare konsolerna beskrivits som en satsning mot en äldre eller aktivare publik. Idag är spelande att se som en rumsren, accepterad underhållningsform som har en naturlig del i många vardagsliv, i motsats till den äldre synen att det skulle vara en meningslös form av sysselsättning och underhållning endast för unga. Fler och fler forskare har också börjat se spel som en etablerad kulturform och pedagogiska datorspel används allt oftare i undervisning.³²

Tekniken har som sagt betytt mycket för utvecklingen kring spel och spelande, kanske allra mest för det så kallade sociala spelandet. De tekniska möjligheterna att spela flera tillsammans och inte minst internets framväxt och spridning har lett till en markant ökning av onlinespel, där spelare från hela världen kan spela tillsammans över internet. Idag är ett av världens populäraste spel onlinerollspelet World of Warcraft, som hyllats minst lika mycket

³⁰ Mark, J. P. Wolf, "Introduction" i Mark J. P. Wolf (red), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport 2008, s. xiv; Martin Lindell, *8 bitar på 80-talet – Nintendos marsch in i de svenska hemmen*, Stockholm 2008, s. 22-27.

³¹ Mark, J.P. Wolf, "Introduction", s. xv.

³² Nicklas Lundblad, *Nördarnas våldsamma revansch*, Svenska dagbladet, 29 januari 2004 (uppdaterad 18 november 2009), hämtad från http://www.svd.se/kultur/understrecktet/nordarnas-valdsamma-revansch_130360.svd den 17 maj 2013; Thomas Lerner, *Spelen är revolutionerande för vår utveckling*, Dagens nyheter, 5 maj 2012, hämtad från <http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/spelen-ar-revolutionerande-for-var-utveckling> den 17 maj 2013.

för interaktionerna mellan spelare från hela världen, som sägs vara utvecklande såväl socialt som språkmässigt, som för själva spelet.³³

En annan effekt av tekniken är att de portabla systemen blivit allt mer sofistikerade och att alla modernare mobiltelefoner har utmärkta möjligheter för att spela spel på. Detta har medfört att det idag spelas spel i en större utsträckning än någonsin av människor i alla åldrar. Flera sådana spel är pusselspel eller onlineversioner av brädspel som Pictionary och Alfabet.³⁴

Tidigare forskning

Det existerar inte allt för mycket forskning kring dator- och TV-spelslandskapet, i synnerhet inte inom historieämnet. Inom sociologi och psykologi finns ett antal studier kring spelandet som kulturellt fenomen och innehållet i spel, exempelvis *Die tryin' – Videogames, Masculinity, Culture* av Derek A. Burrill, medan det inom pedagogik finns undersökningar kring vad spelare lär sig och hur spel kan användas i undervisningssyften, till exempel *Datorspelandets mening* av Jonas Linderoth. Den tidigare forskning som används i föreliggande uppsats har med andra ord kanske inte alltid haft samma syfte som uppsatsen i fråga, men förhoppningen är att den ändå ska kunna tillföra något användbart.

När det kommer till våld menar en del att mäns större benägenhet att bruka våld är biologiskt och evolutionärt betingat. Såväl Kimmel som Kaufman menar dock att den största förklaringen finns i pojkars uppfostran och utveckling.³⁵ Oavsett vilket, eller om de två aspekterna påverkar varandra, är det tydligt att våld kommit att klassas som en övervägande manlig företeelse i de flesta kulturer. Att våld ses som något manligt är ett faktum som är uppenbart i många studier som genomförts kring manlighet, i synnerhet bland yngre män och pojkar. I Annica Carlsson Bergdahls bok *Killar*, där hon intervjuat sjuttiofyra unga killar, framgår att de intervjuade anser att killar ska vara hårda och tuffa, att de tycker våld är kul så länge det inte är på riktigt och att flera av dem känner sig aggressiva i varierande utsträckning och får utlopp för detta på olika sätt, till exempel genom att spela trummor eller utöva sport.³⁶

³³ Kelly Boudreau, "Online Role-Playing games" i Mark J. P. Wolf (red), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, s. 173-176; Mark Langshaw, *Guinness announces gaming world records*, Digital spy, 6 juni 2009, hämtad från <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html> den 17 maj 2013; Lerner, *Spelen är revolutionerande för vår utveckling*.

³⁴ Lerner, *Spelen är revolutionerande för vår utveckling*.

³⁵ Kimmel, "Masculinity as homophobia", s. 130-133.

³⁶ Annica Carlsson Bergdahl, *Killar*, Stockholm 2007, s. 229, 240, 242-243.

I *Die Tryin'* behandlar Burrill manlighet i dator- och TV-spel och han skriver att heteronormativa, vita män inte bara är normala utan ideal i både filmer och spel och att våld fått en både naturligare roll och en mer grafisk framställning. Flera måls främsta syfte är att döda fiktiva människor och våld framställs som något den typiskt manlige mannen gör.³⁷ Även Linderoth berättar om spel som endast går ut på att döda motståndare. Han skriver också om den debatt om mediavåld som ständigt pågår, där motståndare mot spelvåld menar att det uppmanar till verkligt våld och påverkar spelarens moral och kultur, medan förespråkarna påstår att det inte alls påverkar och att de som är våldsamma på riktigt är det ändå.³⁸ Att förstå hur manlighet och våld sammankopplas och hur våld har fått en vanlig, om än omdebatterad, roll i spel är viktigt för att förstå hur tidningsskribenterna skriver om just dessa ämnen. Dessutom öppnar det upp för möjligheter att ställa de olika resultaten mot denna studies och belysa skillnader och likheter.

Teknik, datorer och spel framställs ofta som manligt, vilket är tydligt i bland annat Marie Nordbergs *Macho eller mjukis*³⁹ och i *Young Masculinities* av Stephen Frosh, Ann Phoenix och Rob Pattman.⁴⁰ Men anledningen till att det är så är inte lika klar. I Raewyn Connells *Maskuliniteter* talas det om att datorer och teknik är ett manligt maktmedel⁴¹ medan det i *Macho eller mjukis* talas om att det skulle kunna vara biologiskt betingat.⁴² Klart är i alla fall att det är manligt stämplat, något som kan vara bra att ha med sig in i den mansdominerade speltidningsvärlden.

Anledningarna till att spela datorspel undersöks delvis i Barbro Johanssons *Kom och ät! Jag ska bara dö först...*, en studie av barns användning av datorer. I den sägs de största anledningarna för barnen att spela spel vara för att det är roligt och för att fördriva tiden.⁴³ Linderoth talar om att ett spel kan låta spelaren uppleva en alternativ värld.⁴⁴ Att det i Bergdahls *Killar* talas om olika sätt att få utlopp för aggressioner och andra uppdämda känslor, något som även berörs av Kaufman, kan kanske också ses som en anledning till

³⁷ Derek Burrill, *Die tryin' – Videogames, Masculinity, Culture*, New York 2008, s. 73-84.

³⁸ Jonas Linderoth, *Datorspelans mening*, Göteborg 2004, s. 3-13.

³⁹ Marie Nordberg, "Macho eller mjukis" i Anne Marie Berggren (red), *Manligt och omanligt i ett historiskt perspektiv*, Stockholm 1999, s. 283-285.

⁴⁰ Stephen Frosh, Ann Phoenix och Rob Pattman, *Young Masculinities*, Basingstoke 2002, s. 103.

⁴¹ Raewyn Connell, *Maskuliniteter*, 2. uppl., Göteborg 2008, s. 96-97, 161.

⁴² Marie Nordberg, "Macho eller mjukis", s. 283, 296.

⁴³ Barbro Johansson, *Kom och ät! Jag ska bara dö först...*, Göteborg 2000, s. 61-62.

⁴⁴ Linderoth, *Datorspelans mening*, s. 3-13.

spelade, i synnerhet våldsamma spel.⁴⁵ Det verkar alltså finnas flera olika anledningar till att spela spel, vilket är värdefull information när analysen ska genomföras och något som går att jämföra denna uppsats resultat med.

Att se ner på, och förakta, kvinnor samt vara homofobisk går, i enlighet med Kimmels tankar, hand i hand enligt Frosh, Phoenix och Pattman. De skriver precis som han att män ser ner på kvinnliga attribut och kämpar hårt för att inte ses som kvinnliga och därför faller de in i stereotypa könsmonster.⁴⁶ Dessa stereotyper kan enligt Kaufman bygga på fantasiföreställningar om hur en man är, då bristen på män i många uppfostrings- och omhändertagningssituationer inte ger möjlighet till någon verklig mansbild.⁴⁷ Enligt Connell kan överdrivna stereotyper också uppstå som ett försök att återupprätta manlig dominans ur förvirringar kring manlighet och mansroll, exempel på det är våldsfilmer och de uppumpade actionhjältar som på åttiotalet följde på den allt mer tilltagande feminismen.⁴⁸ Även David Gaunt lyfter fram populärkultur som en viktig förmedlare av manlighet- och kvinnlighetsideal och -bilder i sitt kapitel *Manlighet: en historisk agenda*.⁴⁹ Att objektifiera och nedvärdera kvinnor, i enlighet med Kimmels teser, ges exempel på i *Young Masculinities*.⁵⁰ Eftersom kvinnosynen är en faktor som ska analyseras är det bra att förstå vad den kan grundas i och hur detta tar sig uttryck.

⁴⁵ Carlsson Bergdahl, *Killar*, s. 229, 240, 242-243; Kaufman, "Men's contradictory experiences of power", s. 149-151.

⁴⁶ Frosh, Phoenix och Pattman, *Young Masculinities*, s. 175-176, 259.

⁴⁷ Kaufman, "Men's Contradictory Experiences of Power", s. 149-150.

⁴⁸ Connel, *Maskuliniteter*, s. 123, 222.

⁴⁹ David Gaunt, "Manlighet: en historisk agenda" i Anne Marie Berggren (red), *Manligt och omanligt i ett historiskt perspektiv*, Stockholm 1999, s. 19-27.

⁵⁰ Frosh, Phoenix och Pattman, *Young Masculinities*, s. 55, 59.

Analys

Nedan följer en genomgång av resultatet av studerandet av källorna. De kommer att presenteras tematiskt utifrån de kategorier som presenterades i kapitlet *Metod*. Eftersom vissa aspekter kan falla under flera teman existerar inga vattentäta skott mellan kategorierna, men indelningen används ändå för att göra analysen mer lättöverskådlig.

Män, manlighet och våld

Mansbild

För att bättre förstå vilket manlighetsideal som skribenterna i tidningarna vill presentera, kan det vara intressant att börja med att se hur de framställer sig själva. I *Super Power* finns en presentation av redaktionsmedlemmarna.⁵¹ Särskilt iögonfallande är två av dessa, nämligen Jonas och "Killer-John". Jonas beskrivs som en person som helst spelar bråk- och slagsmålsrika spel. På frågan om vilken musik som han helst lyssnar på då han spelar spel blir svaret: "Musik? Då hör man ju inte smällarna!"⁵² När han får frågan om vilken spelhjärte han skulle vilja vara utesluter han sitt första alternativ eftersom att det ju är en tjej och väljer därefter en annan, manlig, karaktär. När det gäller skribenten med det lite annorlunda namnet Killer-John framställs han som "Total-psyko!"⁵³ som gärna spelar våldsamma spel där man kan banka ihjäl såväl fiender som medhjälpare. Han beskrivs som en "mycket farlig"⁵⁴ person som lyssnar på tung hårdrock, tittar på skräckfilmer (företrädesvis Motorsågsmassakern) och gillar blod, både till färgen och i största allmänhet.⁵⁵

De två skribenterna verkar vilja framstå som stereotypt hårda och aggressiva män som, åtminstone i Jonas fall, inte vill förknippas med kvinnlighet överhuvudtaget. Detta kan ses som tydliga uttryck för punkt ett och fyra på Brannons manlighetslista. Att de har en image att tänka på, eller en manlighet att försvara, blir tydligt då Killer-John ska recensera ett spel och skriver att inslag i det är gulliga, men att han genom att säga det sätter sin tuffa attityd och sitt coola rykte som mästare på "fighting-lir" på spel.⁵⁶ Att spelande män skulle tänka på sitt rykte får i samma tidning stöd av skribenten Lovisa, som i en recension av ett spel som beskrivs

⁵¹ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 8-9.

⁵² *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 8.

⁵³ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 9.

⁵⁴ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 9.

⁵⁵ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 9.

⁵⁶ *Super Power*, nr. 11, Stockholm 1995, s. 26-27.

som rosa, gulligt och sött påtalar att det inte är något som är tufft att spela, men som många killar kommer spela i hemlighet när de säger att de spelar något annat.⁵⁷ När det gäller manliga spelkaraktärer finns även här, till skillnad mot vad vi sedan kommer se med kvinnorna, en benägenhet att beskriva dem utifrån sina egenskaper istället för utseende, ofta sådana som ”stenhårda”, ”hårda”, ”benhårda”, ”hårdbarkad”, ”coola”, eller ”värsting”.⁵⁸ I de fall där deras utseende kommer på tal är det ofta i negativa ordalag som ”fetlagd”, ”feta”, ”fula” eller ”knäppgökar i stringkalsong”.⁵⁹ Kanske kan denna ovilja att beskriva en annan mans utseende, framförallt i positiva ordalag, vara ett uttryck för den homofobi som enligt bland annat Kimmel är starkt rotad i mansnormen samt den benägenhet att inte vilja förknippas med kvinnlighet som Brannon lyft fram. Vissa inslag av om inte homofobi, så åtminstone heteronormativitet, går att skönja i tidningarna. En spelkaraktär beskrivs som pyjamasfjolla⁶⁰ och en insändare i *Missil* frågar varför bögar inte får något att titta på, när tidningarna och spelen är fyllda med lättklädda, vackra kvinnor. Insändaren ”vill ha mer läckra, manliga spelfigurer!!!”.⁶¹ Med andra ord är det kanske inte tidningarna i första hand, utan snarare spelindustrin, som är heteronormativ. Detta antagande får visst stöd av det, förvisso kanske något skämtsamma, diagram som *Level* publicerar över ”Folkgrupper i spel 2007”, där kategorin ”Homosexuella män” placerar sig efter, i tur och ordning, ”Vita, hårda män”, ”Monster och demoner”, ”Svarta män” och ”Anorektiska kvinnor”. Vad gäller ”Homosexuella kvinnor” kommer de sist, efter alla de tidigare nämnda kategorierna samt ”Muslimer” och den enda övriga gången homosexuella kvinnor nämns i tidningarna är när *Level* skriver om hur ett spel driver med en lesbisk karaktär.⁶²

Det verkar gå att skönja en viss skillnad mellan de olika tidningarna, då det i första hand är i *Super Power* som skribenter presenterar en så tydligt manligt kodad bild av sig själva och trycker hårt på den manliga imagen. I *Missil* verkar mansbilden vara liknande den i *Super Power* men den betonas inte lika hårt, medan den i *Level* inte alls är särskilt framträdande.

⁵⁷ *Super Power*, nr. 8, Stockholm 1995, s. 41.

⁵⁸ Se t.ex. *Level*, nr. 20, Stockholm 2007, s. 9; *Level* nr. 20, 2007, s. 37; *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 32; *Missil*, nr. 1, 1999, s. 5.

⁵⁹ Se t.ex. *Super Power*, nr. 9, Stockholm 1995, s. 48; *Level*, nr. 18, Stockholm 2007, s. 75; *Missil*, nr. 2, Stockholm 1999, s. 76.

⁶⁰ Ordet fjolla används inte sällan för att beskriva feminina homosexuella män.

⁶¹ *Missil*, nr.2, 1999, s. 8.

⁶² *Level*, nr. 20, 2007, s. 34; *Level*, nr. 19, Stockholm 2007, s. 82.

Våld och fart

Den aggressiva approachen som syntes i skribenternas presentationer återkommer vid upprepade tillfällen i alla tidningarna, men kanske framförallt i *Super Power*. Det skrivs att man uppskattar rå humor och stenhård action⁶³ och våld lyfts fram som såväl viktigt som underhållande och tufft. I ett spel där spelaren ges möjligheten att välja mellan att arresteras eller avrätta kriminella anses det mesigt att avstå chansen att ”blåsa hål” i dem.⁶⁴ Vid upprepade tillfällen hyllas ”våld”, ”ultravåld”, ”skjutande”, ”hjärndött pangpang” och ”brutalitet”.⁶⁵ Våldet ses, framförallt i de senare tidningarna, som något som fått en given roll i spel och blivit mer och mer accepterat.⁶⁶ Det antyds rentav att det numera är så vanligt med våld att det inte bara är accepterat, utan till och med förväntat och tryggt.⁶⁷ Ett exempel är detta citat:

Spelbranschen har förändrats. För bara några år sedan uppfattades blodstänk [...] som provocerande inslag i spel. [...] inte oväntat att trailern och de första bilderna var överfulla med avkapade huvuden och litervis med blod. Det nya var att frossandet i övervåld varken kändes chockerande eller oaptitligt – utan välbekant och tryggt.⁶⁸

Syftet med våldet ses nästan uteslutande som ren, enkel, uppfriskande och grundläggande underhållning, inte sällan för stunden.⁶⁹ Detta syns kanske extra tydligt i följande formulering för att sammanfatta beskrivningen av ett spel: ”Vrålmaxat megatotaldödsröjarparty som man tyvärr tröttnar lite för fort på”.⁷⁰

Trots att våld vid flera tillfällen beskrivs som underhållning, ibland rentav njutningsfullt eller ett sätt att få ut sina inre lustar⁷¹ är skribenterna ofta noga med att det bara är fiktivt våld som uppskattas.⁷² Detta överensstämmer med Carlsson Bergdahls observationer i *Killar*. Framförallt när det kommer till våld i storskalig form, det vill säga krig, är man extra noga att påpeka att man inte tycker om det på riktigt, även om det finns en tydlig fascination för det i spelvärlden.⁷³ Dock ska det helst inte bli för verklighetsfrånvänt och fiktivt. När ett spel där man låtsas spela paintball, som ses som ett sätt att leka krig, recenseras anses det bli ett steg

⁶³ *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 42

⁶⁴ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 36.

⁶⁵ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 25; *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 42; *Level*, nr. 1, 2006, s. 119.

⁶⁶ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 48; *Level*, nr. 18, 2007, s. 16.

⁶⁷ *Level*, nr. 18, 2007, s. 16; *Level*, nr. 20, 2007, s. 9.

⁶⁸ *Level*, nr. 18, 2007, s. 16.

⁶⁹ Se t.ex. *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 42; *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 32; *Level* nr.1, 2006, s. 107.

⁷⁰ *Super Power*, nr. 12, Stockholm 1995, s. 29.

⁷¹ *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 29.

⁷² Se t.ex. *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 32.

⁷³ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 6.

för långt från verkligheten.⁷⁴ Att våldets fiktivitet och förmåga att släppa ut inre behov och lustar betonas kan kopplas till Huizingas tankar om att spel och lek erbjuder en möjlighet att träda in i ”en annan värld” där inte det konventionella samhällets lagar och regler gäller. I ett samhälle där riktigt våld inte längre är accepterat, men anlag och anledningar till aggressioner och våld fortfarande finns kvar kan spelvåld ses som ett bra alternativ för att få utlopp för detta. Att få utlopp för sina aggressioner är ju något som nämns av både Carlsson Bergdahl och Kaufman.

Även om våldet i regel är uppskattat märks det att tidningsredaktionerna är väl medvetna om de debatter som ständigt förs om våld, videovåld och spelvåld. I regel tar skribenterna avstånd från medias bild, att våldsamheter i populärkulturen skulle inspirera till verkligt våld. År 1999 har en ung man i USA skjutit ihjäl ett antal människor och i massmedia hävdas att det är ett våldsamt TV-spel i hans ägo, närmare bestämt *Duke Nukem*, som bär skulden. På *Missil* anses detta däremot inte vara sant, dels lyfts det fram att han hade flera andra saker i sin ägo, såväl spel som filmer och musik, och dels påtalas att det inte är spel som gör att folk dödar varandra, det görs av andra skäl.⁷⁵ I *Super Power* tror skribenten Martin att media kommer säga att man blir ”rubbad” av att spela ett våldsamt spel som recenseras, men han anser att media är minst lika illa själva och att allt som är nytt och okänt alltid har klassats som farligt. Som exempel lyfter han fram jazzmusik.⁷⁶ Att spelen får en mer och mer realistisk grafik verkar också ses som en möjlighet till problem i våldsfrågan. Spelet *Soldier of Fortune* kom ut år 2000 och *Missil* skriver att spelet ”skriker förbud” på grund av det realistiska och grymma våldet.⁷⁷ Mycket riktigt blev spelet hårt kritiserat och blev rentav klassat som pornografi i Kanada, med en åldersgräns på arton år.⁷⁸ När Nintendo släpper spelet *Super Smash Bros.* som är ett slagsmålsspel som innehåller flera av spelföretagets mer välkända, och i de flesta fall barnvänliga, figurer anser recensenten att det kanske är ”lite billigt av Nintendo att introducera slagsmål för en ung publik genom att basera det kring forna, supergulliga spelhjältar och därmed kringgå [sic] det [sic] upp blossade [sic] våldsdebatten.”⁷⁹

⁷⁴ *Level*, nr. 1, 2006, s. 114.

⁷⁵ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 10.

⁷⁶ *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 29.

⁷⁷ *Missil*, nr. 5, Stockholm 2000, s. 51.

⁷⁸ Kim Lunman, *Company to appeal game's X-rating*, The free radical, 12 augusti 2000, hämtad från http://www.thefreeradical.ca/company_to_appeal_games_x.htm den 18 maj 2013.

⁷⁹ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 71.

En annan företeelse som ofta förknippas med män är bilar och racing, vilket kan ses i att samtliga motorsporter har klart flest manliga utövare.⁸⁰ Männerna som skriver för speltidningarna verkar inte vara några undantag. De skriver sig varma om bilspel, motorcyklar och höga hastigheter. Att köra rally beskrivs som ”en pojkdrom”⁸¹ och realism lyfts upprepade gånger fram som den viktigaste aspekten i racingspel. Spelen ska genom grafik och spelkänsla kunna förmedla känslan av att det är spelaren själv som kör, till en sådan grad att det talas om ”skrubbssår, läder och sinnessjuka hastigheter”.⁸² Förmågan att ta stora risker genom att trotsa livsfara och behärska höga hastigheter kan ses som ett uttryck för punkt fyra i Brannons manlighetsideal och förverkligandet av pojkdrommen kan tyda på Huizingas tes om spel som en alternativ verklighet med andra möjligheter. Det framgår tydligt att motorsport ses som en manlig värld där en kvinna på sin höjd får plats som ögongodis eller ”huvsmekerska”.⁸³

Män som pojkar

Beskrivandet av rally som en pojkdrom ovan är inte någon isolerad företeelse, pojkar och barndom är ett återkommande inslag i tidningarna. Det talas om att komma i kontakt med ”barnet i [s]ig”⁸⁴ och att det inte är något fel med att bete sig som ett barn trots att man uppnått vuxen ålder.⁸⁵ Vid några tillfällen identifierar sig de vuxna skribenterna rentav mer med barn än med vuxna, exempelvis en ledare i *Super Power* där den tjuogoettåriga chefredaktören bland annat skriver ”vuxna fattar ingenting”⁸⁶ och slutligen kommer fram till att det nog är ganska skönt ändå att ha något för sig själv som de vuxna inte förstår sig på, nämligen TV-spel.⁸⁷

Men pojkaktigheten ses långtifrån alltid som något positivt. En spelmässa beskrivs som ”ett muterat pojkrum, långt från den vuxna yta som vi gärna visar upp gentemot omvärlden”.⁸⁸ Parallellen till pojkrum dras även i ett reportage om en kvinnlig spelproducent. När hon ska presentera ett spel får den unga, kvinnliga producenten mer applåder än själva spelet och

⁸⁰ Se t.ex. Riksidrottsförbundet, *Idrotten i siffror*, 2008, hämtad från http://www.rf.se/ImageVault/Images/id_2480/ImageVaultHandler.aspx den 19 maj 2013.

⁸¹ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 59.

⁸² *Level*, nr. 18, 2007, s. 85.

⁸³ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 24.

⁸⁴ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 5.

⁸⁵ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 76.

⁸⁶ *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 3.

⁸⁷ *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 3.

⁸⁸ *Level*, nr. 2, Stockholm 2006, s. 11.

skribenten tycker att det är ”genant att spelbranschen fortfarande står med båda fötterna i pojkrummet”.⁸⁹ Vid ett annat tillfälle retar könskämt och bajshumor gallfeber på en skribent.⁹⁰ Det är inte bara tidningens medarbetare som reagerar på den pojkaktiga, grabbiga, atmosfär som råder i spelvärlden. Några insändare, främst i *Missil*, klagar på den grabbiga tonen i tidningen.⁹¹

Det verkar alltså som att barnslighet och pojkaktighet till en början har en positiv klang för att sedan mer och mer, först från insändare men sedan också från skribenterna i *Level*, ifrågasätts och kritiserar i allt större utsträckning.

Spelandets syfte

Några av de anledningar som presenteras för att spela dator- eller TV-spel har redan berörts under föregående kategori men en mer djupgående genomgång sker under denna rubrik.

Drömmar

Att kunna göra sådant man inte kan, eller i alla fall inte gör, på riktigt verkar vara lockande. Inte bara i ovan nämnda racingspel utan även i spel som går ut på att dansa, sjunga, spela instrument eller utöva sporter.⁹² Realismen och spelkänslan är precis som i motorspelen viktig: ”På samma sätt som *Guitar Hero* lyckas inbilla mig att jag kan spela gitarr igen, får *Skate* mig att tro att jag ska åka bräda igen”.⁹³

De tidigare nämnda tankarna på att vilja realisera pojkdrömmar, exempelvis rally, går att utveckla längre genom att ta hjälp av följande citat:

Men i takt med att man blir äldre blir spelen mer och mer en del av jakten på evig ungdom. Det handlar om att känna sig som ett barn igen. Att hitta tillbaka till den genuina glädjen, rastlösheten och den där känslan av att varje plats man utforskar är helt ny, att man upplever ögonblick för allra första gången.⁹⁴

Önskan är med andra ord att förflytta sig tillbaka till en lyckligare tid, en önskan som troligtvis inte går att realisera på något annat sätt än genom spelens alternativa värld. Detta är

⁸⁹ *Level*, nr. 20, 2007, s. 49-53.

⁹⁰ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 72.

⁹¹ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 8; *Missil*, nr. 5, 2000, s. 8-9.

⁹² Se t.ex. *Missil*, nr. 5, 2000, s. 23.

⁹³ *Level*, nr. 18, 2007, s. 68.

⁹⁴ *Level*, nr. 20, 2007, s. 83.

en motivering som går helt i linje med Huizingas och Linderoths teorier och idéer. Till synes paradoxalt nog beskrivs i samma text spelandets syfte i yngre år på följande vis:

När man är ung handlar spel om att leva farligt, att uppleva en spänning som det verkliga livet inte kan erbjuda. Det barnförbjudna fascinerar och drömmen om vackrare våld och högre hastigheter är tillräckligt för att spara månadspengar och träna efter nästa generations konsoler.⁹⁵

När spelaren är ung drömmer han alltså om vuxenvärldens lockelser, medan han när han blivit äldre istället drömmer sig tillbaka till barndomens enklare och mer glädjefyllda tillvaro.

Gemensamt för de båda är emellertid inslagen av verklighetsflykt.

Inslagen av drömmar verkar främst vara förbehållet de två senare tidningarna, kanske för att skribenterna i *Super Power* inte hunnit reflektera så mycket kring det hela eller för att de är yngre. Kanske är det spellandskapets utveckling, där spelande inte längre beskrivs som ren underhållning. Klart är i alla fall att de nostalgiska inslagen verkar vara reserverade för *Levels* äldre, och ofta mognare, skribenter.

Socialt och seriöst

En annan aspekt av denna flykt från verkligheten kan ses i att det vid några tillfällen skrivs om utanförskap, mobbing och misslyckade relationer med det kvinnliga könet.⁹⁶ Lovisa tror att detta är en anledning till att spel riktade till män enligt henne är så dåliga:

De som gjort dem (förmodligen pojkar) har bara tänkt på att de ska vara så våldsamma som möjligt och innehålla en snygg tjej så de som inte kan få en sådan i verkliga livet ska ha något att spana på. Eller slå ner.⁹⁷

Ett resultat av eventuellt utanförskap som åtminstone i mitt tycke dock framgår tydligare är framlyftandet av de sociala aspekterna av spelande. Betydelsen av det sociala i spel framgår klart, allra klarast i takt med framväxten av internet och nätbaserat spelande. Det beskrivs som ”framtiden”⁹⁸ och ”socialt”⁹⁹ samtidigt som spelande inte längre anses vara ”isolerande”¹⁰⁰.

Det talas rentav om att spelutvecklare slutar inkludera enspelarlägen i sina spel eftersom framtiden ligger i de mycket populärare flerspelarlägena.¹⁰¹ Tidningarna skriver om att socialt

⁹⁵ *Level*, nr. 20, 2007, s. 83.

⁹⁶ Se t.ex. *Level*, nr. 1, 2006, s. 39; *Level*, nr. 1, 2006, s. 88; *Level*, nr. 2, 2006, s. 28.

⁹⁷ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 46.

⁹⁸ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 14.

⁹⁹ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 14; *Level*, nr. 18, 2007, s. 58.

¹⁰⁰ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 14.

¹⁰¹ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 69.

spelare låter spelaren känna att han är del av något större och att spelarna själva är den grundläggande faktorn som avgör hur spelupplevelsen blir i ett onlinespel.¹⁰² Saknas vänner eller en känsla av att vara betydelsefull i det verkliga livet kan spelandet alltså bli en ”annan värld”, men inte nödvändigtvis en verklighetsflykt i lika stor utsträckning som i en del andra exempel eftersom den sociala delen av spelandet, och de andra spelare som interageras med, faktiskt kan betecknas som en del av verkligheten. Även Huizinga menar att lekens effekter inte är något som stannar i leken och försvinner när den är slut, utan finns kvar även när illusionen är bruten och utövaren återvänder till det normala livet.

Det är emellertid inte bara när spelandet förläggs till internet som de sociala inslagen lyfts fram som viktiga. I de reportage som görs med proffsspelare, spelföreningar och klaner¹⁰³ lyfts gemenskapen fram som mycket viktigt, att genom taktik och lagspel tillsammans få mäta sig mot andra ses som en stor drivkraft.¹⁰⁴ Det skrivs att ”Valve¹⁰⁵ tror att dagens spelare vill aktiveras och integreras i ett spelande lag, utföra order och kämpa tillsammans”.¹⁰⁶ Det kan tyckas intressant att fightingspel vid ett tillfälle beskrivs som den kanske mest sociala genren av alla eftersom de i så stor utsträckning bygger på en kamp mellan mänskliga hjärnor.¹⁰⁷ Detta, att mäta sig med andra, kan gå ett steg längre och mynna ut i rent tävlingsspelande med prispengar, status och fans i släptåg: ”Spel är kultur. Spel är underhållning. Men spel kan också vara blodigt allvar, ett heltidsjobb och en jordenrunt-biljett”.¹⁰⁸ Fenomenet visar upp slående likheter med elitidrottens seriösa proffsliv, med träningar nästan varje dag och förbud mot att utöva farliga aktiviteter (exempelvis uttrycks en rädsla för att skateboardåkande kan skada handlederna vid fall).¹⁰⁹ Detta stödjer Huizingas tankar om att leken i flera fall struktureras upp och antar tävlingsform, vilket kan få effekten att det görs uppdelningar mellan de som spelar för nöjes skull och de som spelar av andra skäl. En före detta professionell spelare som intervjuas berättar att anledningen till att han slutade var att det blev för allvarligt och resorna¹¹⁰ blev för långa, spelandet hade slutat vara vad det en gång var.¹¹¹

¹⁰² *Level*, nr. 1, 2006, s. 101.

¹⁰³ En klan är en grupp spelare som regelbundet spelar ett eller flera onlinespel tillsammans.

¹⁰⁴ Se t.ex. *Missil*, nr. 5, 2000, s. 35; *Level*, nr. 18, 2007, s. 33-37.

¹⁰⁵ Valve är ett spelutvecklingsföretag.

¹⁰⁶ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 23.

¹⁰⁷ *Level*, nr. 20, 2007, s. 43.

¹⁰⁸ *Level*, nr. 18, 2007, s. 33.

¹⁰⁹ *Level*, nr. 18, 2007, s. 33-37.

¹¹⁰ Mycket av det professionella spelandet bedrivs enligt reportaget i Sydkorea och USA.

¹¹¹ *Level*, nr. 18, 2007, s.33-37.

Den sociala aspekten av spelandet verkar vara något som först framträder i *Missil* och sedan förstärks i *Level*. Troligtvis har det att göra med spelens utformning och teknikens, främst internets, utveckling som bäddar för större möjligheter att spela med andra. Företeelsen att ”spela på allvar” uppvisar samma tendens, att först nämnas i *Missil* för att därefter återkomma starkare i *Level*.

Nöje och upplevelse

Men trots alla uttalanden om sociala inslag, tävling, kamp och priser är den dominerande motiveringen till att spela något spel helt enkelt att det är underhållande. Ord och uttryck som ”underhållande”, ”interaktiv underhållning”, ”roligt”, ”humor”, ”passion”, ”ren spelglädje” och ”lustfylld, ohämmad lek” används flitigt och att spela är något som görs ”med ett stort leende på läpparna”.¹¹² Spelet och leken i sig själva är med andra ord anledning nog. Att ett spel saknar dötid anses vara positivt¹¹³, något som överensstämmer med uttalanden i Johanssons undersökning om att barnen använder datorspel för att ha något att göra.¹¹⁴ Vid flera tillfällen görs jämförelser mellan spelindustrin, filmindustrin och skivindustrin. De ses alla som underhållningsindustrier och det talas om hur ”spelindustrin nu på allvar utmanar musik- och filmbranschen som den främsta underhållningsformen”¹¹⁵, hur spelmarknaden är större än filmindustrin¹¹⁶ och hur spel kan ha ”samma produktionsvärden som men Hollywoodfilm”.¹¹⁷

Underhållningen behöver emellertid inte endast ligga i ren glädje, utan underhållningen kan också bestå av en upplevelse. En viss del i denna upplevelse tillskrivs, framförallt i de två senare tidningarna, det visuella. Det skrivs om ”makalös grafik”, ”underbar grafik”, ”realism”, ”snorsnygg”, ”fotorealism”, ”spektakulära ljuseffekter” och ”spektakulära ljuseffekter”.¹¹⁸ I *Level* är de dock noga med att påtala att grafik inte är allt, att vissa spel försöker dölja bristen på faktiskt innehåll och kvalitet genom bra visuella effekter¹¹⁹, till en sådan grad att ”grafiken spelar huvudrollen”.¹²⁰ Det visuella är med andra ord inte allt, utan

¹¹² Se t.ex. *Missil*, nr. 1, 1999, s. 5; *Missil*, nr. 2, 1999, s. 33; *Missil*, nr. 4, Stockholm 2000, s. 5; *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 32; *Level*, nr. 18, 2007, s. 33-37; *Level*, nr. 20, 2007, s. 84.

¹¹³ *Level*, nr. 20, 2007, s. 86.

¹¹⁴ Johansson, *Kom och ät! Jag ska bara dö först..*, s. 62.

¹¹⁵ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 16.

¹¹⁶ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 38.

¹¹⁷ *Level*, nr. 18, 2007, s. 14.

¹¹⁸ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 19; *Missil*, nr. 3, 2000, s. 35; *Level*, nr. 1, 2006, s. 51; *Level*, nr. 18, 2007, s. 11.

¹¹⁹ *Level*, nr. 1, 2006, s. 45; *Level*, nr. 20, 2007, s. 111.

¹²⁰ *Level*, nr. 20, 2007, s. 111.

den stämning som skapas ses som en av de viktigaste aspekterna. I exempelvis skräckspel är stämningen extra viktig, och musiken har en viktig del i detta. Även i spel vars huvudtema är kärlek och romantik är stämningen av största vikt.¹²¹

Den kanske allra viktigaste faktorn i spelupplevelsen är dock trovärdighet och möjligheten att leva sig in i den värld som skapas. Att karaktärerna känns levande, speluniversumet komplett och friheten stor ökar möjligheterna för spelaren att ta åt sig berättelsen och relatera till karaktärerna i en sådan utsträckning att det kan framkalla gråt.¹²² Ett resultat av de trovärdiga alternativa världarna är möjligheten till ”storslagna spelstunder som erbjuder fängslande flyktvägar in i interaktiva låtsasvärldar, fyllda av utmaningar”.¹²³ Tidningsskribenterna verkar alltså själva vara inne på samma spår som resonerats kring tidigare, nämligen en verklighetsflykt där ”realismen i en annan värld”¹²⁴ öppnar upp för magiska upplevelser. Även från insändarhåll talas det om spel, eller kanske snarare speltidningar, som en flykt när en insändare på följande sätt ger svar till en annan som i ett tidigare nummer ifrågasatt grabbigheten och bristen på kvinnliga arbetare på tidningen:

De som köper tidningen är i majoritet killar och det får du acceptera. De flesta spelen är tillverkade av killar för killar och då får man ta det. Inte för att tjejer är mindre värda utan dessa tidningar är en flyktväg för oss killar som gillar spel och vackra kvinnor.¹²⁵

Att vilja se TV- och datorspel som något mer än leksaker eller enkla medel för underhållning verkar främst förekomma i de två senare tidningarna, då de vill legitimera spelbranschen genom att likställa den med de mer etablerade industrierna för film och musik. I takt med teknikens, i synnerhet grafikens, utveckling förstärks bilden av spel som en upplevelse ända tills det går över styr och spelen tappar sin trovärdighet och mening. Att söka sig till en alternativ värld verkar vara något som främst lyfts fram i *Level*.

¹²¹ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 58.

¹²² Se t.ex. *Level*, nr. 1, 2006, s. 96; *Level*, nr. 1, 2006, s. 45; *Level*, nr. 20, 2007, s. 131; *Super Power*, nr. 8, 1995, s.19

¹²³ *Missil*, nr. 4, 2000, s. 5.

¹²⁴ *Level*, nr. 1, 2006, s. 89.

¹²⁵ *Missil*, nr. 4, 2000, s. 8.

Kvinnor, kvinnlighet och sexism

Det har redan framgått i viss utsträckning, inte minst i föregående temas sista citat, att spelandet till stor del ses som en manlig värld, där de kvinnliga inslagen främst är utsmyckning. Men hur ser det egentligen ut på kvinnofronten i tidningarna? Det kommer utredas i detta avsnitt.

Bilder

Vid några tillfällen har det redan antagits att de manliga spelarna ska vilja ha inslag av snygga, eller vackra, kvinnor i sina spel och detsamma verkar gälla speltidningarnas sidor. Det är så klart inte lätt att veta vem som väljer bilder i olika sammanhang men det är tydligt att vackra och lättklädda kvinnor är återkommande inslag i väldigt många spelrecensioner, förhandstittar och reportage. I slagsmålsspelens fall är det i det närmaste extremt hur många lättklädda, storbystade kvinnor det går att få med på några få bilder. Det verkar i det närmaste vara det vedertagna sättet att marknadsföra ett fightingspel på.¹²⁶ Vissa av spelen satsar hårdare på det än andra, exempelvis beskrivs ett spel som ”en samling poserande polygonflickor¹²⁷ som mellan varven slåss med varandra”¹²⁸ och bilderna ger inget annat intryck. Varenda en föreställer en, eller flera, lättklädda kvinnor och det skrivs om att spelet innehåller funktioner för att ta bilder på kvinnorna i utmanande vinklar och dela med andra på internet. Recensenten är inte särskilt imponerad av spelet och dess inriktning.¹²⁹ Ett annat spel, *Dead or Alive 2*, har blivit känt (eller ökänt) för att innehålla väldigt lättklädda kvinnor med stora bröst och där räcker det uppenbarligen inte med att visa dessa kvinnor i recensionen om spelet¹³⁰ utan de visas dessutom upp poserande i bikini i ett eget inslag vikt bara åt detta.¹³¹

Men det är inte bara slagsmålsspelet som presenteras med kvinnor i utmanande klädsel, i princip alla genrer har inslag av detta. Extra anmärkningsvärt blir det då det är en kvinna som inte har något alls, eller åtminstone väldigt lite, med spelet i fråga att göra. Dessa bilder är ofta utformade i en helt annan stil än spelets grafik och kan med andra ord med största säkerhet antas komma från spelföretaget, eftersom tidningsmedarbetarna inte kunnat ta bilden

¹²⁶ Se t.ex. *Missil*, nr. 5, 2000, s. 64; *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 13; *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 12-13; *Level*, nr. 2, 2006, s. 80.

¹²⁷ Polygoner är en grafisk byggsten i 3D-animerade spel.

¹²⁸ *Level*, nr. 2, 2006, s. 80.

¹²⁹ *Level*, nr. 2, 2006, s. 80.

¹³⁰ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 64.

¹³¹ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 46-47.

ur spelet.¹³² Exempel på sådana inslag är racingspel som egentligen i princip bara innehåller bilar, pusselspel som knappt behöver innehålla människor i själva spelet och rollspel med väldigt grovkornig grafik, men som ändå måste marknadsföras med vackra kvinnor.

Det är dock inte bara bilder som eventuellt är påbjudna från spelföretagens håll som innehåller kvinnor med lite, eller inga, kläder på sig. Tidskrifterna har även mer eller mindre egenskapade sådana. Reportage från spelmässor innehåller i det närmaste alltid bilder på de lättklädda kvinnor som är där för att locka besökare till de olika speltillverkarnas bås, så kallade ”booth babes”.¹³³ Ibland får de till och med egna inslag i tidningen, till exempel ”...också damerna!” i *Missil*, ett inslag som insändare i två efterföljande nummer gärna vill se mer av vilket tyder på att det är uppskattat.¹³⁴ Det visas också bilder på människor som klätt ut sig till spelkaraktärer, så kallade cosplayers, och i de fall då dessa är kvinnor har de sällan särskilt täckande klädedräkt.¹³⁵ Vid ett tillfälle visas en sammanställning av alla modeller som föreställt spelkaraktären *Lara Croft* vid diverse spelvisningar och det skrivs om hur en av dem var tvungen att genomgå skönhetsoperationer för att få jobbet.¹³⁶ Denna Lara är ett intressant fenomen i sig, men mer om det senare. Det kanske allra intressantaste bildinslaget är nog ändå ”Intim”, en bildserie i *Missil* där spelmotiv projiceras på en naken kvinnokropp.¹³⁷

Sammanfattningsvis kan sägas att bilderna föreställande kvinnor ofta visar upp tendenser av sexism och objektifiering. Detta ligger i linje med Kimmels och Frosh, Phoenix och Pattmans teser om att kvinnor ofta objektifieras i manliga miljöer. Syftet kan dock variera något, från marknadsföring från spelföretagen till att locka, eller behålla, unga manliga läsare från tidningens håll. Synen på dessa bilder verkar dock variera mellan tidningarna då de i *Super Power* inte ifrågasätts, för att i *Missil* rentav uppmuntras och produceras själva, för att slutligen i *Level* ifrågasättas. Det faktum att det i *Level* förekommer inslag med lättklädda kvinnor från spelmässor trots en överlag mer nyanserad kvinnobild skulle kunna bero på att mässorna ofta är internationella händelser och kanske har en annan syn på det hela.

¹³² Se t.ex. *Level*, nr. 1, 2006, s. 102-103; *Level*, nr. 2, 2006, s. 79.

¹³³ *Level*, nr2, 2006, s.14.

¹³⁴ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 78; *Missil*, nr. 2, 1999, s. 8; *Missil*, nr. 3, 2000, s. 9.

¹³⁵ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 47; *Level*, nr. 18, 2007, s. 19.

¹³⁶ *Level*, nr. 1, 2006, s. 134-137.

¹³⁷ *Missil*, nr. 4, 2000, s. 36-43.

Jämställdhet

Alla är inte särskilt positivt inställda till bilderna, i synnerhet inte ”Intim”-inslaget som nämns ovan. En insändare i det efterföljande numret kritiserar inslaget och skriver: ”Tacka vet jag PC Gamer¹³⁸ som inte behöver locka läsare genom att visa upp nakna tjejer”.¹³⁹ Detta får medhåll från en annan läsare som undrar om det inte är ”bättre att fylla det utrymmet med information istället för att få era läsare att runka framför tidningen”.¹⁴⁰ Det är emellertid inte bara läsarna som ifrågasätter objektifieringen, sexismen och klädbristen. I *Missil* ifrågasätts om en snäv klänning verkligen är den bästa arbetsklädseln för en kvinna i ett actionspel.¹⁴¹ Precis som det tidigare nämnts presenterar *Level* kategorin ”Anorektiska kvinnor” i sitt diagram över ”Folkgrupper i spel 2007”, något som kan ses som en pik riktad mot speltillverkarna.¹⁴² Tidningens skribenter talar även om ”omotiverat lättklädda damer”¹⁴³ och hur de inte vill se en massa bröst i ett kommande fightingspel, där de föregående spelen i samma serie inte innehållit sådant.¹⁴⁴ I en insiktsfull text om en spelmässa skrivs att ”ju sämre spel, desto fler tjejer med desto mer vågade kläder”¹⁴⁵ används för att locka besökare, ett uttalande från vilket man kan dra paralleller till insändaren i *Missil* tidigare.

En möjlig lösning på problemet tror några läsare skulle vara att få in fler kvinnor i speltidningsredaktionerna. I *Super Power* bemöts detta med att man redan har en kvinnlig skribent, Lovisa, och att hon minsann är ”kvinnlig så det räcker”¹⁴⁶ Svaret i *Missil* blir istället att de hade uppskattat en kvinnlig medarbetare, kanske främst för den kvinnliga fägringen, men att alla sökande är män. Kvinnor uppmanas skicka in sina ansökningar.¹⁴⁷ Men det är inte bara i speltidningarna som fler kvinnor efterfrågas, det talas också om att fler kvinnliga spelutvecklare skulle kunna medföra en mer nyanserad kvinnoyn.¹⁴⁸ Även de kvinnliga spelkaraktärerna anses kunna tjäna på en mindre stereotyp framställning. Det skrivs att de kvinnor som förekommer i spel alltid har ”porträtterats stereotypt [...] för att tilltala en ung, manlig publik”¹⁴⁹ Rymdhjältinnan *Samus Aran* lyfts, tillsammans med några andra, fram som

¹³⁸ PC Gamer är en annan speltidning.

¹³⁹ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 8.

¹⁴⁰ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 9.

¹⁴¹ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 27.

¹⁴² *Level*, nr. 20, 2007, s. 34.

¹⁴³ *Level*, nr. 20, 2007, s. 96.

¹⁴⁴ *Level*, nr. 19, 2007, s. 19.

¹⁴⁵ *Level*, nr. 2, 2006, s. 30.

¹⁴⁶ *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 64.

¹⁴⁷ *Missil*, nr. 4, 2000, s. 8.

¹⁴⁸ *Level*, nr. 20, 2007, s. 49-53.

¹⁴⁹ *Level*, nr. 18, 2007, s. 19.

en förebild eftersom hon inte var stereotyp kvinnlig utan en tungt bepansrad actionkaraktär som i det närmaste framstod som könlös, något som rentav fick författaren till spelets amerikanska instruktionsbok att hänvisa till henne med manliga pronomen.¹⁵⁰ Först när spelet klarats fick ”spelarna, som 1986 med stor sannolikhet mest bestod av unga grabbar och män”¹⁵¹ se att de faktiskt spelat som kvinna genom hela spelet. Men tyvärr har det, i alla fall enligt skribenten, inte varit särskilt många sedan dess som varit lika modiga och utvecklade hjältinnor som inte spelar på sitt utseende.¹⁵² En annan kvinnlig karaktär som ibland framhävs som positiv ur en jämställdhetssynpunkt är tidigare nämnda Lara Croft, eftersom hon inte är passiv och förlitar sig på män, utan på egen hand kan lösa problem och bekämpa fiender. Men eftersom hon är såväl lättklädd som objektifierad anses det i *Missil* finnas bättre förebilder som inte bara kan själv, utan dessutom är fullt påklädda och inte får uppmärksamhet på grund av sitt utseende utan mest för sina prestationer och förmågor.¹⁵³ I samma text påtalas det emellertid att objektifieringen inte är något unikt för spelbranschen, utan något som genomsyrar all media och samhället i allmänhet, samt att det inte bara är kvinnorna som objektifieras i spel, även män presenteras som ”uppumpade köttstycken”.¹⁵⁴ Skribenten tycker sig dock se en utveckling i positiv riktning mot mer jämställdhet.

Det faktum att *Missil* ifrågasätts av sina läsare kan vara ett tecken på att de inte hängt med i utvecklingen och har missbedömt vad som egentligen efterfrågas. Klart är i alla fall att utvecklingen går mot en mycket mer nyanserad och jämställd kvinnosyn i *Level*.

Objektifiering och sexism

Att hyllandet av Lara Croft som jämställdhetsikon ifrågasätts är inte så märkligt om man ser till hur det skrivs om henne annars i tidningarna, framförallt *Missil*. För trots redaktionernas påstådda strävan efter jämställdhet och motstånd mot stereotypa framställningar märks inte mycket av det på tidningssidorna och i spelens värld. Förutom bildvalen och presenterandet av modeller som spelat Lara märks även en stark oobjektifiering och sexism i text som berör henne. Hon beskrivs som en ”bröstdrottning”, ”bystdrottning”, ”silikondrottning”, ”alla TV-spelares våta dröm” och en ”drömkvinna” samtidigt som det skrivs om hennes ”tuttar”.¹⁵⁵ I

¹⁵⁰ *Level*, nr. 18, 2007, s. 19.

¹⁵¹ *Level*, nr. 18, 2007, s. 19.

¹⁵² *Level*, nr. 18, 2007, s. 19.

¹⁵³ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 101.

¹⁵⁴ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 101.

¹⁵⁵ Se t.ex. *Missil*, nr. 2, 1999, s. 12; *Missil*, nr. 2, 1999, s. 34; *Missil*, nr. 4, 2000, s. 77; *Level*, nr. 1, 2006, s. 134.

Level kan detta dock få en viss förklaring i ett längre, tillbakablickande, reportage om henne. Där berättar skaparen och hans vän om hur delar av teamet, och framförallt marknadsföringen, valde att lägga enormt fokus på hennes utseende. En av de mer uppsatta på företaget ska ha sagt att om spelaren skulle ”titta på någons rumpa”¹⁵⁶ i tjugo timmar så skulle det vara en sexig rumpa”¹⁵⁷, hennes bröst gjordes större och det påstås att någon skrev in ett fusk i spelet så att Lara kunde springa naken.¹⁵⁸ De kanske mest talande exemplen för den sexistiska marknadsföringen är en tysk reklamannons som löd: ”Du kan få mig att inta 2000 olika ställningar. Försök att göra det med din flickvän”¹⁵⁹ och det faktum att ”halverotiska bilder” på henne publicerades i den amerikanska herrtidningen *Playboy*.¹⁶⁰

Lara är emellertid verkligen inte ett isolerat fall. Tidskrifterna, i synnerhet de två tidigare, är fulla av objektifierande och sexistiska texter. Att kvinnliga karaktärer (och kvinnor i största allmänhet), i motsats till manliga, beskrivs huvudsakligen med sitt utseende är snarare regel än undantag. I vissa fall kan det vara relativt oskyldiga beskrivningar i stil med ”skönhet”, ”den vackra flickan”, ”söt nos”, ”sockersöta”, ”docksöt och näpen”, ”underskön prinsessa”, ”snygg” eller ”blondin”, men det tyder ändå på en stark objektifiering och att kvinnorna främst bedöms efter sitt utseende.¹⁶¹ Extra tydligt blir det när det i *Super Power* går att läsa hur ”Playboymodellen Kerri Hoskins ger nytt liv åt Sonja som förut spelades av en alldeles för gammal och ful dam”¹⁶² och hur hon är ”betydligt snyggare”.¹⁶³ Utseendebeskrivningarna kan dock vara betydligt mer sexistiska än så. Kvinnor beskrivs med ord som ”brudar”, ”brutta”, ”tuttar”, ”donnor”, ”finfina strippdansöser”, ”halvnakna strippor”, ”halvnakna brudar”, ”djupa uringningar” och ”storbystade, lättklädda damer”¹⁶⁴, och en reklamannons frågar om läsaren kommer ”ihåg den där tjejen i 9B med dom härliga pattrarna”.¹⁶⁵ Att just den annonsen finns i *Missil* är nog ingen slump.

¹⁵⁶ *Tomb Raider*, spelserien där Lara Croft är huvudperson, har ett tredjepersonsperspektiv vilket medför att spelaren ser henne bakifrån större delen av tiden.

¹⁵⁷ *Level*, nr. 1, 2006, s. 136.

¹⁵⁸ *Level*, nr. 1, 2006, s. 134-137.

¹⁵⁹ *Level*, nr. 1, 2006, s. 137.

¹⁶⁰ *Level*, nr. 1, 2006, s. 134-137.

¹⁶¹ Se t.ex. *Missil*, nr. 1, 1999, s. 20; *Missil*, nr. 2, 1999, s. 90; *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 14; *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 31.

¹⁶² *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 11.

¹⁶³ *Super Power*, nr. 8, 1995 s. 12.

¹⁶⁴ Se t.ex. *Missil*, nr. 1, 1999, s. 43; *Missil*, nr. 2, 1999, s. 25; *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 31; *Level*, nr. 1, 2006, s. 100; *Level*, nr. 19, 2007, s. 76.

¹⁶⁵ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 15.

Detta är dock inte ett fenomen som är exklusivt kopplat till utseende, utan även beteende och egenskaper. En kvinnlig karaktär i ett fightingspels vapen beskrivs som ”stora br...öh piska”¹⁶⁶, en beskrivning som tyder på ett medvetet val från recensenten, men som ändå säger något om vilket klimat som råder. En figur sägs ”gilla smisk”¹⁶⁷, medan en annan benämns som ”sadistprostituerad”.¹⁶⁸ ”Tuttmissiler”¹⁶⁹ används för att beskriva en karaktärs beväpning och ytterligare en nämns använda ”sin kropp till både det ena och det andra”.¹⁷⁰ Även spelutvecklarna visar prov på objektifiering och sexism. I ett fightingspel har den enda kvinnliga karaktären en striptease-rörelse¹⁷¹ och när en speldesigner talar om sitt verk berättar han att spelet förknippas ”med väldigt sexiga och lättklädda tjejer”.¹⁷² Det har dessutom inkluderats en del funktioner i olika spel som är mer eller mindre anmärkningsvärda i sammanhanget. Som det nämnts tidigare ska det finnas en fuskod för att få Lara Croft att springa naken i *Tomb Raider*, men det finns andra exempel. Det går att ändra färg på de trosor som karaktären Sophitia i *Soul Calibur* bär under sin korta klänning och i *Dead or Alive 2* finns det ett fusk som gör att karaktärernas bröst skumpar extra mycket.¹⁷³

Det är inte bara fiktiva karaktärer som utsätts för sexism och objektifiering i tidningarna. De tidigare nämnda ”booth-babesen” benämns exempelvis som ”storbystade lättklädda damer”¹⁷⁴ och vid en jämförelse mellan två spelmässor används ”lättklädda kvinnor”, möjligtvis för att driva med det klimat som råder, som en bedömningsfaktor.¹⁷⁵ Tidningarnas insändare uppvisar också liknande tendenser. Förutom de tidigare nämnda som efterfrågar fler ”brudar” blir *Super Powers* skribent Lovisa objektifierad i ett antal insändare. Trots att det aldrig förekommer någon bild på henne, något som dock efterfrågas, beskrivs hon som en ”pangbrud” som den som läser insändaren ska hälsa till och krama.¹⁷⁶ I ett nummer av tidningen står det att Lovisa ”får fler beundrabrev än någon annan på redaktionen”, så det är inte helt orimligt att anta att det finns fler liknande insändare att ta av.¹⁷⁷

¹⁶⁶ *Super power*, nr. 9, 1995, s. 31.

¹⁶⁷ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 76.

¹⁶⁸ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 72.

¹⁶⁹ *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 28.

¹⁷⁰ *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 11.

¹⁷¹ *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 22.

¹⁷² *Level*, nr. 19, 2007, s. 35.

¹⁷³ *Missil*, nr. 2, 1999, s. 92; *Missil*, nr. 5, 2000, s. 90.

¹⁷⁴ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 43.

¹⁷⁵ *Level*, nr. 19, 2007, s. 28.

¹⁷⁶ *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 80.

¹⁷⁷ *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 23.

Det förekommer vissa tydliga skillnader mellan tidningarna när det gäller objektifieringen och sexismen. De två tidigare tidningarna, *Super Power* och *Missil* uppvisar en större grad av objektifiering i sina texter, kanske för att det var mer accepterat då eller för att läsarkretsen i ännu större utsträckning främst var unga män som inte hade något problem med det. I synnerhet *Missil* framstår som den mest objektifierande tidningen, som till och med publicerar egna nakenbilder. Om detta beror på att de inte hade några kvinnliga redaktionsmedlemmar som kunde hindra dem eller om det finns någon annan anledning går inte att veta. I *Levels* fall kan fenomenet vid en första anblick tyckas ha försvunnit, men objektifieringen finns kvar, om än inte lika öppen. Den uttrycks inte längre lika tydligt i text utan förekommer främst kring spelmässor och i valet av vinklar och motiv på bilder. Kanske kan detta ses om ett uttryck för en utveckling mot att bli mer accepterade samt ett annat klimat, både i spelvärlden och i samhället som helhet. Det är i alla fall tydligt att objektifieringen är starkast i de två tidiga magasinerna, något som kanske kan ha att göra med det som tidigare nämnts, av bland annat Kimmel, att objektifiering och nedvärdering av kvinnor är vanligare förekommande, ju mer mansdominerad miljön är.

Förväntningar och handlingar

Vid det här laget står det klart att det finns förutfattade meningar om hur kvinnor är och bör vara. När ett spel ska recenseras i *Super Power* inleder redaktören genom att påstå att ”flickor gillar pussel-spel. Så är det bara. Därför lät vi vår enda flicka, Lovisa, testa supersöta Puzzle Bobble”¹⁷⁸. Lovisa ger sig i kast med några av de förväntningar som finns på kvinnor i spelandets värld i sin recension:

Eftersom jag är flicka förväntas jag gilla kluriga pusselspel som Tetris och det gulliga Puzzle Bobble. Så det gör jag. Jag tycker att de två mini-dinosaurierna är söta [...] Jag har hört att folk i allmänhet och elaka pojkar i synnerhet hävdar att anledningen till att flickor tycker så mycket om pusselspel är att de inte klarar av mer komplicerade TV-spel. Det är inte sant. [...] Sedan bestämmer sig samma speltillverkare för att göra ett flickspel. Då blir det som Puzzle Bobble, en kul idé men framförallt massor av små söta djur, såpbubblor och annat som de tror att flickor gillar. Och så gör vi det. Fast inte på grund av de små supersöta detaljerna utan för att spelet faktiskt är bra. Och våga inte påstå något annat!¹⁷⁹

Det verkar alltså som att ”flickor” förväntas gilla pusselspel och söta, gulliga inslag. Detta är en föreställning som uttrycks vid fler tillfällen, bland annat skrivs att ett spel med ”små söta

¹⁷⁸ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 46.

¹⁷⁹ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 46.

bakterier” ska ”dra till sig fler flickor”.¹⁸⁰ Ett annat pusselspel beskrivs som ”ytterligare en flicksatsning”.¹⁸¹ Att flickor skulle vara sämre på spel antyds när ett spels lägsta svårighetsgrad beskrivs som ”frökenaktig”.¹⁸² Men samtidigt som Lovisa är medveten om förväntningarna lever hon upp till dem på samma gång. Att hon gång på gång i princip endast recenserar pusselspel är kanske inget som hon själv kan styra, men hennes texter är fulla av stereotyp kvinnliga uttryck. Flera spel och karaktärer beskrivs som ”söta”, ”gulligt”, ”sött”¹⁸³, hon motsätter sig våld (framförallt mot insekter av okänd anledning)¹⁸⁴ och tycker att ett spel är ”romantiskt” och passar ”nykära”¹⁸⁵. Om detta är medvetet, för att uppfylla läsarnas förväntningar, eller omedvetet är svårt att veta men klart är att hon lever upp till förväntningarna samtidigt som hon är medveten om dem, och i viss mån utmanar dem. Förutom det som tidigare nämnts, att hon motsätter sig att flickor skulle spela spel för att de är söta och gulla och att flickor inte klarar av avancerade spel, ifrågasätter hon vid mer än ett tillfälle varför hon ”bara får skriva om gulliga pusselspel”¹⁸⁶ och förklarar att hon ”skulle uppskatta lite variation”.¹⁸⁷

Överlag verkar *Super Power* vara den tidning som vädrar mest åsikter om hur kvinnor är och vad de tycker om. Om en animerad romantisk komedi skrivs att man inte behöver ”vara tjej för att tycka det här är bra”.¹⁸⁸ Det som nämns angående riktiga kvinnor i de andra tidskrifterna är att mammor är mer stöttande, och överbeskyddande, än pappor och att kvinnor attraheras av läkare.¹⁸⁹ I *Level* spekulerar en kvinnlig spelproducent om varför det är fler män än kvinnor som spelar. Hon tror inte riktigt att det beror på att spelen är anpassade för män, enligt henne passar ett bra spel till alla. Hon är alltså inne på samma linje som Lovisa tidigare. Producenten tror att anledningen till att färre kvinnor spelar är att det helt enkelt inte är en del av deras fritidskultur, något som kanske kan komma att förändras i framtiden.¹⁹⁰

¹⁸⁰ *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 66.

¹⁸¹ *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 49.

¹⁸² *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 28.

¹⁸³ Se t.ex. *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 46-47; *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 41; *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 49; *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 50-51.

¹⁸⁴ *Super Power*, nr. 11, 1995, s. 59; *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 40-41.

¹⁸⁵ *Super Power*, nr. 12, 1995, s. 40-41.

¹⁸⁶ *Super Power*, nr. 8, 1995, s. 27.

¹⁸⁷ *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 21.

¹⁸⁸ *Super Power*, nr. 9, 1995, s. 56.

¹⁸⁹ *Level*, nr. 18, 2007, s. 33-37; *Missil*, nr. 1, 1999, s. 43; *Level*, nr. 1, 2006, s. 99.

¹⁹⁰ *Level*, nr. 20, 2007, s. 49-53.

Vem spelar?

Att ”flickor” mest spelar söta, gulliga pusselspel har redan utretts. Att majoriteten av spelarna är unga män som gillar våldsamma, fartfyllda spel med lättklädda kvinnor verkar också vara en allmänt vedertagen uppfattning i tidningarna även om de tycks se en utveckling över tid mot en bredare målgrupp med såväl kvinnor som äldre.¹⁹¹ Att rikta sig mot en bredare, eller ny, målgrupp verkar vara en medveten strategi från speltillverkarna. I *Level* skrivs det om hur Nintendo, tidigare främst förknippade med en yngre målgrupp¹⁹², gör en satsning för att locka till sig en äldre målgrupp, bland annat ”miljontals pensionärer” som inte spelar annars¹⁹³ och i *Missil* går det att läsa hur tillverkarna vill styra marknaden för handburna spel ”mot en äldre publik”.¹⁹⁴ En av Nintendos mest välkända spelutvecklare, Shigeru Miyamoto, berättar själv om hur han med sitt senaste spel vill få hela familjen att spela tillsammans, att föräldrarna ska spela med barnen.¹⁹⁵ Flera ansatser att få familjen, framförallt de vuxna, att spela mer beskrivs. En för hög svårighetsgrad anses begränsa målgruppen, något som reflekteras i beskrivningar av spel som sägs passa hela familjen.¹⁹⁶ Spel som inte ställer några större krav på prestation från spelarnas sida stämplas som familjespel och ett spel anses ha en ”lagom snabb” karaktär så att även pappa hänger med.¹⁹⁷ Kanske kan detta ses som ett uttryck för att de unga männen vill se sig själva som ”riktiga” eller ”bättre” spelare eftersom det är deras arena.

Andra spel som anses ha en specifik målgrupp är exempelvis spel som beskrivs som rena barnsatsningar. Den kanske främsta företrädaren för denna grupp är *Pokémon*-spelen som antingen sägs tilltala barn, eller barnet inom vuxna, så till den milda grad att hysterin ger upphov till våld, rån och störd skolverksamhet.¹⁹⁸ Det finns även andra spel som ses som barnspel för att de är relativt enkla och innehåller barnvänliga figurer, till exempel *Viva Piñata*.¹⁹⁹ I ledaren i det första numret av *Missil* går det att läsa att alla spelar spel och att det är en del av Svenssonlivet.²⁰⁰ Men inte alla spel anses vara lika lämpade för alla, vissa framställs som ”spel för alla”. *Tetris* anses vara ett spel som alla kan och vill spela oberoende av kön,

¹⁹¹ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 5.

¹⁹² *Missil*, nr. 3, 2000, s. 35.

¹⁹³ *Level*, nr. 1, 2006, s. 11.

¹⁹⁴ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 79.

¹⁹⁵ *Level*, nr. 20, 2007, s. 20.

¹⁹⁶ *Missil*, nr. 5, 2000, s. 68.

¹⁹⁷ *Level*, nr. 19, 2007, s. 64; *Super Power*, nr. 6/7, 1995, s. 41.

¹⁹⁸ *Missil*, nr.3, 2000, s. 5; *Missil*, nr. 5, 2000, s. 11.

¹⁹⁹ *Level*, nr. 1, 2006, s. 124.

²⁰⁰ *Missil*, nr. 1, 1999, s. 5.

spelsmak och ålder²⁰¹, *Brain Training* hävdas tilltala alla ”från pensionärer till bebisar”²⁰² och *Guitar Heros* spelare sägs vara allt mellan ”tioåriga småtjejer till gubbar i övre medelåldern”.²⁰³ Men den kanske intressantaste motiveringen till varför ett spel skulle vara för alla är den som rör *Pac-man*, nämligen att alla äter, precis som karaktären i spelet gör, och därför bör det tilltala alla.²⁰⁴

Trots att ”alla” spelar och att tidningarna ibland kämpar för att tvätta bort ”nördstämpeln” innebär det inte att det inte finns tillfällen när de vill se spelande som något exklusivt och nördigt. Ett visst ”vi och dem”-tänk framträder i en text som menar på att bara för att alla spelar betyder det inte att de förstår spelandets kärna. Att förstå charmen med äldre spel, som vid en första anblick kan verka sämre än dagens spel, är något som anses vara förbehållet en sann spelare.²⁰⁵ Ett av världens mest rosade spel, *Half-life*, hyllas för att ha frångått machostereotyperna och gjort en nördig huvudkaraktär för att bättre tilltala spelarna medan en grupp spelare på ett positivt sätt framställs som ”riktiga nördar”.²⁰⁶ Tidningsskribenterna verkar alltså vilja legitimera spelandet som något accepterat och allmänt samtidigt som de vill känna sig som en del av en sluten, exklusiv grupp.

Texterna verkar alltså peka på en tydlig utveckling från *Super Powers* mansexklusiva spelvärld med mycket bestämda åsikter om kvinnor till en allt större och varierad målgrupp, där spelföretagen och -magasinen vill inkludera fler i gemenskapen. Detta är något som dock kan leda till att den ”vi och dem”-känsla som fanns i *Super Powers* mellan spelarna och de vuxna får mindre tydliga gränser och skapar en viss förvirring kring spelarens identitet.

²⁰¹ *Missil*, nr. 3, 2000, s. 48.

²⁰² *Level*, nr. 2, 2006, s. 59.

²⁰³ *Level*, nr. 20, 2007, s. 88.

²⁰⁴ *Level*, nr. 1, 2006, s. 20.

²⁰⁵ *Level*, nr. 20, 2007, s. 132.

²⁰⁶ *Level*, nr. 19, 2007, s. 94; *Missil*, nr. 5, 2000, s. 35.

Avslutande diskussion

För att försöka sammanfatta de större drag av kontinuitet, och brist på sådan, som går att skönja i de studerade spelmagasinen skulle jag vilja emfasera den utveckling som tycks ha skett, något som i det närmaste kan liknas vid en uppväxt. Resan inleds med *Super Powers* grabbiga klimat, som förvisso ger uttryck för såväl objektifiering av kvinnor, med Playboy-modeller i spetsen, som en våldsförhärligande mansbild som kanske tar sitt främsta uttryck i de egna skribenterna, men som verkar ha varit lyckad och legat rätt i tiden. Tidningen kan ses som ett pojkrum, innan uttrycket fått en negativ klang i senare magasin. Signifikativt för detta är att chefredaktören identifierar sig med barn istället för vuxna och ser det som positivt. Även att det skrivs om pojkar och flickor, istället för män och kvinnor, gör det lätt att tänka sig att det rör sig om någon form speltidningarnas barndom. Spelande är fortfarande något som görs nästan uteslutande i underhållningssyfte, och främst av unga män. De kvinnor som finns med gör det på männens premisser.

I *Missil* har spelvärlden blivit fem år äldre, men frågan är om redaktionen har hängtt med i utvecklingen. Tidningens misslyckande kanske skvallrar om att den inte ligger rätt i tiden. Känslan som uppstår vid läsning är att de fortfarande är kvar i grabbigheten, som dessutom verkar ha blivit förstärkt. Men i takt med att publiken blivit äldre och mognare är det kanske inte det som önskas längre. Nakna kvinnokroppar är inte längre det som efterfrågas och tidningen får kritik för såväl dessa bilder som för sin grabbiga ton. Skribenterna verkar vara kvar i sitt pojkrum och kan inte riktigt släppa taget samtidigt som det märks att andra element har smugit sig in i spellandskapet. Inslagen av verklighetsfrånvändande har börjat etablera sig, med drömmar om andra världar och en önskan om att inte förlora kontakten med det inre barnet. Det verkar även finnas en önskan att legitimera spelande som något accepterat, rentav något socialt och vänskapsbildande i motsats till den rådande synen av ensamhet och nördighet.

Level ger intrycket av en äldre och mer mogen tidning. Kvinnobilden har blivit mer nyanserad, trots att medarbetarna fortfarande är nästan uteslutande manliga. De verkar ha kunnat ta ett steg tillbaka och se spelvärlden ”utifrån” i större utsträckning än tidigare, vilket märks på att de ofta pekar på problem och stereotyper, samt debatterar om jämställdhet och orättvisor. Tidningen har valt en annan ingång till spelandet och talar om sin passion för spel. Skribenterna har lämnat barndomen bakom sig och uttrycker sig negativt om att stora delar av

spelvärlden fortfarande är kvar i det muterade pojkrummet. Men trots det finns önskan att återvända till barndomen kvar, att uppleva den oförställda glädjen. Denna nostalgiska approach märks på fler sätt, kanske främst genom de många retrosidor som avslutar varje nummer och de återblickar till klassiska spelfenomen som förekommer, men också i att skribenterna vill betona att de faktiskt var med på den tiden och förstår vad det handlade om. Anledningarna till att spela har blivit än mer varierade, där även de mer allvarliga aspekterna i form av tävling flyttat in. Fortfarande är dock spelglädjen stor, samtidigt som det sociala betonas än mer i takt med att internetspelade blivit större och enklare. Men allra störst verkar upplevelseaspekten vara, att få träda in i en annan värld som helst ska vara så komplett och trovärdig som möjligt för att förhöja känslan av att verkligen vara där. Vid den här tiden kan alla spela, och många gör det, men alla gör det kanske inte på samma sätt. Det märks hur spelföretagen satsar på fler målgrupper och en bredare marknad, och att det ger resultat. Sammanfattande verkar det helt enkelt som att spelarna, såväl de i tidningen som de som läser den, har växt upp från pojkar till män och medan de fortfarande älskar sina spel efterfrågar de inte längre den grabbighet som tillhör det förflutna, utan föraktar och driver istället med den.

Mansbilden verkar vara relativt konstant men betonas olika mycket. Från att i *Super Power* framhäva våldsamhet och hårdhet tar den hela tiden steg tillbaka för att släppa fram annat, objektifieringen och herrtidningsklimatet i *Missil* och nostalgin och drömmarna i *Level*. Men bilden av vad som är manligt verkar stå kvar, någon alternativ version av manlighet presenteras inte. Av Brannons fyra manlighetsregler verkar det främst vara den första och den sista punkten som trycks på i tidningarna, okvinnlighet och aggression. Kvinnosynen kan sägas gå från en objektifierande syn till en mer nyanserad och jämställd uppfattning.

Vad gäller spelandet som fenomen verkar det bli mer och mer komplext ju längre tiden går. Kanske är detta i takt med teknikens utveckling eller för att spellandskapet och publiken förändras. I *Super Power* tycks det vara en ren underhållningsform, vars syfte och anledningar det inte spekuleras särskilt mycket i, för att sedan utvecklas till en umgängesform och ett förverkligande av drömmar genom en alternativ verklighet i både *Missil* och *Level*, där i synnerhet den sistnämnda betonar vikten av helhetsupplevelsen. Dessa är alla anledningar som får stöd av såväl den tidigare forskningen som av Huizinga. Något som också uppvisar stora likheter med Huizingas tankar, i synnerhet de om sport, är utvecklingen mot ett mer allvarsfyllt spelande med tävlingar, organiserande i föreningar och inslag av ekonomiska motiv, något som först dyker upp i *Missil* men som förstärks i *Level*.

Sammanfattningsvis visar alltså den utveckling över tid som studerats upp klara tecken på förändring, något som i denna diskussion liknats vid en uppväxt. Något man bör ha i åtanke är att utvecklingen är en fortgående process som inte tar slut bara för att denna studie gör det. Det har redan gått flera år sedan den sista studerade tidningen kom ut och troligtvis har det skett mycket sedan dess.

Förslag på vidare forskning

Då detta är ett förhållandevis outforskat fält inom historisk forskning är möjligheterna för vidare forskning väldigt stora och flera olika aspekter kan studeras. Men om jag ska föreslå något, utöver det uppenbara i att studera andra tidsperioder eller andra tidningar, skulle fokus kunna läggas på spelindustrin istället för speltidningarna för att tydligare se vilka föreställningar och tankar som frodas där. Kvinnorna i spelvärlden skulle också kunna studeras mer ingående, precis som den debatt som förs i media kring spel och dess effekter. Möjligheterna är oändliga och bara fantasin sätter gränser.

Käll- och litteraturförteckning

Tryckta källor

Level, nr. 1-2, 18-20, Stockholm: Reset media, 2006-2007.

Missil, nr. 1-5, Stockholm: Spray, 1999-2000.

Super Power, nr.6/7-9, 11-12, Stockholm: Atlantic, 1995.

Litteratur

Andersson, Lars M. och Zander, Ulf, ”Inledning” i Lars M Andersson & Ulf Zander (red), *In med historien!*, Lund: Historisk media, 1997.

Boudreau, Kelly, ”Online Role-Playing games” i Mark J. P. Wolf (red), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport: Greenwood Press, 2008.

Burrill, Derek, *Die tryin’ – Videogames, Masculinity, Culture*, New York: Peter Lang Publishing, 2008.

Carlsson Bergdahl, Annica, *Killar*, Stockholm: Carlsson bokförlag, 2007.

Connell, Raewyn, *Maskuliniteter*, 2. uppl., Göteborg: Daidalos, 2008.

Frosh, Stephen, Phoenix, Ann och Pattman, Rob, *Young Masculinities*, Basingstoke: Palgrave, 2002.

Gaunt, David, ”Manlighet: en historisk agenda” i Anne Marie Berggren (red), *Manligt och omanligt i ett historiskt perspektiv*, Stockholm: Forskningsrådsnämnden, 1999.

Huizinga, Johan, *Den lekande människan (homo ludens)*, 2. utg., Stockholm: Natur och kultur, 2004.

Johansson, Barbro, *Kom och ät! Jag ska bara dö först...*, Göteborg: Etnologiska föreningen i Västsverige, 2000.

Kaufman, Michael, ”Men’s contradictory experiences of power” i Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London: Sage, 1994.

Kimmel, Michael S., ”Masculinity as Homophobia” i Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London: Sage, 1994.

Lindell, Martin, *8 bitar på 80-talet – Nintendos marsch in i de svenska hemmen*, Stockholm: Martin Lindell, 2008.

Linderoth, Jonas, *Datorspelandets mening*, Göteborg: Acta Universitatis Gothoburgensis, 2004.

- Morgan, David H. J., "Theater of War: Combat, the Military, and Masculinities" Harry Brod & Michael Kaufman (red), *Theorizing Masculinities*, London: Sage, 1994.
- Nordberg, Marie, "Macho eller mjukis" i Anne Marie Berggren (red), *Manligt och omanligt i ett historiskt perspektiv*, Stockholm: Forskningsrådsnämnden, 1999.
- Olsson, Henny och Sörensen, Stefan, *Forskningsprocessen – kvalitativa och kvantitativa perspektiv*, Stockholm: Spray, 2007.
- Wolf, Mark J. P., "Introduction" i Mark J. P. Wolf (red), *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*, Westport: Greenwood Press, 2008.

Internet

- Hegevall, Petter, *Det var tider det...*, Game reactor, 30 mars 2007, hämtad från <http://www.gamereactor.se/blog/petter/51386/> den 15 maj 2013.
- Langshaw, Mark, *Guinness announces gaming world records*, Digital spy, 6 juni 2009, hämtad från <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html> den 27 maj 2013.
- Lerner, Thomas, *Spelen är revolutionerande för vår utveckling*, Dagens nyheter, 5 maj 2012, hämtad från <http://www.dn.se/insidan/insidan-hem/spelen-ar-revolutionerande-for-var-utveckling> den 17 maj 2013.
- Libris, "Missil", hämtad från <http://libris.kb.se/bib/4346430> den 15 maj 2013.
- Lundblad, Nicklas, *Nördarnas våldsamma revansch*, Svenska dagbladet, 29 januari 2004 (uppdaterad 18 november 2009), hämtad från http://www.svd.se/kultur/understrecket/nordarnas-valdsamma-revansch_130360.svd den 17 maj 2013.
- Lunman, Kim, *Company to appeal game's X-rating*, The free radical, 12 augusti 2000, hämtad från http://www.thefreeradical.ca/company_to_appeal_games_x.htm den 18 maj 2013.
- Riksidrottsförbundet, *Idrotten i siffror*, 2008, hämtad från http://www.rf.se/ImageVault/Images/id_2480/ImageVaultHandler.aspx den 19 maj 2013.
- Wikipedia, "Super Play", hämtad från http://sv.wikipedia.org/wiki/Super_Play den 15 maj 2013.

Willebrand, Peter, *Stort sparpaket på Hjemmet Mortensen*, Resumé, 17 augusti 2009, hämtad från <http://www.resume.se/nyheter/2009/08/17/stort-sparpaket-pa-hjemmet/?ar=true> den 15 maj 2013.