

Retrospelsamlande

**En etnologisk studie av identitetsskapande hos personer som samlar
på äldre tv- och datorspel**

Hanna Moberg

ETNK02, Etnologi med kulturanalytisk inriktning, kandidatuppsats

Ht 2017

Handledare: Lars-Eric Jönsson

Institutionen för kulturvetenskaper, avdelningen för etnologi

Lunds universitet

Innehållsförteckning

Abstract	3
1. Inledning	4
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte	5
1.3 Metod och material	5
1.4 Reflexivitet och etik	7
1.6 Tidigare forskning	8
1.7 Teoretiska perspektiv	10
1.7.1 Russell Belk – The extended self	10
1.7.2 Herbert Blumer – Symbolisk interaktionism	11
1.7.3 Pierre Bourdieu – Kapital och fält	11
1.8 Disposition	13
2. Informanternas samlingar	14
2.1 Vad är 'retro' i retrospelsammanhang?	14
2.2 Vad som samlades och hur	15
2.3 Uppvisning i hemmet	15
3. Samlingen som objekt och dess mening för samlarna	17
4. Communityn.....	19
4.1 Kapitalens värden och möjliga omvandlingar	19
4.2 Communityns interna hierarkier	22
4.3 Ekonomiskt kapital och retrospelsamlade.....	23
5. Retrospelsamlade som identitetsskapare.....	26
6. Sammanfattande diskussion.....	28
7. Referenser	30
7.1 Fältmaterial	30
7.1.1 Intervjuer.....	30
7.1.2 Observationer	30
7.2 Internetkällor.....	30
7.3 Litteratur.....	32

Abstract

Retro game collecting

An ethnological study of the creation of an identity by people who collect older video and computer games

The purpose of this ethnological thesis is to examine and analyse how the meaning of the informants' retro video game collections is created, what is considered valuable in the retro game collecting community and how this community affects the informants' creation of an identity as retro game collectors. Three theories have been used to analyse the empirical material. These theories are Russel Belk's *the extended self*, Herbert Blumer's *symbolic interactionism* and Pierre Bourdieu's *capital* and *field*. With the aid of these theories the analysis concludes that the informants act towards their collections based on the meaning that they have for the collectors. The collections gain or change meaning for the collectors by social interaction with other people and by individual interpretation of that interaction. The informants are a part of the retro game collecting community, which contains different kinds of capital. The capitals that are considered most valuable in the community are social capital, embodied cultural capital and cultural capital in the form of objects. The community also contains internal hierarchies based on who is considered a good collector. You are considered a good or a bad collector based on what you do and how you act rather than what you own. Their material collection and the friends gained in the community are meaningful for the informants and takes up a lot of their time, energy and money. They therefore become a big part of the informants' lives and extended selves, which plays a large role in the creation of an identity as retro game collectors.

Keywords: Video games, Retro games, Collecting, Community, Identity

1. Inledning

1.1 Bakgrund

På 1970-talet kom de första kommersiellt gångbara tv- och datorspelen. Sedan dess har tv- och datorspelsbranschen gått om filmbranschen i ekonomisk tillväxt (Gaughen 2014:2). 2016 var den totala inkomsten för den globala filmbranschen 38.6 miljarder USD medan spelbranschens motsvarighet var 91 miljarder USD (Motion Picture Association of America, inc., www.mpa.org 2017, www.digitaltrends.com 2016). I takt med att branschen växer produceras fler och fler spel, vilket resulterar i att allt fler spel blir gamla och utdaterade. Det finns idag ett intresse för dessa gamla spel, så kallade retrospel, både i Sverige och internationellt. Detta intresse är märkbart då retrospel har uppmärksammats i bland annat forskning och tidningsartiklar samt genom museiutställningar, såsom utställningen *Hjärta spel* på Malmö museer (Guttenbrunner, Becker & Rauber 2010:64, www.malmo.se 2017).

Det är också tydligt att det finns ett stort intresse för retrospel eftersom det finns mängder av både svenska och internationella Youtubekanaler och Facebookgrupper som kretsar kring retrospel. Något som också uppkommit i samband med intresset för retrospel är samlandet av dessa. Idag har den största svenska Facebookgruppen för människor som samlar på retrospel, RSS – Retrospelsamlare, över 2300 medlemmar (www.facebook.com/groups/RetroSpelSamlare 2017). Det finns även mässor som är tillägnade retrospel. Ett exempel är Retrospelsmässan i Göteborg, som är Sveriges största i sitt slag. Mässan har gått från att ha 700 besökare 2010 till att ha nästan 4000 besökare 2015, vilket tyder på att intresset för retrospel och samlande av dem har ökat mycket de senaste åren (www.retrospelsmassan.se 2017).

Dessa mässor, Facebookgrupper och andra forum på internet som är tillägnade retrospelsamlande kan räknas som en community eftersom de består av en grupp människor som delar samma intresse (Oxford English Dictionary, www.oed.com 2017). Att retrospelsamlarcommunityn och intresset för retrospel idag är stort men relativt odokumenterat inom humanistisk och etnologisk forskning gör det intressant och relevant att, i enlighet med denna uppsats syfte, beskriva och analysera vad som räknas som retrospel och vad som anses värdefullt inom communityn. Eftersom denna community i grund och botten består av individer som samlar på retrospel är det även relevant att analysera hur såväl deras egen samling som communityn påverkar dem, deras liv och hur de skapar en identitet som retrospelsamlare.

1.2 Syfte

Syftet med uppsatsen är att beskriva och analysera hur människor som samlar på retrospel skapar en identitet som retrospelsamlare i relation till sin samling och retrospelsamlarcommunityn. Syftet är även att beskriva och analysera vad som anses värdefullt inom denna community. Jag ämnar uppfylla detta syfte med följande frågeställningar:

- Hur skapas samlingens mening för informanterna?
- Vad anses värdefullt inom retrospelsamlarcommunityn?
- Hur påverkar retrospelsamlarcommunityn informanternas identitetsskapande som retrospelsamlare?

1.3 Metod och material

För att komma i kontakt med personer som samlar på retrospel publicerade jag ett inlägg i Facebookgruppen RSS – Retrospelsamlare. I inlägget efterfrågade jag personer som ville bli intervjuade om sina samlingar och sitt samlande av retrospel. Samtliga personer som svarade på inlägget, samt några personer som jag därifrån blev tipsad om, kontaktades via privata meddelanden och blev frågade om och hur de ville intervjuas. Jag blev även kontaktad av personer som inte var medlemmar i denna Facebookgrupp men som hade blivit tipsade av andra att ta kontakt med mig för att bli intervjuade. Detta resulterade slutligen i att två observationer, fem intervjuer och en kombinerad intervju och deltagande observation genomfördes. Intervjufrågor skickades även via mail till ett antal personer som hellre ville delta skriftligt, varav tre personer återkom med svar på frågorna. Det var alltså nio informanter som var delaktiga i skapandet av det empiriska materialet. Dessa nio bestod av män som var mellan 26 och 44 år gamla. Att enbart män intervjuades var inte ett medvetet val. Trots att det även fanns kvinnor inom communityn var det enbart män som återkom med svar på intervjufrågorna och förfrågningarna angående intervjuer. Att informanterna var en könsmissigt homogen grupp kan självklart ha påverkat vilket material som skapades och från vilket perspektiv det berättades. Könstillhörighet, förväntningar, jargoner och liknande som sammankopplas med kön kan möjligen påverka samtalsklimatet och vad som ansågs värdefullt inom retrospelsamlarcommunityn. Kön har även betydelse för identitetsskapande. Trots detta har jag valt att inte anlägga ett genusperspektiv i denna uppsats. Dels för att jag under intervjuerna inte inriktad mig på aspekter kring informanternas kön eller bakgrund. Dels eftersom det är möjligt att

skriva en hel uppsats med enbart genusperspektiv på retrospelsamlade och dess community och jag därför inte hade haft utrymme att göra genusanalys på ett tillräckligt fördjupat sätt tillsammans med de teorier och perspektiv som uppsatsen redan innehöll. Den främsta anledningen till bortvalet av genusperspektiv har dock varit att jag framförallt velat fokusera på informanternas identitetsskapande som retrospelsamlare i relation till deras materiella samlingar. Därför har främst teorier kring materialitet och identitetsskapande i relation till saker och materiella ting, oberoende av kön, varit av relevans för uppsatsen.

Retrospelsamlarcommunityn refereras fortsättningsvis till som ”communityn”. Begreppet syftar i denna uppsats på de sociala plattformar och dess deltagare som var dedikerade till samlade och samlare av retrospel, vilka informanterna berättade att de var en del av. Dessa plattformar innefattade olika Facebookgrupper, internetforum och mässor.

Eftersom informanterna som individer och deras berättelser låg i fokus så var intervjuer den dominerande metoden för insamlingen av det empiriska materialet. En av intervjuerna genomfördes fysiskt i Helsingborg medan de andra fem intervjuerna, på grund av geografiskt avstånd, genomfördes online med mikrofon (och i några fall även med webbkamera) via Skype och Facebook Messenger Video Chat. Intervjuerna var semi-strukturerade, kvalitativa och 40-80 minuter långa. Semi-strukturerade intervjuer användes eftersom jag hade några på förhand formulerade frågor som jag ställde och försökte få svar på, men även för att jag ville ge informanterna utrymme att prata och reflektera både inom och utanför ramen för frågorna (jfr Ahrne & Svensson 2011:11). Genom detta fick de möjlighet att komma in på teman och resonemang som jag själv inte hade tänkt på. Detta bidrog mycket till materialets innehåll och djup (jfr Fägerborg 2011:89). Genom denna intervjuform var det alltså möjligt att få fram informanternas egna tankar, känslor och upplevelser, vilket sällan är möjligt vid en observation då sådana ofta återger perspektivet hos den som utför observationen snarare än den som blir observerad (Eriksson-Zetterquist & Ahrne 2011:56).

Eftersom en intervju är en interaktion mellan två (oftast) för varandra främmande människor där samtalets ämne redan är någorlunda förutbestämt finns alltid risken att informanten säger en sak under intervjun men gör något annat i verkligheten. På grund av detta är det relevant att använda olika metoder för materialinsamling för att få en bredare och djupare bild av det man undersöker (Fägerborg 2011:85). Av denna anledning utförde jag under materialinsamlingen även observationer. Jag gjorde två platsbaserade observationer, vilket innebär att observationen genomförs på en specifik och rumsligt avgränsad plats. Dessa observationer var cirka två timmar långa vardera och genomfördes dels på Nerdmarket i Malmö, vilket var en loppis där det såldes bland annat retrospel, och dels på utställningen *Hjärta spel* på Malmö museer (www.facebook.com/nerdMarketMalmö 2017, www.malmö.se 2017). Som nämnts ovan förmedlar observationer sällan något om vad de

observerade tankar, känner och upplever (Pripp & Öhlander 2011:130). Detta var dock inte syftet med observationerna. Syftet var att jag genom att se, hålla i och spela de spel som fanns tillgängliga under observationerna skulle få en bättre förståelse för den typ av föremål som fanns i informanternas samlingar, när det gäller deras utseende, storlek och innehåll.

Deltagande observation är ett slags mellanting mellan observation och intervju. Den innebär att forskaren följer med personen som observeras samtidigt som man samtalar om det man ser, exempelvis när man deltar i den observerades aktiviteter. Eftersom man både observerar och samtalar samtidigt så blir gränsen mellan observation och intervju flytande. Under den deltagande observation som jag genomförde under materialinsamlingen följde jag med en informant när han visade sin samling samtidigt som han berättade om den. Detta var en användbar metod för denna uppsats eftersom det var lättare att få förståelse för och svar på frågor kring hur samlingen organiserades och visades upp i informantens hem när jag såg samlingen samtidigt som informanten beskrev den istället för att enbart få den beskriven med ord (jfr Högdahl 2009:113, Jönsson 2009:76, Pripp & Öhlander 2011:122f).

1.4 Reflexivitet och etik

Forskarens personliga bakgrund, förkunskaper och förhållande till ämnet och människorna som undersöks, samt forskarens subjektiva blick påverkar vilket material som dokumenteras, vilka metoder som används under dokumentationen och hur materialet sedan analyseras. På så sätt påverkas vilken kunskap som produceras (Hillén 2013:44, Gustavsson 2014:79). På grund av detta är det viktigt att vara reflexiv. Reflexivitet handlar om att vara uppmärksam på bakomliggande (och ibland omedvetna) saker som påverkar ens sätt att se (Nilsson 2002:20). Reflexivitet innefattar ett kritiskt och granskande förhållningssätt till den vetenskapliga kunskapsprocessen och forskarens roll i denna. Under insamlingen av det empiriska materialet och under skrivandet av analysen är det alltså viktigt att vara reflexiv och tänka på sin roll som forskare och hur man positionerar sig (Palmgren 2011:178f).

Betydelsefulla aspekter att beakta när det gäller mig som forskare och denna uppsats är att jag i likhet med många av informanterna spelar tv-spel. På grund av mitt eget personliga intresse för detta hade jag kunskap om tv-spelshistoria och visste ungefär vad som skulle kunna räknas som retrospel innan jag började arbeta med uppsatsen. Jag har dock inget eget intresse av att spela eller samla på retrospel och jag är därför inte en del av dess community. Jag är medveten om att mitt intresse för spel kan ha påverkat vilka delar av det empiriska materialet som användes under analysen och hur det analyserades. Trots att genusperspektiv inte har tillämpats i denna uppsats är

det viktigt att vara medveten om att interaktionen med informanterna och analysen av det empiriska materialet, trots att jag inte har märkt det, på något sätt kan ha påverkats av att samtliga informanter var män medan jag är kvinna.

Ett etiskt övervägande som gjordes under användandet av det empiriska materialet var att jag anonymiserade informanterna genom att ge dem pseudonymer. Pseudonymerna är namn som ingen av de nuvarande (2017-12-18) medlemmarna i Facebookgruppen RSS – Retrospeksamlare har. I uppsatsen visas inte heller bilder på informanternas samlingar eftersom det finns en risk att de därigenom kan bli identifierade av andra människor inom communityn. Trots att informanterna stod för vad de sa under intervjuerna så anonymiserades de eftersom varken de eller jag under intervjun visste exakt vad analysen av deras svar skulle resultera i senare (Pripp 2011:80ff).

1.6 Tidigare forskning

Det finns forskning om samlande inom en mängd olika discipliner med olika perspektiv och fokus. Ett exempel är Russell Belks konsumentvetenskapliga forskning. I *Possessions and the Extended Self* (1988) presenterar Belk forskning kring materialitet, ting, identitet och identitetsskapande. Denna forskning handlar om hur våra ägodelar reflekterar vår identitet och är en del av oss själva. Enligt denna forskning kan vi lägga vår identitet på ting och ting kan lägga sin identitet på oss och genom stöld eller förlust av ägodelar förlorar man en bit av sig själv. Belk presenterar även en teori om *the extended self* som innebär att saker utanför den fysiska kroppen kan vara en del av en själv och ens identitet. The extended self och således ens identitet innefattar inte bara ”jag” utan även ”mitt” (ägodelar, personer, nationalitet, prestationer och så vidare). Denna teori kommer att förklaras närmare i kapitel 1.7 *Teoretiska perspektiv*. Belk presenterar även hur ting och identitet är relaterat till samlande och samlingar. Enligt honom kan både tingen i ens samling och deras ordning vara uttryck för ens identitet. I enlighet med detta kan man nå självförbättring genom förbättrande av sin samling. Detta kan dock även innebära en rädsla för att göra klart samlingen, vilket skulle innebära att göra klart sig själv. Enligt Belk är det i sådana situationer vanligt att man omdefinierar sin samling genom att exempelvis utöka dess omfång eller skaffa en ny samling (Belk 1988).

Forskning om samlande har även publicerats i den etnologiska tidskriften *Kulturella Perspektiv – Svensk etnologisk tidskrift*. I artikeln *En samlares själ* (2003) presenterar företagsekonomen Karin Ekström sin forskning om samlande som en form av konsumtion, produktion och identitet. Ekström för ett resonemang kring hur man genom att samla skapar en identitet som samlare. Hon använder Belks forskning som innefattar olika former av samlingar, såsom strukturerade och ostrukturerade samt horisontella samlingar som är utspridda i hela

samlarens hem och vertikala samlingar som är koncentrerade till en plats i samlarens hem. Forskningen omfattar också olika sorters samlande som Belk kallar för typ A, vilket är känslöstyrkt samlande, och typ B, vilket är samlande styrt av intellektuellt tänkande (Ekström 2003a:46ff). Ytterligare forskning om samlande som har publicerats i *Kulturella perspektiv* är *Att skapa ordning: Den systematiska samlaren* (2017) av etnologen Charlotte Hagström. Hennes forskning behandlar vad som krävs för att en samling ska räknas som en samling, hur och varför samlare strukturerar och organiserar sina samlingar samt hur detta påverkas av kulturella aspekter (Hagström 2017).

Eftersom denna uppsats behandlar samlande av retrospel är även forskning om tv- och datorspel relevant. Likt samlande finns forskning om tv- och datorspel inom en mängd olika discipliner. Ett exempel är Saara Toivonens och Olli Sotamaas undersökning som är gjord inom informationsvetenskap, interaktiva medier samt studier om tv-spelsindustrin och tv-spels/spelarkulturer. I undersökningen betraktas tv-spel som ”tidsmaskiner” eller ”minnesmaskiner” som fungerar som en inkörsport till nostalgiska upplevelser och goda minnen. Toivonen och Sotamaa undersöker även spelares relation till materialitet och hur deras fysiska spel har en nyckelroll i att skapa ett hem, identitet, socialitet och historia. De undersöker också hur spelare positionerar sig som en del av en spelkultur genom bevarande och organiserande av fysiska spel samt uppvisning av dem i sitt hem (Toivonen & Sotamaa 2011).

Det finns även etnologisk forskning om tv- och datorspelspel. Etnologen Kristofer Hansson och sociologen David Wästerfors har exempelvis genomfört forskningsprojektet *Delaktighet och digitala arenor. En etnografisk studie av hur tv-spel och datorspel kan stärka delaktighet*. Detta projekt handlar om att analysera och diskutera hur tv- och datorspel kan stärka samhällelig delaktighet för personer med medfödd eller tidigt förvärvad funktionsnedsättning (Lunds universitet, portal.research.lu.se/portal/sv/ 2014). Även etnologen Stefan Blomberg forskar kring tv- och datorspelade då han genomför ett 2017 pågående doktorandprojekt vid namn *Retrospel, retrospelade och retrokultur* som handlar om olika kulturella meningar hos retrospel, retrospelade och retrokulturer (Umeå universitet, <http://www.kultmed.umu.se/forskning/doktorandprojekt/> 2017).

Etnologisk forskning har i dagsläget behandlat både samlande och tv- och datorspel, men inte samlande av tv-spel. Min studie kan bidra till den existerande forskningen genom att den inte enbart behandlar samlande av tv-spel och samlandet som identitetsskapande, vilket är samhällsrelevant i sig. Den behandlar även retrospel och samlandet av detta, vilket är högst relevant då både spelandet och samlandet av retrospel har ökat i popularitet och omfång de senaste åren. Eftersom retrospel är något som påverkar många människor och är en del av deras liv är det relevant att undersöka ur ett kulturanalytiskt perspektiv, vilket görs i denna uppsats.

1.7 Teoretiska perspektiv

Tre teoretiska utgångspunkter har varit centrala för analysen av det empiriska materialet. Dessa är Russell Belks *the extended self*, Herbert Blumers *symboliska interaktionism* samt Pierre Bourdieus *kapital* och *fält*.¹

1.7.1 Russell Belk – The extended self

Russell Belk, professor i marknadsföring samt konsument- och konsumtionsvetenskap, har flera olika teorier och begrepp som rör samlande. Dessa begrepp inkluderar olika former av samlingar, såsom strukturerade och ostrukturerade samt horisontella och vertikala samlingar (Ekström 2003a:46, 2003b:199).

Belks främsta teori kring samlande handlar om *the extended self* och innebär att saker utanför den fysiska kroppen är en del av en själ och ens identitet. Enligt denna teori är ens objekt en del av en själ och man definierar vem man är genom dem. Vad som är ”jag” innefattar alltså även det som är ”mitt” (Belk 1988:139ff, 145, 2013:477). Ett objekt blir en del av ens extended self genom att man bemästrar, skapar, ändrar eller har kunskap om det (Belk 1988:160). Saker blir således en del av en själ genom att man lägger ner tid och energi på dem (ibid. s. 154, Ekström 2003b:197). Detta innefattar dock inte bara materiella ting utan även idéer och upplevelser samt personer och platser som man anser är viktiga för en (Belk 1988:144, 2013:478).

Trots att objekt som ingår i ens extended self inte måste vara materiella ting så har Belk stort fokus på det. En väsentlig del av hans forskning handlar om hur samlande skapar en relation mellan samlaren och objekten i samlingen. Det blir ett sätt att inkludera de materiella objekten i samlingen i ens extended self och på så sätt i ens liv och identitet (Belk 1988:154). Genom samlande kan även en persons extended self och identitet utökas och omdefinieras i takt med att man införskaffar fler saker till samlingen, förändrar dess fokus eller påbörjar en ny samling (ibid. s. 141). The extended self är ett verktyg för att förstå hur samlande fungerar som ett sätt utveckla och forma en identitet.

¹ De har använts tillsammans eftersom de har hjälpt mig att besvara syftet och frågeställningarna i denna uppsats. Trots att de tillhör olika discipliner och skolor finns det gemensamma beröringspunkter som gör att det går att använda dessa tre teorier tillsammans. Det är möjligt eftersom samtliga teorier kan användas för att undersöka grupper av människor och hur individer i dessa grupper skapar sig en identitet i förhållande till både ting och människor i gruppen, samt hur detta kan förändras.

1.7.2 Herbert Blumer – Symbolisk interaktionism

Enligt sociologen Herbert Blumer har *symbolisk interaktionism* tre grundteser. Den första är att människor agerar mot saker baserat på vilken mening sakerna har för dem. Sådana saker, som Blumer kallar för objekt, är något som kan indikeras, pekas på eller refereras till. Det finns tre kategorier av objekt. Den första kategorin är fysiska objekt, såsom stolar, träd eller cyklar. Den andra kategorin är sociala objekt såsom studenter, presidenter, familjemedlemmar, vänner eller fiender. Den tredje kategorin är abstrakta objekt, såsom moraliska principer, filosofiska doktriner eller idéer som exempelvis rättvisa, jämställdhet eller ärlighet (Blumer 1986:10f). Objekt innefattar även andra människors aktiviteter såsom deras befallningar eller förfrågningar, och sådana situationer som en individ möter i sitt dagliga liv. Den andra grundtesen är att meningen som dessa objekt har grundar sig i eller uppkommer från den sociala interaktionen som man har med sina medmänniskor. Den tredje grundtesen är att denna mening hanteras och förändras genom en tolkningsprocess som görs av en själv när man interagerar med objekten som man möter (ibid. s. 2).

Människor agerar mot objekt baserat på vilken mening objekten har för dem (Blumer 1986:3, 50). Denna mening uppkommer genom interaktion med andra människor samt ur den tolkningsprocess hos den individuella människan som uppkommer i samband med den sociala interaktionen (ibid. s. 11). På samma sätt som social interaktion och den individuella tolkningen av den kan skapa mening hos ett objekt för en person kan de även forma och förändra en redan existerande mening som ett objekt har för en person (ibid. s. 12, 49). Objekt har ingen fast mening utan alla objekts mening, och därmed även hur man agerar mot objektet, kan förändras (ibid. s. 8).

1.7.3 Pierre Bourdieu – Kapital och fält

Sociologen Pierre Bourdieu menar att *kapital* är användbara resurser och tillgångar som man kan inneha. Det finns tre huvudsakliga former av kapital; ekonomiska, kulturella och sociala. Det finns även symboliskt kapital som andra former av kapital kan utvecklas till (Bourdieu & Wacquant 1992:119).

Ekonomiskt kapital är alla tillgångar som direkt kan omsättas i pengar, som exempelvis fastigheter, guld och andra materiella ting (Bourdieu 1986:47). Kulturellt kapital är lite mer komplext än ekonomiskt kapital, då det har flera underformer. De underformer som är relevanta för denna uppsats är förkroppsligat kulturellt kapital (exempelvis olika typer av erfarenheter av, kunskap om eller färdigheter kring kultur, kulturella uttryck eller fenomen) och kulturellt kapital i objektform (fysiska materiella ting som exempelvis målningar, texter, instrument etcetera) (ibid. s. 50). Den förkroppsligade formen går inte att köpa utan är något som man själv måste investera tid,

energi och arbete i för att förvärva (Bourdieu 1986:46ff, 1990:132).

Även socialt kapital tar tid, energi och arbete att förvärva. Det sociala kapitalets volym som innehas av en person eller grupp beror på storleken av hens/dess hållbara nätverk av kontakter, inklusive virtuella, med ömsesidig bekantskap och erkännande (Bourdieu 1986:51, 1990:51). Ett ömsesidigt erkännande kan exempelvis vara ett medlemskap i en grupp. För att förvärva och inneha ett socialt kapital räcker det dock inte med att gå med i en grupp, utan det sociala kapitalet i form av relationer är en långtidsinvestering som ständigt måste förnyas och underhållas genom social interaktion med andra människor. Gruppen, dess struktur och sociala kapital, är således inte permanent utan måste hela tiden reproduceras (ibid. s. 52ff). Utöver ekonomiskt, kulturellt och socialt kapital finns även symboliskt kapital. Symboliskt kapital är inte ett kapital i sig utan blir till när ett annat kapital erkänns som legitim kompetens inom en viss grupp eller ett visst fält, vilket ger innehavaren av det symboliska kapitalet prestige och ryktbarhet (Bourdieu 1986:49).

En person innehar sällan enbart en form av kapital, utan har ofta en komposition av olika sorters kapital. Ett kapitals volym och struktur kan även förändras över tid beroende på hur man förvaltar det (Bourdieu & Wacquant 1992:99). Ett sätt att förändra sina kapitals volym och struktur är genom att omvandla ett kapital till ett annat (Bourdieu 1977, 179f, 1990:54, 132). Det är just strukturen och distributionen av olika former av kapital som bygger upp de olika sociala världar som Bourdieu kallar för fält. Kompositionen och volymen av ens kapital är en av de faktorer som avgör chansen för framgång inom dessa sociala världar/fält (Bourdieu 1977:46).

Enligt Bourdieu är samhällen uppbyggda av sociala världar som i sin tur är uppbyggda att ett flertal relativt autonoma sociala mikrovärldar (Bourdieu & Wacquant 1992:104). Dessa mikrovärldar kallar han för *fält*. Ett fält kan definieras som ett nätverk av relationer mellan mer eller mindre hierarkiska positioner som innehas av människor inom fältet. Olika fält följer sina egna interna logiker och regler, vilka tillsammans med de hierarkiska positionerna utgör dess struktur. Dessa regler är inte alltid tydliga och lättolkade eftersom ett fält inte är ett resultat av ett medvetet skapande utan har växt fram över (ibid. s. 97f). Det pågår ständigt maktstrider, som utkämpas med olika former av kapital, mellan de hierarkiska positionerna inom fälten (Bourdieu 1986:50, Bourdieu & Wacquant 1992:113f). Kapital ger makt och gör att dess innehavare kan delta i maktstriderna samt utöva influens i fältet (ibid. s. 98ff). Olika kapital har olika värde och ger inflytande i olika fält. För att vara legitimerad att träda in, existera och delta i ett fält måste man inneha en bestämd form av specifika kapital (ibid. s. 107f). Deltagarna kan enligt fältets regler öka, bevara eller omvandla sitt kapital. De kan även arbeta för att förändra olika kapitals värde inom fältet och genom olika strategier förändra omvandlingsvärdet på olika kapital (ibid. s. 99).

1.8 Disposition

Uppsatsens första kapitel är deskriptivt och de tre följande är analytiska. Det första kapitlet, 2. *Informanternas samlingar*, behandlar vad som enligt informanterna räknades som retro, vad de samlade på, hur de samlade samt om och hur samlingarna visades upp i deras hem. Det andra kapitlet, 3. *Samlingen som objekt och dess mening för samlarna*, behandlar hur retrospel fick mening för informanterna och hur nostalgi påverkade varför de började samla. Det tredje kapitlet, 4. *Communityn*, behandlar hur communityn kunde förstås, vilka kapital som fanns där samt hur de värderades och omvandlades inom communityn. Detta kapitel behandlar även communityns interna hierarkier samt relationen mellan ekonomiskt kapital och retrospelsamlande. Det fjärde kapitlet, 5. *Retrospelsamlande som identitetsskapare*, behandlar hur retrospelsamlande blev en del av informanternas identitet och i vilka avseenden som communityn påverkade identitetsskapandet. Varje kapitel inleds med en liten disposition och avslutas med en kort sammanfattning. Uppsatsen analytiska kapitel avslutas med 6. *Sammanfattande diskussion*, som behandlar de tidigare kapitlen på ett mer abstrakt och generellt plan.

2. Informanternas samlingar

Detta kapitel innehåller en kortfattad beskrivning av vad informanterna definierade som retro, vad de samlade på, hur de skaffade saker till sin samling samt om och hur samlingen visades upp i deras hem. Beskrivningen görs för att ge en klarare bild av vad retrospelsamlande innebär och därmed underlätta förståelsen av uppsatsens följande kapitel.

2.1 Vad är 'retro' i retrospelsammanhang?

Trots att informanterna samlade på olika saker inom retrospel så var deras definitioner av vad som räknades som 'retro' väldigt lika. Flera av dem tyckte att retrospel var spel och spelkonsoler som tillverkats innan millennieskiftet 2000.² Några av dem definierade istället gränsen för vad som räknades som retro som två konsolgenerationer bakåt. Enligt denna definition räknades exempelvis Sonys *Playstation 2* som släpptes 2000, Microsofts *Xbox* som släpptes 2001 i USA (2002 i Europa och Japan) och Nintendos *Wii* som släpptes 2006 som retro (Britannica Academic, www.academic.eb.com 2017, Nationalencyklopedin, www.ne.se 2017). Trots denna definition samlade samtliga informanter på spel och konsoler som tillverkats innan år 2000. Ytterligare en definition var att en konsol och dess spel räknades som retro om det var urtaget ur produktion och inga tillbehör till konsolen tillverkades längre. Trots att exempelvis Nintendos *Wii* enligt denna definition räknades som retro upplevde många informanter att det inte kändes rätt att *Wii*:et skulle vara retro. Exempelvis Valter:

Jag har otroligt svårt att acceptera att [*Wii* är retro] även om *Wii* till exempel är ur produktion, inga tillbehör, ingen mjukvara, alltså spel, görs till det längre officiellt. Tekniskt sett så är det alltså retro, urtaget ur produktion. Men för mig är det inte retro utan jag anser att *Dreamcast* är ett otroligt bra slut. [...] Man skulle mycket väl kunna säga där vid millennieskiftet. Allt innan millennieskiftet är retro. – Valter

För Valter var den känslomässiga definitionen av retro var viktigare än den tekniska definitionen. *Dreamcast*, som Valter tog upp, släpptes 1998 i Japan och 1999 i Europa och USA. Den var den sista tv-spelskonsolen som företaget Sega tillverkade (Britannica Academic, www.academic.eb.com 2017). Just Segas *Dreamcast* och dess spel var en av de saker som informanterna samlade på. Här nedan följer en kort redogörelse för vad och hur informanterna samlade.

² En spelkonsol är en enhet som man stoppar spel i och kopplar till en tv för att kunna spela spelen (Nationalencyklopedin, www.ne.se 2018).

2.2 Vad som samlades och hur

Majoriteten av informanterna samlade på flera saker samtidigt. Det som redogörs här är vad de själva ansåg att de främst samlade på och som var viktigast för dem. Flera av informanterna samlade på NES-spel (*Nintendo Entertainment System*). Några av dem samlade inte på Nintendos spel och konsoler utan på Sega, såsom *Dreamcast*, *Mastersystem*, *Mega Drive* och *Saturn*. Det fanns även informanter som inte samlade på spel och konsoler kopplade till ett visst företag. Dessa informanter samlade bland annat på svenskutvecklade tv-spel, gamla och annorlunda datorer eller olika sorters spel som de tyckte om.

Trots att de samlade på olika saker inom retrospel så införskaffade samtliga informanter saker till sin samling genom att köpa dem via internet på auktionssiterna Tradera och eBay, samt på köp- och säljgrupper på Facebook och tv-spelsforum. Vissa informanter använde sig av samtliga ovan nämnda internetsidor medan andra enbart använde en eller två. Några av informanterna köpte även saker till sin samling när de besökte mässor där det såldes retrospel. Takten för letandet och köpandet av saker till samlingen skiljde sig dock åt mellan informanterna. Vissa letade målmedvetet varje dag efter saker att köpa, medan andra letade mer sporadiskt när de hade lust med det. Informanternas samlade skiljde sig alltså åt. Trots detta hade majoriteten av dem gemensamt att de visade upp samlingen i sitt hem.

2.3 Uppvisning i hemmet

Trots att informanterna samlade på olika saker och hade olika tillvägagångssätt för samlandet så hade de flesta gemensamt att de visade upp eller ville visa upp samlingen i sitt hem. En av informanterna som istället inte visade upp sin samling i sitt hem och inte heller ville göra det förklarade att han helt enkelt inte brydde sig om att visa upp den. En annan informant som inte heller visade upp sin samling förklarade det på följande sätt:

Jag försöker faktiskt dölja den så gott det går. Längs med alla väggar i ”mitt rum” har jag bokhyllor med luckor som döljer innehållet. I mitt tycke blir det bara plottrigt med en massa spelkartonger i alla regnbågens färger. – Måns

Måns visade inte upp sin samling eftersom han inte tyckte att den såg bra ut. Uppvisning av samlingen var för Måns en fråga om smak och vad han tyckte var estetiskt tilltalande. En annan av informanterna, Liam, menade istället:

Att kunna visa upp det är lite charmen i det. Alltid när man har vänner hemma och de ser det [samlingen] första gången så blir det ett samtalsämne och folk tittar tillbaka och letar efter titlarna [som] de hade när de var små. Det är lite det man är ute efter också faktiskt. – Liam

Liam betonade inte den estetiska aspekten av uppvisningen som Måns gjorde, utan betonade istället vikten av den som ett sätt att starta konversationer och social interaktion med människor som besökte hans hem. Sociala aspekter av att samla var således viktiga för Liam. Sättet att och anledningen till att de visade eller inte visade upp sin samling skiljde sig alltså mellan informanterna. Samtliga informanter som visade upp sin samling hade dock gemensamt att deras uppvisade samlingar var vertikala, det vill säga att de var koncentrerade till en viss plats och inte var utspridda för att visas upp på flera platser i hemmet (Ekström 2003a:46, 2003b:199). Några av informanterna visade upp sin samling i bokhyllor och vitrinskåp, exempelvis i sitt vardagsrum. Andra hade ett helt rum dedikerat enbart till sin samling. Hur de organiserade sin samling var individuellt. Några organiserade sin samling i alfabetisk ordning medan andra sorterade den utefter färg eller genre. En del informanter sorterade efter vad de själva tyckte såg bra ut eller hade ingen specifik ordning alls.

Majoriteten av informanterna uppgav att de led av platsbrist då de inte hade plats att visa upp alla saker i samlingen. De berättade även att de hade velat visa upp allt om de hade haft möjligheten. Denna platsbrist syntes tydligt under den deltagande observationen hemma hos informanten Börje. Utöver hans uppvisade samling, som stod i bokhyllor i hans vardagsrum, hade han spel både i flera köksskåp och i en garderob i ett sovrum. Angående detta sa han att ”Optimalt skulle jag ju vilja ha ett jätterum så jag kunde ha framme precis allting”. På grund av platsbristen var informanterna tvungna att prioritera och välja vilka delar av deras samling som skulle visas och vilka delar som skulle vara undanstoppade i lådor, garderober, förråd etcetera. Vilka delar av samlingen som prioriterades för visning berodde på vilken mening just de objekten i samlingen hade för samlaren (vilket belyses i nästa kapitel).

Sammanfattningsvis kan det konstateras att det fanns tre dominerande uppfattningar om hur man definierade vad som var retro: Spel och konsoler som antingen var tillverkade innan millennieskiftet, var urtagna ur produktion eller var två konsolgenerationer gamla. Informanterna samlade på olika saker inom retrospel. De flesta av dem hade samlingar kopplade till en specifik spel- och konsoltillverkare, exempelvis Nintendo eller Sega. Detta gällde dock inte alla, då några exempelvis samlade på olika sorters spel som de tyckte om. Trots att samlingarna skiljde sig åt avseende deras innehåll så samlade informanterna på liknande sätt. De flesta införskaffade saker till sina samlingar genom samma internetsidor och visade upp, eller ville visa upp, samlingarna i sina hem.

3. Samlingen som objekt och dess mening för samlarna

Detta kapitel behandlar hur nostalgi påverkade varför informanterna började samla på retrospel, hur nostalgi spelade en roll i deras identitetsskapande, hur retrospel fick mening för informanterna samt hur denna mening kunde förändras.

Vad informanterna samlade på och vilken mening som de enskilda objekten hade för dem var individuellt. De flesta informanterna hade dock gemensamt att de hade börjat samla på retrospel av nostalgiska skäl. Några informanter började när de på en loppis av en slump hittade och köpte ett retrospel som var nostalgiskt för dem. Andra informanter, som Börje, började samla eftersom ”Det var så att en kompis till mig blev tillagd i en Facebookgrupp. Och sen la han till mig och då kände man nostalgin av att se alla äldre tv-spel”. Ytterligare några informanter, som Liam, började samla så fort de blev vuxna och började tjäna egna pengar.

Jag har tänkt på det innan och jag tror att det har [att göra] med att jag alltid har spelat [och] haft datorer hemma. Jag har aldrig haft tv-spel och alltid velat ha det. När jag väl fick egna pengar och kunde bestämma själv så ville jag ha det som jag ville ha som liten. Och jag har hört att det är många andra som också har börjat samla på grund av det, att ha det som de inte fick. – Liam

För Liam var inte nostalgin kopplad till de spel som han själv hade när han var barn. Anledningen till att han började samla på retrospel var längtan efter spelen som han ville ha men aldrig hade (jfr Boym 2001:38). Flera av informanterna hade nostalgiska känslor kopplade till retrospelet.

Orden retro och nostalgi har liknande betydelser. Retro betyder ”bakåt” eller ”tillbaka” (Nationalencyklopedin, www.ne.se 2017). Nostalgi betyder ”vemodig men njutningsfull hemlängtan” eller ”längtan tillbaka till något förlorat” (Nationalencyklopedin, www.ne.se 2017). Retrospel kunde betraktas som en dörr till en förfluten tid och kunde få informanterna att uppleva nostalgiska känslor kopplade till exempelvis deras barndom. Nostalgi innebär dock inte enbart njutningsfull, utan även vemodig, längtan efter något förlorat eller förflutet. Liam berättade med ett visst vemod hur han aldrig hade tv-spel själv som barn men ville ha det. Han hade dessutom hört att flera andra också började samla på retrospel på grund av att de ville ha det som de inte fick som barn. Detta tyder på att flera människor hade en längtan efter saker som de aldrig hade i sitt förflutna. Genom att informanterna i vuxen ålder köpte retrospel dämpades den vemodiga längtan efter att ha tv-spel man aldrig hade som barn. Informanterna fylldes istället med en njutningsfylld känsla av att äntligen ha spelen, eller återupplevde känslan som de hade när de spelade dem hos sina barndomsvänner. Flera av informanterna som började samla av nostalgiska skäl inledde med

målsättningen att de ville ha just de spel som de spelade hos andra som barn då dessa spel var nostalgiska för dem. Dessa spel, objekt, fick mening för informanterna när de spelade dem tillsammans med sina vänner när de var barn. Spelens mening fanns kvar, eller återupptäcktes, i vuxen ålder. Detta resulterade i att informanterna som vuxna införskaffade, eller ville införskaffa, dem (jfr Blumer 1986:11). Trots att objekt i samlingen hade mening kvar från barndomen var denna mening inte fast utan föränderlig. Meningen som ett objekt hade kunde förändras genom social interaktion och individuell tolkning av denna interaktion (ibid. s. 8).

Han [en annan samlare i communityn] är lite delaktig till att jag började samla Sega så intensivt som jag gjorde. Jag samlade mycket mer av Playstation, för att jag som sagt växte upp med det. [...] Han [hade] långa diskussioner, på Facebook först och främst, om Sega. [Det] väckte upp lite av min gamla fanboy och då kände jag att jag ville ta igen så mycket som jag hade missat.³ Så då flyttade jag fokus till Sega även om jag har haft en ganska stor Playstation-samling. – Elliot

Efter diskussioner och social interaktion med en annan retrospelsamlare förändrade Elliot sitt fokus och började samla på Sega-spel istället för Playstation-spel. Playstation-spelens mening förändrades och fick lämna plats för Sega-spelen vars mening också förändrades och fick större betydelse för Elliot (jfr Blumer 1986:12, 49). Trots att ett objekts mening förändrades betydde det inte att något annat objekt var tvunget att få större mening. Det var märkbart då ett flertal av informanterna samlade på olika saker samtidigt och hade parallella samlingar, både av olika typer av tv-spel och av andra saker såsom filmer, vinylskivor eller Lego. Att samla på mer än en sak samtidigt eller att utöka ramarna till sin existerande samling förekom hos flera av informanterna. Detta är något som Belk menar är vanligt för olika typer av samlare överlag (Belk 1988:154).

Sammanfattningsvis kan det konstateras hur majoriteten av informanterna började samla på retrospel på grund av nostalgiska skäl. Några ville exempelvis ha de spel som de ville ha, men aldrig fick, som barn. Detta fokus var dock inte alltid aktuellt i deras nuvarande samlande. Fokuset för några av informanternas samlingar hade förändrats, exempelvis efter att ha diskuterat samlandet och spelen med andra samlare. Samlingens mening för informanterna skapades och förändrades genom olika typer av social interaktion och hur de själva tolkade denna interaktion (Blumer 1986:8, 12, 49).

³ En fanboy är ett manligt, överdrivet eller besatt fan av något (vanligtvis film, musik eller science fiction) (Oxford English Dictionary, www.oed.com 2018).

4. Communityn

Detta kapitel behandlar hur retrospelsamlarcommunityn kan förstås genom Bourdieus fältbegrepp, vilka kapital som fanns inom den, vad som innefattades i olika kapital samt hur de värderades och omvandlades till varandra. Kapitlet behandlar även communityns interna hierarkier gällande vem som är en bra samlare, såväl som relationen mellan ekonomiskt kapital och retrospelsamlande.

Retrospelsamlarcommunityn kan betraktas och förstås genom att använda Bourdieus fältbegrepp, eftersom communityn precis som ett fält utgjordes av ett nätverk av relationer mellan människor och (mer eller mindre) hierarkiska positioner. Den har dessutom växt fram succesivt och är på så sätt inte ett resultat av ett medvetet skapande (Bourdieu & Wacquant 1992:97f). Trots att communityns Facebookgrupper och mässor givetvis har skapats medvetet så har dess storlek och omfång växt fram över tid. Ytterligare en anledning till att den är lämplig att betraktas genom fältbegreppet är att den följer sina egna, specifika interna logiker och regler (ibid. s. 104). Eftersom fält och kapital är tätt sammankopplade betyder det att communityn innehar olika kapital, vilka används för att utöva makt och influens däri (ibid. s. 98f, 101).

4.1 Kapitalens värden och möjliga omvandlingar

Precis som inom fält hade olika former av kapital olika värde och inflytande inom communityn (Bourdieu & Wacquant 1992:97f). Utifrån det empiriska materialet kunde det uttolkas att ekonomiskt, socialt och kulturellt kapital i objektform samt förkroppsligat kulturellt kapital existerade och hade värde inom communityn. Ekonomiskt kapital spelade en stor roll i att ackumulera objekt till samlingarna, det vill säga kulturellt kapital i objektform. Trots detta värderades ekonomiskt kapital i sig inte lika mycket som de andra kapitalen, vilket analyseras mer ingående i kapitel 4.3 *Ekonomiskt kapital och retrospelsamlande*.

Socialt kapital hade ett högt värde inom communityn. Det märktes i hur samtliga informanter betonade att det roligaste med att samla på retrospel var att träffa andra människor som delade samma intresse och vänskaperna som det medförde. Måns menade till exempel att ”Man har ju byggt en umgängeskrets utifrån samlandet om man säger så. [...] Mitt samlande har gett mig många nya vänner”. Flera av informanterna betonade även att de tyckte om att gå på mässor eftersom de uppskattade att fysiskt träffa människor som de annars bara kände vid namn på internet.

De [mässorna] är jätteviktiga. Dels för att själva intresset har växt så mycket i Sverige men också för mig personligen. Man får ju chans att träffa alla de man bara ser som namn på internet. Och det är fantastiskt. [...] Retrospelsmässan till exempel, ingenting skulle kunna få mig att missa den. – Åke

Åke värderade fysiska träffar såsom Retrospelsmässan så mycket att ingenting kunde få honom att missa den. Trots att stora delar av communityn fanns på internet i form av Facebookgrupper och forum värderades att träffa människor fysiskt högre än att enbart träffas på internet. Även förkroppsligat kulturellt kapital hade högt värde inom communityn. Flera av informanterna, exempelvis Frans, värdesatte ”Kunskap och viljan att sprida den vidare”. Trots att förkroppsligat kulturellt kapital i form av kunskap värdesattes i sig självt, värdesattes även viljan att sprida den vidare. För att kunna göra detta krävdes ett socialt kapital att sprida kunskapen till, vilket även Melvin berörde då han berättade:

Att nörda loss kring spel med andra nördar är minst lika roligt som att faktiskt spela spelen. [...] Samt snacka smala detaljer kring spel. Det är helt fantastiskt trevligt. – Melvin

För Melvin var hans sociala och förkroppsligade kulturella kapital alltså sammankopplade. Om man inom communityn hade en form av dessa kapital och ville ha ett annat så var det möjligt att åstadkomma genom omvandling av dem (Bourdieu 1990:132, Bourdieu & Waquant 1992:98, 101). För att över huvud taget kunna träda in i communityn var man tvungen att i någon utsträckning inneha en samling av retrospel, det vill säga kulturellt kapital i objektform, eller åtminstone ekonomiskt kapital att omvandla till detta (jfr ibid. s. 107f). Ekonomiskt kapital kunde alltså omvandlas till kulturellt kapital i objektform genom köp av objekt till sin samling. Denna kunde i sin tur omvandlas till socialt kapital.

Han [en annan samlare inom communityn] är en av mina bästa vänner. Jag träffade honom på babysim och såg att han hade en Nintendo 8-bitars-keps och då började vi snacka där. Så det räcker med en keps ibland. – Liam

Liam och hans vän blev vänner efter att vännens keps väckte Liams intresse och fick dem att börja prata med varandra. På detta sätt omvandlades vännens kulturella kapital i objektform till socialt kapital. Förkroppsligat kulturellt kapital i form av kunskap kunde på liknande sätt omvandlas till socialt kapital. Även socialt kapital kunde omvandlas till andra former av kapital, exempelvis ekonomiskt kapital.

Jag skriver en hel del på Facebook med folk och man märker ju att folk känner igen en och de vet vad man samlar på. Så det är många som skriver till mig och frågar om värde när de kommer över Mega Drive-spel och de inte har koll på priser och sådär. [...] Det har jag märkt några gånger när man har köpt, i grupperna och även på mässorna, att de kommer till mig ibland [och] bara jag vet att du är ute efter det här så du får förtur på det. Och då får man bättre priser. – Börje

Börjes kunskap om Mega Drive-spel, det vill säga hans förkroppsligade kulturella kapital, omvandlades till socialt kapital i och med att människor, som visste att han besatt den kunskapen, skrev på Facebook och ställde frågor till honom. Börje omvandlade sedan sitt sociala kapital till ekonomiska kapital genom att han på grund av sina sociala relationer med andra människor inom communityn kunde få förtur och ett bättre pris på samlarobjekt som de sålde (jfr Bourdieu 1977:179f). Socialt kapital kunde också omvandlas till kulturellt kapital i objektform genom att människor som man kände inom communityn tipsade en om objekt att köpa till samlingen, eller gav bort ett samlarobjekt som gåva. Ens kulturella kapital i objektform kunde även omvandlas till symboliskt kapital. Ens samling kunde ge en erkännande inom communityn genom att den erkändes som speciell av andra inom communityn. Även förkroppsligat kulturellt kapital kunde omvandlas till symboliskt kapital genom att ens kunskap fick erkännande.

Är du snäll, tillmötesgående, social och även lite insatt i spel, värde, om någonting strular, vad som helst, då har du ett gott rykte om dig. Då blir det ju automatiskt att folk skriver till dig. – Ludvig

Enligt Ludvigs citat kunde förkroppsligat kulturellt kapital omvandlas till symboliskt kapital inom communityn genom att man på grund av sin kunskap om spel och värde kunde få ett gott rykte om sig, som gjorde att människor erkände ens kunskap som legitim kompetens inom communityn (jfr Bourdieu 1986:49). Valter visade istället vilka människor det var som innehade symboliskt kapital, nämligen de som han kallade för ”eliten”.

I mina mått mätt så är eliten de människorna som oftast sitter som admins eller är allmänt viktiga personer i olika forum eller Facebookgrupper. – Valter

”Eliten” var enligt Valter människor som genom sitt symboliska kapital var inflytelserika och ansågs vara viktiga, exempelvis på grund av deras roller som administratörer av communityns forum eller Facebookgrupper. Inom dessa fanns det även interna hierarkier.

4.2 Communityns interna hierarkier

Precis som i fält fanns det interna hierarkiska positioner inom communityn (Bourdieu & Wacquant 1992:104). Hierarkiska positioner syftade i detta sammanhang till vem som ansågs vara eller inte vara en bra samlare. Detta sammankopplades med olika typer av samlare som informanterna upplevde fanns inom communityn. Dessa samlartyper var främst dagsländor samt de som samlade/köpte och sålde retrospel enbart för att tjäna pengar.

Man ska inte ge upp. Jag har sett ett väldigt stort antal personer som varit dagsländor. De går all-in och är jättehypade på att samla, men efter ett år säljer de av allt. Är man seriös i sitt samlande och älskar det man håller på med så lägger man inte av efter ett år. – Måns

Dagsländor gick in hårt i början av sitt samlande, men tröttnade snabbt på det. De ansågs inte vara bra samlare och hade inte någon hög hierarkisk position inom communityn, eftersom de flesta av informanterna, precis som Måns, ansåg att tålmod var en viktig egenskap hos bra samlare. Informanterna definierade en bra samlare utifrån dennes egenskaper och vad den gjorde i samband med sitt samlande, inte utifrån innehållet i dennes samling. En bra samlare skulle även vara tillmötesgående och ha viljan att sprida kunskap om retrospel vidare. Att vara tillmötesgående och inneha kunskap hörde ihop med socialt och kulturellt kapital, som värderades högt inom communityn. Genom förvaltande av olika kapital kunde personer få symboliskt kapital och därmed legitimitet samt influens inom communityn. Det var dock inte nödvändigt att inneha symboliskt kapital för att kunna vara en bra samlare, eftersom man ansågs vara en bra samlare baserat på vad man *gjorde* med de kapital som man innehade. För att vara en bra samlare räckte det exempelvis inte att inneha erkänt förkroppsligat kulturellt kapital i form av kunskap, utan även viljan att sprida kunskapen vidare behövdes. Det var dock även möjligt att anses vara en sämre samlare baserat på vad man gjorde med de kapital som man innehade. Samtliga informanter var eniga om att man inte skulle hålla på med retrospel enbart för att tjäna pengar. Denna samlarkategori hade alltså en påfallande låg hierarkisk position inom communityn. Människor som tillhörde denna samlarkategori innehade en negativ mening för informanterna, vilken hade formats genom social interaktion med dem och med andra inom communityn, samt genom informanternas egna tolkningar av denna interaktion. Informanterna agerade baserat på denna mening genom att de tog avstånd från denna samlarkategori eller beskrev den på ett negativt sätt.

Det jobbigaste är just de här falska människorna, som enbart håller på med det på grund av pengar. [...] Det har väl hänt någon gång att man har känt att nej fan nu skiter jag i det här och säljer av allting för att man är trött på all girighet. [...] Det är ju därför det blir lite tråkigt ibland, när det är mycket sådant folk i grupperna. – Börje

Börje beskrev de människor som höll på med retrospel enbart för att tjäna pengar som falska. Ludvig hade liknande tankar och menade att om man köpte och sålde retrospel ”Då ska man vara givmild. Du ska inte vara girig. Det ska vara kul att samla”. För att vara en bra samlare skulle man alltså inte vara girig och enbart hålla på med det för att tjäna pengar, utan istället samla eftersom man hade ett genuint intresse för det. En bra samlare hörde alltså ihop med hur samlaren betedde sig och vad samlaren gjorde med sina kapital i samband med sitt samlande. Ett görande som enbart hörde ihop med ekonomiskt kapital, såsom att bara hålla på med retrospel för att tjäna pengar, hade en låg hierarkisk position inom communityn eftersom ekonomiskt kapital inte värderades lika högt som andra kapital. Ludvig sa dock även att ”Så länge du inte kör fulspel så är det väl okej att göra det bara för pengarna”. Trots att det vid en första anblick kunde verka som att Ludvig tyckte att det var okej att hålla på med retrospel bara för att tjäna pengar så var det viktigt att notera ordet ”väl” i uttalandet, vilket gav ett intryck av tveksamhet. Denna tveksamhet till att tjäna pengar på retrospel var återkommande under samtalen med informanterna.

4.3 Ekonomiskt kapital och retrospelsamlande

Ekonomiskt kapital och att tjäna pengar på retrospel var ett ämne som togs upp flera gånger under samtalen med informanterna. För att kunna träda in och delta i communityn krävdes retrospel, vilket informanterna vanligtvis fick genom att omvandla ekonomiskt kapital via köp av retrospel. För att kunna samla krävdes alltså ekonomiskt kapital. Trots att de samlade på olika saker tyckte samtliga informanter att bland det jobbigaste med samlandet av retrospel var att det var dyrt. Flera informanter berättade även att de gärna ville ha vissa spel till sina samlingar, men att de på grund av höga priser inte kunde tänka sig att köpa dem. Priserna på retrospel hade dock inte alltid varit lika höga. Informanterna menade att priserna hade ökat de senaste åren i takt med att populariteten för retrospel ökade och allt fler människor ville köpa dem. Melvin menade att ”Jag har sett att det blivit trendigt. Vilket gjort att priserna pressats upp som fasen”. Detta skulle kunna förklaras genom utbud och efterfrågan. Om fler människor vill ha ett spel och är villiga att betala för det så går priset upp. Det som var intressant med detta i retrospelsammanhang var vilka spel som har blivit dyrare, då informanterna berättade att inte alla retrospel hade ökat i pris. De spel som hade ökat i ekonomiskt värde var sådana som hade mening för många individer och då blev populära och eftertraktade objekt (jfr Blumer 1986:3, 50). Ett retrospels ekonomiska värde korrelerade alltså med vilken mening det hade för människorna inom communityn. Ett exempel på detta som togs upp var spelet *Mr. Gimmick!*. Flera informanter berättade att det var ett väldigt dyrt spel och att de inte visste

varför då det fanns andra spel som var mer sällsynta.

Det är faktiskt inte så jätteovanligt. Jag tror det kom runt 3000 eller lite över 3000 sålda i, antingen om det var i Sverige eller om det var i hela Skandinavien. Men det kom spel efter det som kom i betydligt mindre upplaga och de kostar inte ens i närheten av den pengan. Så exakt varför det kostar så mycket det vet jag inte. Det är väl hypen över det. – Ludvig

Att *Mr. Gimmick!* var dyrt trots att det inte var extremt sällsynt förklarade Ludvig med att det var hypen för spelet som orsakat det. En hype, eller hajp, innebär den stora popularitet och uppmärksamhet som en viss företeelse eller föremål får när intresset för den hastigt uppstår (Nationalencyklopedin, www.ne.se 2018). En hype innebär alltså att många människor tillskriver ett objekt mening och eventuellt stort ekonomiskt värde, vilket gör att objektets pris blir högt. En annan anledning till att ett spel ökade i ekonomiskt värde kunde vara att en person med symboliskt kapital visade intresse eller uppskattning för spelet.

Det man märker mest är [att] spel som har kostat en viss skitsumma som över [en] natt kostar tio gånger så mycket. Anledningen är att någon känd uppskattad person har gjort någon grej med det här spelet och plötsligt så upptäcker många andra också att det var ju tydligen lite fräckt, det var till och med lite ovanligt. Vi köper ett. – Valter

På grund av att en person med symboliskt kapital och erkännande inom communityn gjorde något med ett spel fick det mening för flera andra personer i den, vilket också skapade en efterfrågan på spelet. Personer med symboliskt kapital kunde alltså använda sitt erkännande för att influera vilka spel som blev eftertraktade och dyra (jfr Bourdieu & Waquant 1992:98, 101).

Utöver att informanterna upplevde att priserna hade ökat och att det var jobbigt att retrospel var dyrt att införskaffa så upplevde även flera av dem att det var tråkigt att det fanns människor inom communityn som enbart höll på med retrospel för att tjäna pengar. Åke menade att ”Jo men kommer det såna som bara vill tjäna pengar då är det klart att folk blir bittra på det”. Trots att informanterna ansåg att det var negativt att hålla på med retrospel enbart för att tjäna pengar på det så köpte och sålde samtliga informanter själva spel. De berättade dock att de använde pengarna som de tjänade till att köpa andra spel till samlingen. Detta ansågs inte negativt utan var ett sätt för informanterna att omvandla ekonomiskt kapital till kulturellt kapital i objektform och vice versa (jfr Bourdieu 1990:132).

Om det är något som ligger i utkanten av mitt fokus som är värt mycket pengar så har jag inga bekymmer med att sälja av den saken och köpa annat skoj för pengarna. – Frans

Att Frans, och flera andra informanter, kunde tänka sig att sälja ekonomiskt värdefulla spel som inte

var huvudfokuset i deras samling för att ha råd att köpa annat till samlingen tyder på att meningen som spelen hade var viktigare än deras ekonomiska värde. Ingen av informanterna tyckte att det var fel eller negativt att sälja spel för att kunna ha råd att köpa andra spel. Det var okej att tjäna pengar på retrospel så länge det återinvesterades och omvandlades inom den egna communityn (jfr Bourdieu & Waquant 1992:99). Communityn fungerade inte utan det ekonomiska kapitalet och dess omvandlingar. Trots att det tog stor plats i communityn hade det ekonomiska kapitalet inte mycket mening och värde för informanterna. Det var istället kunskap samt objekt i form av spel och sociala kontakter, det vill säga kulturellt och socialt kapital som hade mening och var värdefullt för dem.

Retrospelesamlarcommunityn kan, sammanfattningsvis, förstås genom användning av Bourdieus fältbegrepp (Bourdieu & Wacquant 1992:104). Inom communityn existerade ekonomiskt, socialt och kulturellt kapital i objektform samt förkroppsligat kulturellt kapital. Dessa kapital kunde på olika sätt omvandlas till varandra (Bourdieu 1990:132, Bourdieu & Waquant 1992:98, 101). Det som värderades högst inom communityn var socialt och kulturellt kapital. Trots detta krävdes ekonomiskt kapital för att kunna köpa retrospel och på så sätt träda in i fältet. Samtliga informanter resonerade kring de ekonomiska aspekterna av samlandet. Det som togs upp mest var att priserna på retrospel hade gått upp i takt med att populariteten hade ökat, samt att flera av informanterna inte tyckte att man skulle hålla på med retrospel enbart för att tjäna pengar på det. Det var dock okej att sälja spel för att kunna ha råd att köpa andra spel. Det var okej att tjäna pengar på retrospel så länge de återinvesterades och omvandlades inom den egna communityn. Det fanns även olika hierarkiska positioner inom communityn (jfr *ibid.* s. 97f). Dessa positioner refererade till vem som var eller inte var en bra samlare. Det som definierade hur man var som samlare var inte vilka kapital man hade utan vad man gjorde med dem och hur man betedde sig.

5. Retrospeksamlande som identitetsskapare

Detta kapitel behandlar de aspekter av retrospeksamlandet som blev en del av informanternas identitet och i vilka avseenden som communityn påverkade identitetsskapandet.

Belk menar att många typer av samlare använder sina samlingar för att skapa en identitet som samlare. Han menar även att ens extended self, det vill säga ens identitet och dess omfång, växer i takt med att samlingen växer (Belk 1986:141, 160). Detta var applicerbart även på retrospeksamlarna.

Min familj är en tårtbit av mitt liv och sen så är Hammarby en annan och sen är resten ändå spelen. Det är de tre tårtbitarna jag skulle vilja dela upp mitt liv i absolut. – Åke

Retrospeksamlande var en stor del av både Åkes och de andra informanternas liv i flera avseenden. Samlandet krävde pengar, tid, energi och plats i hemmet. Objekten i samlingarna hade mening för dem och att de agerade utifrån det (Blumer 1986:3, 50). Detta agerande fick konsekvenser genom utformningen av deras hem, för att visa upp eller inte visa upp samlingen. Det formade även tidsanvändningen och planeringen av deras vardag för att hinna åka på mässor och ha tid att leta efter saker till samlingen, på exempelvis Tradera eller Facebook. Informanternas samling var en så pass stor del av deras liv att det blev en del av deras extended self och identitet, vilket var tydligt då majoriteten av informanterna utan att tveka identifierade sig som samlare (jfr Belk 2013:477). Även nostalgi spelade en roll för informanternas identitet som retrospeksamlare, eftersom de flesta av dem började samla av nostalgiska skäl. Som nämndes i kapitel 3. *Samlingen som objekt och dess mening för samlarna*, började flera av informanterna sitt samlande eftersom de ville ha de spel som de spelade som barn eller de spel som de ville ha som barn, men aldrig hade. Att samla på detta i vuxen ålder kunde betraktas som ett sätt för informanterna att fylla ett hål i deras förflutna och därmed lägga till objekt i deras extended self och identitet som de kände att de saknade. Deras identitet som retrospeksamlare innefattade inte enbart det som de ägde idag, utan även det som hade ägt eller upplevt som barn och som var en del av deras förflutna. Detta var tydligt då Melvin berättade att ”Spel är absolut en del av min identitet. Det har varit det sedan jag var liten”.

Objekt, såsom spel, fick mening för informanterna genom social interaktion med andra människor och individuell tolkning av denna interaktion (Blumer 1986:11). Genom detta utvidgades eller förändrades deras extended self och identitet. Genom social interaktion kunde även objekt i form av människor få mening.

Det är jättemycket i mitt liv som kretsar kring tv-spel och det är det i deras också. Så man har ju direkt någonting att prata om. Det är väldigt lätt att bli vänner. – Liam

Genom interaktion och samtal med andra människor inom communityn om sina gemensamma intressen för tv-spel fick människorna mening för Liam och de blev på så sätt vänner (jfr Blumer 1986:10f). Vänner inom communityn blev en del av Liams, såväl som de andra informanternas, extended self och identitet. Samlandet fungerade som en slags identitetsskapare för informanterna, då identiteten som retrospelsamlare formades genom objekt som hade mening för dem. Communityn påverkade detta identitetsskapande genom att den tillförde objekt, både spel och människor, som genom social interaktion och individuell tolkning kunde få mening för dem och bli en del av deras identitet. Genom social interaktion och tolkning av den fann informanterna även människor som hade negativ mening för dem och som inte blev deras vänner (jfr ibid. s. 11). Exempelvis människor som enbart höll på med retrospel för att tjäna pengar.

Det är så synd att så många samlar enbart för pengarna. Jag har blivit lurad av några av de där när jag började [samla], innan jag började lära sig vilka man kunde lita på och inte lita på. – Börje

Människor som samlade på retrospel enbart för att tjäna pengar fick negativ mening för Börje efter att han blev lurad av människor som tillhörde den samlartypen. Denna negativa mening gjorde att Börje inte litade på denna samlartyp och refererade till människor tillhörande den som ”de där”. Det var tydligt att Börje inte identifierade sig med denna typ av samlare. Informanternas identitet skapades alltså även baserat på vilken typ av samlare som de inte uppskattade eller identifierade sig med. Genom agerande mot andra människor i communityn baserat på vilken mening de hade skapades inte bara individernas identitet, utan på detta sätt producerades och reproducerades även de hierarkier och kapitalvärden som fanns inom communityn.

Sammanfattningsvis kan det konstateras att informanterna identifierade sig själva som samlare och deras samlande utgjorde en stor del av deras liv, eftersom det krävde mycket pengar, tid och energi samt plats i deras hem. Genom social interaktion med andra människor och individuell tolkning av denna interaktion fick objekt, såsom den materiella samlingen och de vänner som de hade fått genom communityn och sitt samlande, mening för informanterna och blev en del av deras extended self och identitet (Blumer 1986:11). Communityn påverkade informanternas identitetsskapande genom att den tillförde objekt, både spel och människor, som kunde få mening för dem och bli en del av deras identitet.

6. Sammanfattande diskussion

I inledningen formulerades uppsatsen syfte utifrån tre frågeställningar. Den första var: Hur skapas samlingens mening för informanterna? Denna frågeställning har besvarats med hjälp av Herbert Blumers teori om symbolisk interaktionism. Informanternas samling fick mening för dem genom deras individuella tolkning av social interaktion med andra människor. Objekten i deras samling fick ofta mening på grund av att nostalgiska känslor kopplades till de spel som de spelade som barn med sina vänner. Denna sociala interaktion gjorde att spelens mening delvis skapades redan i informanternas barndom och fanns kvar även i vuxen ålder, vilket yttrade sig genom nostalgi. Genom social interaktion kunde även, för informanterna, nya objekt få mening och införskaffas till samlingen. Efter samtal med andra samlare och tolkning av dessa kunde även meningen hos den befintliga samlingen förändras, vilket i vissa fall resulterade i att informanten ändrade fokus för sitt samlande och bytte ut hela eller delar av samlingen. Genom social interaktion kan alltså meningen som objekt har för individer förändras och på så sätt även förändra hur individerna agerar mot objektet. Detta är inte enbart applicerbart på retrospel och retrospelsamlare, utan även på ting och människor inom andra communities och i samhället överlag.

Syftets andra fråga var: Vad anses värdefullt inom retrospelsamlarcommunityn? Genom användning av Pierre Bourdieus begrepp fält och kapital undersöktes vad som ansågs vara värdefullt inom communityn. Det var främst socialt och kulturellt kapital som fördes fram som värdefullt, medan ekonomiskt kapital hade en mer komplex roll inom communityn. Ekonomiskt kapital behövdes för att kunna köpa retrospel till sin samling och på så sätt träda in i communityn. Människor som enbart höll på med retrospel för att tjäna pengar ansågs dock inte vara bra samlare. De hierarkier som fanns inom communityn kretsade kring just vem som ansågs vara en bra samlare. En bra sådan definierades inte utifrån vilka kapital den hade eller vad dennes samling innehöll, utan ifrån vad den gjorde med sina kapital och hur den betedde sig. En person med en liten samling och ett intresse för att föra kunskap om retrospel vidare kunde således anses vara en bättre samlare än en person med en stor samling som inte var intresserad av kunskapsspridning. En retrospelsamlare värderades alltså som bra baserat på görande snarare än ägande, trots att communityn grundade sig i ägande av materiella ting. Trots detta var både handlingar och materiella ting delar av retrospelsamlarnas identiteter, vilket syftets sista frågeställning berörde.

Syftets tredje frågeställning var: Hur påverkar retrospelsamlarcommunityn informanternas identitetsskapande som retrospelsamlare? Denna frågeställning besvarades med hjälp av Blumers teori och Russell Belks teori om the extended self. Informanterna identifierade sig som samlare och deras samlaridentitet formades av materialitet, nostalgi och andra människor. Samlandet, både i

form av den materiella samlingen och vänskaper inom communityn, utgjorde i flera avseenden en stor del av deras liv. Samlingen och vännerna fick mening genom social interaktion och individuell tolkning och blev på så sätt en del av informanternas extended self och identitet. Communityn påverkade detta identitetsskapande genom att den tillförde objekt, i form av både spel och människor, som genom kunde få mening för informanterna och bli en del av deras identitet. Informanterna värderade särskilt mycket den sociala aspekten av samlandet och de vänner som de fick genom communityn. Trots att stora delar av communityn fanns på internet i form av Facebookgrupper och forum värderade flera av informanterna att träffa andra samlare på mässor högre än att enbart träffas på internet.

Oavsett om informanterna värderade sin materiella samling eller vänskapen som de hade fått genom samlandet högst så gick det att utröna ett generellt mönster när det gällde communityn utifrån vad de berättade. Detta mönster var att de kom till communityn för spelens skull men stannade för gemenskapen som de blev en del av. Trots att materialitet och materiella ting tar stor plats i dagens samhälle så har det sociala samspelet mellan människor lika stor och ibland större betydelse för människor och deras identitetsskapande.

Med denna uppsats har jag velat bidra till etnologisk forskning genom kunskap om samlande av retrospel och identitetsskapande i samband med detta. Denna kunskap handlar om hur retrospelsamlarcommunityn fungerar och hur den påverkar individers identitet. Den insikten kan även användas för att undersöka och frambringa kunskap om andra communities och grupper. Genom att analysera individers upplevelser kan det sägas något om vad grupper värderar samt hur individer påverkar och formar varandra.

Min undersökning har också visat hur nostalgi och retro hör ihop med retrospelsamlarnas identitetsskapande. Deras identitet formades inte enbart av vad de ägde och upplevde idag, utan även vad de hade ägt och upplevt i sitt förflutna. Detta ämne har enbart nuddats i denna uppsats och mer forskning om det behövs. Denna uppsats har även beskrivit hur retrospelsamlarna genom sitt samlande och spridande av kunskap bevarade retrospel. Relevant framtida etnologisk forskning kring retrospel och samlande av dessa är just forskning med fokus på och teorier kring tv-spel som kulturarv, samt bevarande och användning av åldrande teknik som inte längre tillverkas. Detta är även relevant inom fler områden i dagens samhälle än enbart tv- och datorspel. Retrospelsamlande kan även analyseras utifrån en mängd andra perspektiv och teorier än de som presenterats i denna uppsats. För framtida etnologisk forskning kring ämnet skulle även genusperspektiv vara relevant att använda för att analysera hur det kommer sig att så få kvinnor samlar på retrospel och/eller är delaktiga i communityn för retrospelsamlande.

7. Referenser

7.1 Fältmaterial

7.1.1 Intervjuer

Börje. Intervju via Facebook Messenger Video Chat. 2017-10-05.

Elliot. Intervju via Skype. 2017-10-13.

Frans. Skriftligt svar via e-post. 2017-10-22.

Liam. Fysisk intervju i Helsingborg. 2017-10-11.

Ludvig. Intervju via Facebook Messenger Video Chat. 2017-10-24.

Melvin. Skriftligt svar via e-post. 2017-10-04.

Måns. Skriftligt svar via e-post. 2017-09-29.

Valter. Intervju via Skype. 2017-10-01.

Åke. Intervju via Skype. 2017-10-10.

7.1.2 Observationer

Nerdmarket. Mitt Möllan. Malmö. 2017-09-16.

Hjärta spel. Malmö Museer. Malmö. 2017-10-14.

7.2 Internetkällor

Britannica Academic (2017). *Nintendo Wii*.

<http://academic.eb.com.ludwig.lub.lu.se/levels/collegiate/article/Nintendo-Wii/471600> [2017-11-28]

Britannica Academic (2017). *Sega Corporation*.

<http://academic.eb.com.ludwig.lub.lu.se/levels/collegiate/article/Sega-Corporation/438630> [Hämtad 2017-11-28]

Britannica Academic (2017). *Xbox*.

<http://academic.eb.com.ludwig.lub.lu.se/levels/collegiate/article/Xbox/438634> [Hämtad 2017-11-28]

Coppock, Mark (2016). *Gaming market explodes for \$91 billion in 2016, led by mobile and PC games*. <https://www.digitaltrends.com/gaming/pc-market-grew-in-2016-led-by-mobile-and-pc-gaming/> [Hämtad 2017-11-30]

Lunds universitet (2014). *Delaktighet och digitala arenor. En etnografisk studie av hur tv-spel och datorspel kan stärka delaktighet*. [http://portal.research.lu.se/portal/sv/projects/participation-and-digital-arenas\(5788c7d6-39aa-4e65-b8d7-b10c299ee823\).html](http://portal.research.lu.se/portal/sv/projects/participation-and-digital-arenas(5788c7d6-39aa-4e65-b8d7-b10c299ee823).html) [Hämtad 2017-09-20]

Malmö museer (2017). *Hjärta spel*. <http://malmo.se/Kultur--fritid/Kultur--noje/Museer--utställningar/Malmo-Museer/Nyhetsarkiv-Malmo-Museer/2017-10-06-Hjarta-spel.html> [Hämtad 2017-11-30]

Motion Picture Association of America, inc. (2017). *Theatrical Market Statistics 2016*. https://www.mpa.org/wp-content/uploads/2017/03/MPAA-Theatrical-Market-Statistics-2016_Final.pdf [Hämtad 2018-01-01]

Nationalencyklopedin (2017). *Hajp*. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/hajp> [Hämtad 2018-01-09]

Nationalencyklopedin (2017). *Nostalgi*. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/nostalgi> [Hämtad 2017-12-13]

Nationalencyklopedin (2017). *Retro*. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/retro-> [Hämtad 2017-12-13]

Nationalencyklopedin (2017). *Sony*. <http://www.ne.se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/lång/sony> [Hämtad 2017-11-28]

Nationalencyklopedin (2018). *Spelkonsol*. <https://www-ne-se.ludwig.lub.lu.se/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/spelkonsol> [Hämtad 2018-01-20]

NerdMarket (2017). *Inlägg*. [Facebook] <https://www.facebook.com/pg/nerdMarketMalmo/posts/> [Hämtad 2017-12-12]

Oxford English Dictionary (2017). *Community*.

<http://www.oed.com.ludwig.lub.lu.se/view/Entry/37337?redirectedFrom=community#eid> [Hämtad 2017-12-19]

Oxford English Dictionary (2018). *Fanboy*.

<http://www.oed.com.ludwig.lub.lu.se/view/Entry/68000?redirectedFrom=fanboy#eid4735701> [Hämtad 2018-01-20]

Retrospelemissan (2017). *Press*. <http://www.retrospelemissan.se/press/> [Hämtad 2017-11-30]

RSS – Retrospelesamlare (2017). *Medlemmar*. [Facebook]

<https://www.facebook.com/groups/RetroSpelSamlare/members/> [Hämtad 2017-11-30]

Umeå universitet. *Institutionen för kultur- och medievetenskaper. Doktorandprojekt*.

<http://www.kultmed.umu.se/forskning/doktorandprojekt/> [Hämtad 2017-09-20]

7.3 Litteratur

Ahrne, Göran & Svensson Peter (2011). Kvalitativa metoder i samhällsvetenskapen. I Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.

Belk, Russel. (1988). Possessions and the Extended Self. *Journal of Consumer Research*, (15), ss. 139-168.

Belk, Russel. (2013). Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research*, 40(3), ss. 477-500.

Blumer, Herbert (1986). *Symbolic interactionism: perspective and method*. Berkeley: University of California Press.

Bourdieu, Pierre (1977). *Outline of a theory of practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

Bourdieu, Pierre (1986). The forms of capital. I Richardson, John G. (red.) *Handbook of theory and research for the sociology of education*. Westport, Conn.: Greenwood Press, ss. 46-58.

Bourdieu, Pierre (1990). *The logic of practice*. Stanford, California: Stanford University Press.

Bourdieu, Pierre & Wacquant, Loïc J. D. (1992). *An invitation to reflexive sociology*. Chicago:

University of Chicago Press.

- Boym, Svetlana (2001). *The Future of Nostalgia*. New York: Basic Books.
- Ekström, Karin M. (2003a). En samlares själ. *Kulturella Perspektiv – Svensk etnologisk tidskrift*, (1), ss. 44-52.
- Ekström, Karin M. (2003b). Samlandets psykologi. I von Platen, Kim & Tull, Göran (red.) *Svenska Samlare*. Stockholm: Wahlströms förlag, ss. 194-200.
- Eriksson-Zetterquist, Ulla & Ahrne, Göran (2011). Intervjuer. I Ahrne, Göran & Svensson, Peter (red.). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.
- Fägerborg, Eva (2011). Intervjuer. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.) *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur, ss. 85-112.
- Gaughen, Brendan. (2014). Innovation, Imitation and the Continued Importance of Vintage Video Games. *Reconstruction: Studies in Contemporary Culture*, 14(1), ss. 2-2.
- Gustavsson, Karin (2014). *Expeditioner i det förflutna. Etnologiska fältarbeten och försvinnande allmogekultur under 1900-talets början*. Stockholm: Nordiska museets förlag.
- Guttenbrunner, Mark, Becker, Christoph & Rauber, Andreas. (2010). Keeping the Game Alive: Evaluating Strategies for the Preservation of Console Video Games. *The International Journal of Digital Curation*, 5(1), ss. 64-90.
- Hagström, Charlotte. (2017). Att skapa ordning: Den systematiska samlaren. *Kulturella Perspektiv – Svensk etnologisk tidskrift*, (1), ss. 8-16.
- Hillén, Sandra (2013). *Barn som medforskare: en metod med potential för delaktighet*. Diss. Göteborg: Göteborgs universitet. <http://hdl.handle.net/2077/33020>
- Högdahl, Elisabeth (2009). Välja sina ord. I Arvatson, Gösta & Ehn, Billy (red.). *Etnografiska observationer*. Lund: Studentlitteratur, ss. 101-116.
- Jönsson, Lars-Eric (2009). Hemma på gatan. I Arvatson, Gösta & Ehn, Billy (red.). *Etnografiska observationer*. Lund: Studentlitteratur, ss. 63-82.
- Nilsson, Bo (2002). Kön som förutsättning och resultat. I Lövgren, Karin (red.) *Perspektiv på intervjuer. Genus, generation och kulturmöten*. Stockholm: SAMDOK, ss. 15-28.
- Palmgren, Ann-Charlotte (2011). Autoetnografi – Att läsa andras kroppar. I Gunnemark, Kerstin (red.) *Etnografiska hållplatser. Om metodprocesser och reflexivitet*. Lund: Studentlitteratur, ss.173-192.
- Pripp, Oscar (2011). Reflektion och etik. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.). *Etnologiskt fältarbete*. 2., [omarb. och utök.] uppl. Lund: Studentlitteratur, ss. 65-84.
- Pripp, Oscar & Öhlander, Magnus (2011). Observation. I Kaijser, Lars & Öhlander, Magnus (red.)

Etnologiskt fältarbete. Lund: Studentlitteratur, ss. 113-145.

Toivonen, Saara & Sotamaa, Olli. (2011). Of discs, boxes and cartridges: the material life of digital games. I *Digital Games Research Association DiGRA. Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. (6), ss. 1-11.