



LUND UNIVERSITY

# Virtuella Spelavatarer

En kvalitativ studie om könsstereotyper i den virtuella världen

---

**KANDIDATUPPSATS INOM:** Digitala Kulturer

**ANTAL POÄNG:** 15 HP

**KANDIDAT:** Institutionen för kulturvetenskaper,  
Lunds universitet

**FÖRFATTARE:** Kristina Riley & Märta Perhag

**DATUM:** Maj 2021

# Könsstereotyper i Virtuella Spelavatarer: League of Legends

**English title:** Gender stereotypes in Virtual Gaming Avatars: League of Legends

**Författare:** Kristina Riley och Märta Perhag

**Utgivare:** Institutionen för kulturvetenskaper, Humanistiska och teologiska fakulteten, Lunds Universitet

**Handledare:** Shirley Chan

**Framlagd:** Maj 2021

**Dokumenttyp:** Kandidatuppsats

**Antal sidor:** 74

**Nyckelord:** Spelavatarer, Virtuell värld, Könsstereotyper, The Proteus Effect, Cybertype

**Sammanfattning:** Studien undersöker främst hur och vilka könsstereotyper som används vid framställning av spelavatarer i League of Legends (LoL). I motsats till tidigare forskning avser uppsatsen att begripa varför detta inträffar. Forskningens resultat tog fram att föreställningar om kön appliceras på kvinnliga och manliga spelavatarer i LoL. Det framgick att media och samhället har stor inflytelse på hur spelavatarer gestaltas. I LoL fastslogs det att spelavatarerna är överdrivna, sexualiserande och attraktiva som producerades i syfte att behaga målgruppen. Det klargjordes även att spelvärlden är ett fenomen där kundernas djupaste begär och drömmar kan realiseras. Det framgick därför att LoL är ett datorspel som är en avspegling av samhället. Resultat är att spelindustrin framställer kvinnliga respektive manliga spelavatarer enligt samhällets normer och förväntningar av hur det ideala könet bör se ut och te sig.

## Förord

Examensarbetet är det sista momentet som utförts inom kandidatprogrammet Digitala Kulturer 2021 vid Institutionen för kulturvetenskaper, Lunds universitet.

Vi vill inledningsvis tacka vår handledare Shirley Chan för hennes omfattande stöd, förtroende, granskande läsning och den vägledning som vi har fått ta del av under våren av 2021. Vi vill även rikta ett stort tack till de informanter och deltagare som bidragit med sina erfarenheter, upplevelser och tid.

Det ska även ges uppskattning till vardera handledare, examiner och kamrat som lagt ner sin tid för att granska vår studie. Vi vill slutligen passa på att tacka varandra för det stöd och energi vi givit under arbetets gång.

Tack!

Institutionen för kulturvetenskaper, Lunds Universitet, 27 Maj 2021



Kristina Riley



Märta Perhag

## Abstract

This thesis investigates how stereotypes and norms are projected in the virtual world. The study specifically aims to understand this, through delving into the virtual game League of Legends to inquire *how* and *what* gender stereotypes are used when constructing gaming avatars. Lastly, our thesis aims to answer and give an explanation for *why* this occurs.

This dissertation is based on two qualitative methods, interviews and focus groups which conjointly made up several hours of material. This information was hence an important asset in understanding and investigating if, what and why gender stereotypes are used in gaming avatars.

Previous research states that the internet and online worlds are a reflection of society. It is therefore also a scene where social norms, attitudes and stereotypes are transmuted and ever-existing. Additionally, this conjunction has resulted in a virtual online society where racial, geographical and gender borders can be crossed and expanded. As League of Legends has formerly been criticized for representing gender in a discriminating and sexual proneness, our aim has been to grasp an understanding for why and how this occurs. We have been examining specific League of Legend gaming avatars personality traits and characteristics in order to conduct our study.

In the final discussion of our research, we have concluded that gaming avatars are constructed in a sexual, exaggerated, and attractive way. This was deduced through theories based on gender representation in video games, calculating previous research as well as analyzing our own data. The reason for why this occurs can be summarized as desired qualities from the League of Legends target group as well as social psychological explanations that gamers impose upon a forum where their deepest desires, dreams and ideal versions of themselves can be externalized. To sum up, female and male gaming avatars do embody society's ideal gender stereotypes.

**Keywords:** Game Avatars, Virtual world, Gender stereotypes, The Proteus Effect, Cybertype

**Nyckelord:** Spelavatarer, Virtuellt värld, Könssstereotyper, The Proteus Effect, Cybertype

<b>Ordlista .....</b>	<b>.....</b>
<b>1. Inledning.....</b>	<b>1</b>
1.1. Introduktion.....	1
1.2. Problemformulering.....	4
1.3. Syfte och frågeställningar .....	4
1.3.1. Frågeställningar.....	5
1.4. Avgränsningar.....	5
1.4.1. Val av League of Legends .....	6
1.5. Nyckelbegrepp .....	7
1.6. Tidigare forskning.....	7
1.6.1. Sammanfattning och relevans .....	10
1.7. Disposition .....	11
<b>2. Teoretiskt ramverk.....</b>	<b>11</b>
2.1. Avbildningen av samhället i datorspel.....	12
2.1.1. Media och samhällets inverkan på spelindustrin .....	12
2.1.2. Svårt att skilja mellan fiktion och verklighet.....	13
2.2. Manliga och kvinnliga ideal.....	15
2.2.1. Köns skillnader och dess uppkomst .....	15
2.2.2. Den attraktiva människan .....	18
2.2.3. The “Beauty is Good”- and “Beauty is Beastly” stereotype.....	20
2.2.4. The “Hyper-masculinity” och “Hyper-femininity” stereotype.....	21
2.2.5. Sammanfattning och relevans .....	22
<b>3. Metod .....</b>	<b>23</b>
3.1. Kvalitativa metoder.....	23
3.1.1. Generella problemområden vid användning av kvalitativa metoder .....	24
3.2. Fokusgrupp .....	26
3.2.1. Förberedelser.....	26
3.2.2. Val av deltagare .....	27
3.2.3. Presentation av valda spelavatar .....	29
3.2.4.....	31
3.2.5.....	33

3.2.6.	Genomförande.....	34
3.3.	Intervju.....	35
3.3.1.	Förberedelser.....	36
3.3.2.	Val av informanter .....	38
3.3.3.	Genomförande.....	40
3.4.	Bearbetning av material .....	41
3.4.1.	Transkribering.....	41
3.4.2.	Analys av intervjuer.....	43
3.4.3.	Fenomenografisk analysmetod .....	43
3.5.	Etiska aspekter .....	44
<b>4.</b>	<b>Analys.....</b>	<b>45</b>
4.1.	Media, medvetenhet och fiktion .....	45
4.1.1.	Medias och samhällets inverkan på spelindustrin.....	45
4.1.2.	Svårt att skilja mellan fiktion och verklighet.....	48
4.2.	Ideal och förväntningar i datorspel .....	49
4.2.1.	Spelavatarer.....	50
4.2.2.	Manliga spelavatarer i LoL.....	50
4.2.3.	Kvinnliga spelavatarer i LoL .....	55
4.3.	Spelindustrins framgång .....	60
4.3.1.	Målgruppen bestämmer .....	61
4.3.2.	Motivet för customization.....	62
4.3.3.	Evolutionen av datorspelsindustrin.....	63
<b>5.</b>	<b>Slutsats och vidare forskning.....</b>	<b>66</b>
5.1.	Slutsats .....	67
5.1.1.	Relevans och begränsningar kring val av metod .....	71
5.2.	Vidare forskning .....	72
<b>6.</b>	<b>Käll- och litteraturförteckning .....</b>	<b>75</b>
6.1.	Bilagor.....	79

## Ordlista

**Virtuell värld:** En skenvärld där användaren agerar och upplevs att vara i, en virtuell värld är genererad av datorer.

**Spelvärld:** Ett imaginär plats där datorspelets händelser inträffar. När spelarna går in i spelet låtsas den vara någon annanstans, det är i spelvärlden.

**Spelare:** En person som spelar datorspel.

**Spelavatarer:** Karaktärerna i ett datorspel.

**Könsstereotyper:** Återspeglings av normativa uppfattningar kring femininiteter och maskuliniteter, kvinnor och män.

**Cybertyper:** Stereotyper och normer som återfinns på internet inom ras och etnicitet.

**The Proteus Effect:** Ett fenomen då en avatars egenskaper förändrar en individs beteende inom virtuella världar.

**Incel-rörelsen:** I regel män som inte lyckats hitta någon partner och slutar i ofrivillig celibat. De samlas ofta på nätet i forum för att fantisera om våld mot kvinnor som hämnd för avsaknaden av partner.

**Sex sells:** En term inom marknadsföring som används för att sälja in, på bekostnaden av maskulinitet eller femininitet.

**“In-game” karaktärer / Champions:** Valbara spelkaraktärer inom datorspelet LoL, dessa benämns Champions. Varje Champion har unika förmågor och attribut.

**Nexus:** Det primära målet i varje League of Legends-spelläge. Ett lag vinner matchen när motståndarlagets Nexus förstörs.

**League system:** Ett rankingsystem som matchar spelare med samma skicklighetsnivå att spela med och mot varandra. Systemet består av sju nivåer som anger spelarnas skicklighetsnivå. Spelare inom varje division rankas med hjälp av ett poängsystem som kallas League Points (LP).

**(1) Bronze, (2) Silver, (3) Gold, (4) Platinum, (5) Diamond, (6) Grand Master, (7)**

**Challenger:** De sju olika nivåerna inom League system.

**League Points (LP):** Spelare tjänar ihop LP när de vinner spel och minskar LP när de förlorar spel.

**Cosplay:** Att klä ut sig till en karaktär från ett datorspel, bok eller film.



# 1. Inledning

Teknologins utveckling och internets omfång har gett upphov till en värld där människor får möjlighet att uttrycka sig på nya sätt. Den här nya onlinevärlden har skapat möjligheter där personer från olika kulturer kan diskutera åsikter, erfarenheter och dela information. På så sätt kan internet ses som ett fenomen som är en vidareutveckling eller en avspeglning av många olika samhällen, kulturer och traditioner. Internet kan också vara en plats som inte har något slut, med andra ord är det möjligtvis inte görligt att fastställa var internet börjar eller var det slutar. Många olika branscher idag kan därför använda internet för att utöka sin kundbas för att göra det möjligt för allt fler att ta del av informationen och upplevelsen, där ibland spelindustrin.

Spelindustrin upplevs att vara i ständig förändring och utveckling i samband med att fler har möjlighet att introduceras till datorspel. En konsekvens kan därför vara att industrin på senare senare tid växt exceptionellt, men vad är det som attraherar en sådan omfattande kundbas som datorspel gör idag? Och vad är det som får spelaren att vilja stanna kvar och utvecklas inom ett datorspel? Det finns möjligtvis flertal anledningar och förklaringar till detta. Kanske ligger förklaringen i, på samma sätt som internet, att datorspel möjliggör till att få ta del av andra människors åsikter och liv när man spelar online. Många datorspel använder sig av samhällets historia, landskap och olika fantasier för att återskapa världar. På så sätt kan man säga att datorspel är en avspeglning av dagens samhälle, vår studie avser därför att ta reda på om spelavatarer i datorspel också är det.

## 1.1. Introduktion

Spelindustrin är en global verksamhet som sträcker sig över alla världsdelar. I takt med industrins framgång och tillväxt är datorspel en genre i ständig utveckling. Det finns därför många olika typer av datorspel som konstrueras på skilda vis och som produceras för att passa alla människor. Det har tagits hänsyn till allt från hur mycket tid spelaren vill spendera på spelet till faktorer som spelarens geografiska position och kulturella bakgrund. Hur datorspel konstrueras gentemot dess målgrupp är därför väldigt intressant att undersöka. Det vår studie kommer att granska är **ARTS** (Action-Realtidsstrategispel) som kortfattat innebär att spelet pågår i realtid oavsett sin geografiska plats. Det finns flera olika typer av ARTS-spel men det kommer specifikt att granska den populära online genren och datorspelet **MOBA** (Multiplayer

Online Battle Arena). Här möts spelare i en online konstruerad arena från över hela världen för att strida mot motståndarsidan. Spelet fokuserar främst på lag- och samarbete samt att man som spelare agerar en spelavatar med specifika attributer och skills. League of Legends är ett populärt sådant spel (se *1.1.4. Val av League of Legends* för att läsa mer) (Statens Medieråd, 2016: Comprating, 2021).

Tekniska framgångar har möjliggjort revolutionerande framsteg inom hur datorspel är uppbyggda. Hellström förklarar i *Adolescent Gaming and Gambling in Relation to Negative Social Consequences and Health* (2015) att speltillverkare konstruerar spel för att få spelare att dröja sig kvar och återkomma till spelet. Genom att spelaren antingen belönas eller bestraffas utifrån dess val skapas en form av belöningsystem där personen upplever att den bidrar till hur spelet utvecklar sig. Denna känsla förstärks av musik, text, grafik och interaktion med andra deltagare. Syftet är att få spelaren att frambringa känslor om status, gemenskap, tillhörighet och irritation samt saknad när hen inte spelar (Hellström, 2015:14-16).

I takt med digitaliseringen har industrin dessutom spridit sig till olika typer av forum där flera datorspel berättas och utvecklas vidare (Jenkins, 2006:3). Escibano (2012) förklarar hur kreatörer av spel försöker göra spelvärlden och verkligheten svår att särskilja genom att olika medier och grafiska tekniker används (2012:201). Avsikten är att spelaren ska ha svårt att skilja på verklighet och fiktion. Det har i sin tur gett upphov till termen virtuell verklighet eller virtuell värld (Cover, 2016:216). Inom datorspel kan den virtuella världen inkludera att spelare upplever en tillhörighet och anslutning till den spelkaraktär de spelar. Begreppet innebär att den fysiska världens normer, stereotyper och beteenden överförs och avspeglas i ett sammanhang online. Spelvärlden ska ses som en förlängning av verkliga sociala miljöer (Bell, 2008:4).

Genusskillnader är även en företeelse som tydliggörs, tillämpas och syns inom och utanför datorspel. The Interactive Software Federation of Europe (ISFE) utforskar i sin studie *Video Games in Europa: Consumer Study* (2019) mönster i svenskars datorspelsanvändning. Rapporten förklarar att män i åldrarna 16-34 år dominerar både i spel online och i multiplayer spel online (ISFE, 2019:8). Enligt Ungdomsstyrelsens rapport från 2006 visar studier att endast 13% av datorspelare är kvinnliga (Falkner, 2007:17). Larsson och Neren (2005) skriver att en förklaring

till varför mer män än kvinnor spelar datorspel är att kvinnliga spelavatarer sexualiseras, vilket bidrar till att färre kvinnor vill eller känner ett behov av att spela. I ISFE studie från 2019 förklaras att 46% av dagens EU:s spelare är kvinnliga deltagare. Förklaringen kan grunda sig i att kvinnor har börjat att synas och representeras på ett någorlunda annat sätt i datorspel, men sexualiseras fortfarande i mycket högre grad än män (Dill & Thill, 2007:1).

Att kvinnor och män porträtteras olika kan tydligt ses när spelaren får konstruera, uppleva och porträttera egna spelavatarer. Hellström (2015) förklarar att spelaren antingen vill uppleva sin spelavatar som en förlängning av sig själv eller välja/skapa ett idealutseende/personlighet som spelaren själv vill uppnå eller uppleva i en sexuell aspekt (Hellström, 2015:16; Dill & Thill, 2007). Stereotyper är därför en viktig komponent vid framställning av spelavatarer. Termen utvecklas när människan har en oförmåga eller ovillighet att bedöma en person eller situation rättvist. En stereotyp är en generalisering av en viss person eller grupp av människor (Nakamura, 2002:12). Utan kunskap om all fakta skapar en person sig fördomar och tillskriver egenskaper baserat på associerade stereotyper (Larsson & Neren, 2005:10). Ur stereotyp kan även begreppet könsstereotyp myntas som tillskriver män och kvinnors specifika egenskaper som de förväntas upprätthålla för att passa in i samhället. Könsstereotyper och även normer är ett fenomen som ett samhälle gemensamt delar och upplever vilket gör att trots att vardera kön särskiljs, delar män och kvinnor ofta samma uppfattning för de förväntningar av hur män och kvinnor bör se ut enligt normen (Wahl et.al., 2011).

Datorspelsbranschen fortsätter att utvecklas och når idag ut till en bredare publik än tidigare med flera olika spelgenrer, spelforum och nya designtekniker. Det innebär att nya spelavatarer och spelare av olika kön introduceras för den virtuella världen och digitaliseringen, tillsammans med dess möjligheter samt utmaningar. Spelavatarerna och deras värld styrs utifrån samhällets funktioner vilket slutar i en förlängning av verkligheten, och de virtuella världarna i datorspel frambringar en möjlighet att kunna konstruera och uppleva det omöjliga. Därför ska vår studie undersöka på vilket sätt datorspel konstrueras som en förlängning av samhället. Det ska specifikt kolla på hur kön som stereotyp framställs i datorspelet League of Legends och även ge en grundlig förklaring till varför män respektive kvinnor återges på det sätt de gör. Uppsatsen

kommer att använda sig av insamlat material från fokusgrupper och intervjuer för att undersöka ämnet.

## **1.2. Problemformulering**

Internet är inte en plats som är fri från samhällets normer, stereotyper och beteenden. Den virtuella världen är snarare en spegelbild av samhällets fördomar idag (Nakamura, 2002:31). Studien avser därför att undersöka tidigare forskningshypoteser för att se hur könsstereotyper återfinns i datorspel. Avsikten är att ta reda på vilka könsstereotyper som tillämpas och begripa varför dessa används. Det finns redan en stor mängd forskning som enbart undersöker hur spelare anammar spelaravatarens karaktär som man spelar. Däremot finns det inte mycket material där man studerar varför detta fenomen inträffar vilket vår studie avser att ta reda på.

På grund av datorspelsbranschens uppsving i popularitet och ökade ekonomiska omsättning (ISFE, 2019:1) är det av relevans att förstå varför industrin accelererar i den fart den gör idag. En del tidigare forskning (Holmer, 2006.; Thill & Dill, 2007) har påvisat att manliga och kvinnliga föredömen porträtteras i många fall inom datorspel. Industrin är fortsatt dominerad av det manliga könet och trots att kvinnor är på god väg in i spelvärlden diskrimineras samt särskiljs de i större omfattning än männen (ISFE, 2019:8; Falkner, 2007:17). I en jämförelse mellan kvinnliga respektive manliga spelavatarer sexualiseras kvinnorna avsevärt mycket mer (Dill & Thill, 2007). I en studie förklaras att datorspelet League of Legends är ett tydligt och praktiskt exempel där distinktionerna mellan män och kvinnor är tydlig. Eftersom spelet är ett av världens populäraste datorspel (Gao et. al, 2017:308-309) vill vi med vår studie specifikt undersöka datorspelet League of Legends för att förstå varför kön representeras olika. Det är därför av stort intresse att förstå tankeprocesserna vid speldesign och erfarenheter från League of Legends-spelare. Genom det vill vår studie påvisa underliggande faktorer till varför människan applicerar, i många fall problematiska, normer, stereotyper och beteenden som särskiljer könen och ger upphov till diskriminering.

## **1.3. Syfte och frågeställningar**

Syftet med uppsatsen är att nå kunskap om hur könsstereotyper och normer projiceras på spelavatarer i datorspel. Till skillnad från tidigare forskning vill vi inte bara ta reda på om

representationer om kön appliceras i den virtuella verkligheten utan specifikt undersöka vilka könsstereotyper som appliceras på spelavатарer i datorspelet League of Legends. Vi vill förstå på vilket sätt spelindustrin påverkas av faktorer såsom media och samhället och därför nå kunskap om hur könen representeras i spelvärlden.

### 1.3.1. Frågeställningar

- 🎮 På vilka sätt påverkar media och samhället skapandet av könsstereotyper i spelavатарer i datorspel samt vad säger forskning om olika faktorer påverkan på spelindustrins val av dessa?
  
- 🎮 Hur återskapas könsstereotyper i kvinnliga respektive manliga spelavатарer i League of Legends?

## 1.4. Avgränsningar

Det är av vikt att poängtera att med kön menar vi det manliga och kvinnliga könet. Uppsatsen kommer att utgå ifrån olika teories definitioner om kön och stereotyper gällande karaktärsdrag och utseende. Definitionerna kommer att förklaras ytterligare i teorikapitlet (se 2.2 *Manliga och Kvinnliga ideal*). Studien har valt att helt utesluta andra generella stereotypiska drag som inte berör kön, exempelvis stereotypen att alla fransmän bär basker eller stereotypen att alla datorspelare sitter inomhus dagarna i ända. Den avgränsningen görs på grund av uppsatsens tidsbrist och för att förhindra att ämnet inte blir alltför brett i syfte att kunna på ett djupgående sätt besvara forskningsfrågorna.

I fokusgruppen kommer specifika spelavатарer att lyftas fram, dessa kommer att diskuteras utifrån deras utseende och karaktärsdrag. För att undvika missförstånd eller fokusskifte kommer frågor som berör spelavатарer i samband med religion inte att ställas till fokusgruppens deltagare, inte heller informanterna. Däremot om deltagarna själva väljer att lyfta den aspekten i anknytning till könsstereotyper kommer det att tas i beaktning. Vår studie vill som sagt endast undersöka hur kön representeras i spelvärlden samt de utvalda spelavатарerna från LoL. Förtydligande är att med deltagare och informanter menar vi de personer som medverkat i fokusgrupperna, intervjuerna och därmed de som bidrar till vår empiriska materialinsamling.

### 1.4.1. Val av League of Legends

Som tidigare nämnts kommer uppsatsen främst att utgå ifrån datorspelet League of Legends (LoL) för att undersöka hur föreställningen om kön appliceras på spelavatarer. Kortfattat är spelet en variant av ett Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) spel. Syftet med spelet är att i lag försvara sitt egna territorium genom att strida mot ett motståndarlag. Matchen är över när ena laget lyckas tränga igenom motståndarlagets territorium och förstöra deras "Nexus". Kriget mellan lagen utförs i en fantasy-liknande och sagolik arena. Spelaren ska även samla poäng under spelets gång genom att byta och köpa varor (Ratan et. al, 2015:442). För att ytterligare förstärka tävlingsinstinkten har ett rankingsystem som kallas "League system" konstruerats som innefattar sju nivåer av hur bra en spelare är. I dagsläget benämns dessa: Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Grand Master, and Challenger. Beroende på om du vinner eller förlorar en match kan du förlora eller vinna så kallade LP (League Points) och därför gå upp och ner i ranking (Gao et. al, 2017:309-310)

I ett MOBA-spel, som League of Legends, har redan färdiga spelavatarer konstruerats som spelaren måste välja och använda sig av för att kunna delta. Spelet har idag 134 stycken så kallade "in-game" karaktärer som benämns Champions vilka alla har olika utseenden, karaktärsdrag, röster och bakgrundshistorier. Omfånget av spelavatarer var en orsak till val av spel då det ger ett varierat omfång och brett underlag för att försöka få svar på forskningsfrågan (Gao, et. al, 2017:309-310).

Val av datorspel grundade sig i att spelet är ett av världens mest populära spel med omkring 30 miljoner spelare varje månad (Ratan et. al, 2015:442). På grund av resurs- och tidsbrist i studien kunde LoLs breda målgrupp samt popularitet tillåta att förenkla processen med att hitta erfarna deltagare till studien. Det är även ett kostnadsfritt spel vilket likaså kunnat orsaka ett bredare underlag för deltagare och bidra till en billigare samt mer effektiv undersökning. Att notera kommer arbetet härnäst referera till League of Legends med benämningen och förkortningen LoL.

På grund av den breda variationen av manliga och kvinnliga spelavatarer som finns i LoL och resursbrist behövde vår uppsats avgränsa sig kring ett fåtal spelavatarer som kunde diskuteras

utifrån varierande aspekter. Inom ramen för vår uppsats valde vi att undersöka de kvinnliga spelavatorerna Lux (The Lady of Luminosity) och Miss Fortune (The Bounty Hunter) samt de manliga spelavatorerna Darius (The Hand of Noxus) och Rengar (The Pridestalker) för att besvara forskningsfrågorna. Noterbart är att vardera spelavatar har olika "skins" som kortfattat är olika utklädnader som spelaren kan köpa. Vår studie har valt respektive spelavators originalskin. För Darius är det skinen Darius, för Rengar är det skinen Rengar, Lux har Lux och på samma sätt har Miss Fortune skinen Miss Fortune (League of Legends, u.å). Syftet med att välja ut specifika spelavatarer är för att få en grundlig och djuplodande förståelse för de tankar som uppstår kring spelavatorerna samt begränsa uppsatsen ytterligare. De specifika spelavatorerna är valda för att de kan analyseras ur flertalet aspekter såsom att få en varierad diskussion kring utseende och karaktärsdrag. Spelavatarer strider både mot vissa aspekter om könsstereotyper medans vissa egenskaper kan återfinnas i de. Spelavatarer har även benämnda karaktärs- och utseende drag som kommer att granskas (se 3.2.2. *presentation av valda spelavatarer*).

## **1.5. Nyckelbegrepp**

- Spelavatar
- Virtuell värld
- Könsstereotyper
- Cybertype
- The Proteus Effect

Se definitioner i ordlistan.

## **1.6. Tidigare forskning**

I detta kapitel kommer forskning som tar avstamp i vårt ämne att presenteras. Syftet med att redogöra för andra studier är att kunna begripa det omfång som vårt ämne berör. Den tidigare forskningen ska i viss utsträckning kunna relateras till vår empiri, slutsats eller syfte. Första studien har valts för att få en inblick i hur människan har svårt att skilja på världen offline- och online samt hur det påverkar hur spelavatorer ser ut och ter sig. Andra studien ger en djupare inblick i konsekvenserna av när föreställningar om kön återskapas online. Den fastslår även i vilka könsstereotyper som porträtteras i datorspel. Den tredje studien presenteras för att den

lyfter fram och fastslår att kvinnliga respektive manliga spelavatarer representeras som onormala och överdrivna. Slutligen används fjärde studien för att den undersöker LoL spelmiljö och beskriver på vilket sätt sexism och diskriminering återspeglas i spelet.

Första studien *Stereotyper i den virtuella världen: hur visuella intryck påverkar deltagarnas uppfattningar av virtuella agenter* (2006) förklarar hur datorkaraktärer anammar egenskaper som femininitet och maskulinitet i visuell form. Magisteruppsatsen är skriven av Holmer och syftar till att förstå varför könsstereotyper finns i samhället. Den tar också upp varför människor inte kan skilja på online- och offline världen. Sistnämnda är att den återger och presenterar hur attraktiva könsstereotyper kan urskiljas i virtuella spelavatarer.

Underlag för studien var CASA-paradigmet (Computers Are Social Actors) som forskarna Reeves och Nass tagit fram för att fastslå att människan tilldelar sociala egenskaper på datorer och online sammanhang. Termen är en del av "The Media Equation" som innebär att allt som berör media ofta upplevs oskiljbart från verkligheten. Kortfattat innebär paradigmet att människan beter sig likadant mot datorer som den skulle vid annan mänsklig interaktion. Holmer fortsätter förklara vilka kognitiva processer som sker i hjärnan vid CASA-paradigmet. Vid interaktion sker en automatisk process och termen "mindlessness" dyker i många samband upp som kortfattat innebär att ett rutinmässigt agerande utlöses. Eftersom datorer använder sig av mänskliga egenskaper kan människan helt enkelt inte urskilja verkligheten och applicerar beteendemönster på spelavatarer och sig själv.

För att bevisa hypoteserna använde sig Holmer av visuella attraktiva gentemot neutrala "agenter" (figurer som liknar kvinnor och män) för att ta reda på om uppfattningar om köns/genusbaserade och attraktionsstereotypiska drag överförs till virtuella spelavatarer. Resultatet av studien påvisade att människan överför sådana föreställningar samt att visuella intryck påverkar i vilken utsträckning detta sker på.

I den andra studien *Gender Aspects on Computer Game Avatars* (2005) skriven av Larsson och Neren förklarar de hur kvinnliga och manliga spelavatarer representeras i datorspel. Första delen av uppsatsen avser att ta reda på vilka och varför vissa könsstereotyper tillkommer på manliga



respektive kvinnliga spelavatarer. Den fortsätter att undersöka attityder gentemot könsstereotyper på spelavatarer och hur spelaren uppfattar hypersexualiserade karaktärer i datorspel.

Larsson och Neren förklarar att manliga och kvinnliga deltagare i studien skulle välja spelavatarer baserat på utseende. Syftet var att förstå om det fanns en skillnad i hur respektive kön valde sina spelavatarer. Resultat var att det inte fanns någon skillnad i hur deltagarna valde sina spelavatarer. Det var däremot märkbart att de spelavatarer som var lättklädda var de som anses attraktiva. Författarna förklarar vidare att den kvinnliga hypersexualiserade spelavataren med stora bröst och liten midja inte heller sågs som stereotypisk utan antogs vara ett normalt utseende utifrån både kvinnliga och manliga deltagare, den hypersexualiserade mannen fick inte samma bemötande.

Slutligen ansågs de attityder som var kvinnliga respektive manliga att passa in på den karaktär de föreställde. De spelavatarer som associeras med en "bimbo attityd" var de som hade hypersexualiserade kroppar. Studien undersökte också om spelavatarer framställdes hypersexualiserade för att gynna de som spelar spelet, i stor del män. Larsson & Neren (2005) skriver att:

the misconception found earlier in this thesis that is prevalent; that avatars with a "bimbo" appearance in some way are pleasing to the male audience the game is intended for, but our research show that the males like these avatars no more than the females do (ibid, 2005:31).

I den tredje studien avser författarna Dill och Thill att undersöka i vilken utsträckning manliga respektive kvinnliga spelavatarer porträtteras enligt existerande könsroller. I undersökningen *Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions* (2007) poängterar författarna i vilken grad människan påverkas av de ideal som media och datorspel framställer. Studien refererar till tidigare forskning som påvisar att allt fler unga vill förändra sitt utseende till de stereotyper som existerar i samhället.

Dill och Thill förklarar vidare hur överdriven könsstereotypisering orsakar “hyper-masculinity” och “hyper-femininity” där respektive kön råkar ut för sexualiserande och dominans för att passa in i den bild som samhället porträtterar. Studien tar även upp hur kön framställs i datorspel vilket påvisar ytterligare relevans för vårt arbete. Det förklaras att en fjärdedel av datorspel skildrar kvinnor som prostituerade eller sexobject och de besitter en påvisad “hyper-femininity”. På samma sätt framställs männen enligt “hyper-masculinity” med stora muskler, dominans och våld. Resultat av studien var att manliga och kvinnliga spelavatarer gestaltas enligt de normer och könsstereotyper som finns.

Gao et. al undersöker könsstereotyper i fjärde studien *Gendered Design Bias: Gender Differences of In-Game Character Choice and Playing Style in League of Legends* (2017). Forskningen baseras på att ta reda på hur föreställningar om kön påverkar “in-game” - karaktärernas design, spelarnas uppfattning av spelavatarers egenskaper och sociala normer i spelet League of Legends. Genom att intervjua och granska både manliga och kvinnliga spelare när de spelar samma spelavatar kunde författarna ta fram att manliga spelare var betydligt mer aggressiva, våldsbenägna och konfronterande mot andra spelavatarer än kvinnliga deltagare. Hos de kvinnliga deltagarna var attityden snarare försiktig, undvikande och konservativ. Författarna förklarar att denna korrelation stämmer överens med kvinnliga respektive manliga spelavatarers stereotypiska och associerade beteende.

Det poängteras därför hur applicering av samhällets könsstereotyper är ett självklart faktum vid framställning av spelavatarer i LoL. Kvinnliga spelavatarer är i majoriteten av fall en biroll till manliga karaktärer. Författarna förklarar hur kvinnliga spelare gärna anammar en biroll för att undvika konfrontation och sexuella trakasserier. Studien fastslår att LoLs spelmiljö är väldigt sexualiserande och diskriminerande.

### **1.6.1. Sammanfattning och relevans**

Alla studier har tagits fram för att de lyfter upp relevanta aspekter i om, vilka och varför kön i datorspel ser ut som de gör. Fjärde studien undersöker samma företeelser som vår studie avser att granska vilket gör att vi får en inblick i potentiella områden som inte lagts fram. Det i sin tur kan ge oss en möjlighet att ytterligare fördjupa oss i vilka könsstereotyper som appliceras och som

resultat begripa varför detta görs. Även den tredje studien om att överdrivna föreställningar ofta överförs i datorspel är viktig då den kan ge en förklaring till varför könsstereotyper används i datorspel. På samma sätt tar även den andra studien upp hur överdrivna sexualiserade används och fastslår anledningar bakom. Då fjärde studien förklarar att sexism är återkommande i LoL kan andra studien ge oss en inblick på vilket sätt spelavатарer sexualiseras. Relevansen av första studien är viktig då komponenten av att inte kunna skilja mellan världen offline och online kan ge ytterligare en förklaring till om och i sådana fall varför könsstereotyper används och appliceras i LoL.

## **1.7. Disposition**

Här ges en översikt över avhandlingens disposition. Studien delas upp i sex kapitel för begriplighets skull och för att kunna besvara studiens frågeställningar.

I avsnitt ett *Inledning* har en översiktlig presentation och bakgrund om ämnet att belysts. Den är viktig för att begripa problem inom det valda ämnet. I kapitlet lyfts det även fram avgränsningar och annan forskning som kan vara av relevans till vårt ämne. Andra kapitlet *Teoretiskt ramverk* har som syfte att ta fram empirisk baserad information. Faktan som lagts fram kommer slutligen att användas och ställas mot det egna insamlade materialet. Därefter presenteras val av *Metod*, där förklaras studiens tillvägagångssätt, utförande och val av objekt. Slutligen kommer metodens etiska problemområden och regler att redogöras. Fjärde kapitlet *Analys* lyfter fram, utvärderar och jämför det material som samlats in. Den består av gruppdeltagarnas svar från fokusgruppen och den information som informanterna lagt fram. I detta avsnitt kommer studiens insamlade material, teoretiska ramverk och annat underlag att diskuteras gentemot varandra för att leda till studiens tredje sista kapitel. Femte kapitlet innefattar studiens *Slutsats och vidare forskning*. Här sammanfattas studiens resultat och vidare diskuterar det som tagits fram i avsnitt fem. Sista delen vidare forskning presenterar förslag på områden som bör diskuteras ytterligare samt avsnitt som studien inte kunnat täcka in. Sistnämnda presenteras uppsatsens *Käll - och litteraturförteckning* i kapitel sex samt de bilagor som studien använt sig av.

## **2. Teoretiskt ramverk**

I teorikapitlet kommer teorier och empiri som kan ligga till grund för att besvara forskningsfrågorna att presenteras. Olika teorier kommer att lyftas fram i syfte att få en mer

djuplodande och bredare förståelse för hur och vilka könsstereotyper som kan finnas i spelavatarer. Avsnittet har som syfte att exemplifiera och redogöra för hur externa faktorer kan påverka spelindustrin och datorspel. Det fastslår även de mångtydiga begreppen genus och stereotyp. Därefter kommer studien att lyfta fram olika könsstereotypiska ramverk att förhålla sig till. Vi använder oss av flera definitioner för att en teori kan komplettera och fylla ut den andra (Reinecker & Stray, 2011:202).

## **2.1. Avbildningen av samhället i datorspel**

Avsnittet kommer till att börja med förklara hur media och samhället kan ha bidragit till att könsstereotyper existerar i datorspel idag. Det undersöks i vilken grad media påverkar distinktionerna mellan män och kvinnor i datorspel. Avsnittet tar upp hur spelindustrin konstruerar datorspel idag och hur det kan leda till personer har svårt att skilja på spelvärlden och verklighet.

### **2.1.1. Media och samhällets inverkan på spelindustrin**

Media har sedan länge använt sig av psykologi för att attrahera kunder. Genom reklam har media möjlighet att skapa och sprida värderingar och förväntningar (Schytt & Andersson, 2017:19). Spelindustrins framväxt och framgång kan förklaras av medias inverkan på spridningen av datorspel men också på dess inflytande på vad som syns i spelet. Bankov (2019) menar också att spelindustrin är en kulturell företeelse som påverkas av samhällets vilja. På samma sätt som spel påverkas av externa faktorer påverkas de också av interna. Ungefär 80 % av game designers är män vilket leder till att spel vinklas mot mäns uppfattning av vad kunder vill ha, även 80% av spelavatarer är män (Romrell, 2017:177).

Spelindustrins målgrupp är en viktig komponent i att förstå hur datorspel ser ut idag men kan också ge en förklaring till om och isåfall vilka könsstereotyper som appliceras på spelavatarer. Vad målgruppen vill ha och önskar avspeglar sig i spelet. Vilken specifik målgrupp som ett spel har kan däremot variera beroende på spelets geografiska- och kulturella omfång. Generellt är datorspelens målgrupp unga vita heterosexuella män (Bankov, 2019). Poorani (2012) förklarar att vackra och attraktiva människor attraherar kunder. I studier om reklam framgår det att män dras till kvinnor som sexualiseras och är "samhällets ideal" (ibid, 2012:5,12). I en rapport från

Entertainment Software Association (ESA) framgår en markant ökning i kvinnors spel användning redan under 2006 på en 38% till 2013 på 45%. (Romrell, 2017:170). I ESAs rapport från 2020 framgår det att män som är 35 - 44 år fortfarande dominerar industrin (ESA, 2020).

### **2.1.2. Svårt att skilja mellan fiktion och verklighet**

Följande avsnitt ger en djupgående och nyanserad bild av hur människan projicerar normer, förutfattade meningar, beteenden och associeringar online. Olika teorier nämner hur onlinevärlden blivit en förlängning av det fysiska samhället. Den virtuella världen har gett upphov till en drömvärld där människan kunnat utöva och experimentera med omöjliga ting. På liknande sätt möjliggör den diskriminering av kön, religion, etnicitet och liknande (Nakamura, 2002:2).

#### *Cybertypes*

Nakamura (2002) beskriver hur det myntade begreppet *Cybertypes* ska förklara hur samhällets förväntningar och uppfattningar gentemot någon överförs till internet (ibid, 2002:3). Termen redogör för hur internets geografiska och kulturella omfång både förhindrat men också gett upphov till att skapa och upprätthålla stereotyper. Nakamura förklarar att trots en ökad möjlighet i att vara kreativ när det gäller att designa spelavatarens kosmetik, transvestism och kroppsmodifikationer fortgår onlinevärlden med att bibehålla och överdriva de stereotyper som redan finns i samhället (ibid, 2002:4).

Onlinevärlden kan förstås som ett forum där människans drömmar, fantasier och förhoppningar avspeglas (Nakamura, 2002:12). Antagandet att cyberspace möjliggör för jämställdhet och "ett blankt papper" utan stereotyper menar Nakamura inte stämmer. Termen *cybertypes* har genererats för att förklara den klyfta som uppstår mellan män och kvinnor (ibid, 2002:27-29).

Vid produktion och framställning av virtuella spelavatare existerar antagandet att majoriteten av spelare är högutbildade vita män av medelklass (Nakamura, 2002:38). I många datorspel är vit hy dominerande och ett självklart antagande vid val av hudton. Vid en studie påträffas val av mörkare hudton på spelavatare som avviker och om ingen hudton valts blir spelavataren

automatisk vit (ibid, 2002:32). I datorspelet LamdaMOO är hudton inte något av vikt eller ett val, däremot är kön ett obligatoriskt val där kvinna eller man inte något binärt (ibid, 2002:37).

Nakamura (2002) förklarar hur sex och kön har och är en avgörande del vid framställning av spelavатарer. I LamdaMOO kan spelavатарer anta formen av asiatiska könsstereotyper. Det förklaras att kvinnor antas vara små, unga, mystiska, nakna och erotiska samt utför prostitution med några namn som Asian Doll, Miss Saigon och Maiden Taiwan. Starr Long, medgrundare av Ultima Online berättar att hans reaktion när han hörde att man skulle introducera prostitution till spelet var positiv och efterlängtd, idag ångrar han sitt uttalande (ibid, 2002:36)

### *Cybertourism*

Nakamura (2002) tar upp begreppet "cybertourism" som innebär att spelare anammar en karaktär som är olik sig själv för att kunna uppleva den stereotypen. Syftet är att känna att man associeras till stereotypen utan att behöva utsättas eller förstå konsekvenserna av att det i många fall handlar om en minoritet. Därför överdrivs stereotyper för att passa in i de förväntningar som spelare har (ibid, 2002:43). Nakamura förklarar att i multiplayer online games, där spelaren själv får välja och i många fall designa sin egen spelavатар, påträffas ett uppsving i aktivitet (ibid, 2002:34).

### *The Proteus Effect*

Yee och Bailenson (2009) skriver om proteus-effekten och hur det är en attityd som uppstår när en individ mönstras efter egenskaper från deras spelavатарer, både online och/eller offline. Proteus-effekten är associerat med det beteendeband som utvecklas när spelarens identitet konvergerar med dess spelavатар. Överföringen kan påverka personliga interaktioner och spelarens kognitiva funktioner (ibid, 2009:308). Även Nakamura (2002) tar upp termen för att förklara hur samhällets stereotyper följer med i beteenden och skildringar online.

Yee och Bailenson (2009) skriver om spelet World of Warcraft (WoW) som kategoriseras under spelgenren MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games). Författarna menar att WoW ger det perfekta sammanhanget för proteus-effekten eftersom spelare interagerar med andra genom sina spelavатарer. Vartannat år släpper WoW ut en expansion av spelet vilket gör det möjligt för spelare att gå vidare i nivåer och bli introducerade för nya funktioner. En

konsekvens är att spelarna känner att de bidrar till spelet och gemenskapen genom att de upplever att ens spelavatar är en förlängning av en själv. Det i sin tur ger upphov till proteus-effekten (ibid, 2009:306). Turkey skriver i *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* (2016) om datorspelare som starkt identifierar sig med sina spelavatarer. Turkey berättar hur spelare gärna rollspelar, skapar bakgrundshistorier om sina spelavatarer och har ett starkare intresse av att personifiera spelavatarerna (ibid, 2016:5).

Vidare skriver Liao et. al (2019) i deras studie om möjligheten att designa egna spelavatarer och hur det är positivt relaterat till avataridentifiering för spelaren. Det i sig leder till en online-spelarlojalitet och en attraktionskraft, då spelarnas flöde och lojalitet blir större ju bättre anpassade spelavatarerna är (ibid, 2019: 21).

## **2.2. Manliga och kvinnliga ideal**

I avsnittet kommer en kortfattad introduktion att ges om hur föreställningar om kön kom att existera idag. Därefter kommer olika typer av kroppsideal att presenteras. Även begreppet stereotyper kommer att definieras. Slutligen har även tabeller använts för att ge en visuell förståelse av hur forskare särskiljer män och kvinnor.

### **2.2.1. Könens skillnader och dess uppkomst**

Grundprincipen för att förklara termen könsstereotyp fastslås i idén att “feminina egenskaper definitionsmässigt är icke-maskulina och maskulina egenskaper icke-feminina.” (Magnusson, 2003:23). Kortfattat innebär begreppet att människan upprätthåller de förväntningar samhället har på hur en man respektive kvinna bör se ut och te sig (Holmer, 2006:17). Termen har däremot en väldigt bred definition och kan appliceras på många områden. Magnusson (2003) menar slutligen att människan omedvetet gör en uppdelning mellan könen för att kunna kategorisera och förklara de skeenden som uppstår. Exakta skillnader varierar däremot avseende kultur, religion eller geografisk placering (ibid, 2003:26).

För att förklara hur könsstereotyper i samhället uppstått och bibehållits måste man först få en förståelse för och hur människan skiljer på genus. Distinktionerna i genus förklarar hur könsstereotyper uppstått. Uppkomsten till att en dikotomisering mellan könen existerar har under

historien försökt förklaras ur ett flertal olika aspekter. En aspekt som varit genomgående är att det manliga könet ansetts vara det dominanta och det kön samhället ska eftersträva att likna. Det ledde i sin tur till att det kvinnliga könet påvisades svagare och underlägset. Förklaringen ligger till grund för att forskare ville hitta skillnader i kön från start och genom det fastslå hur män samt kvinnor ter sig. Det resulterar i en uppfattning att kvinnor och män måste se olika ut och bete sig på olika sätt (Magnusson, 2003:20-22).

### *Personlighetsdiskurser hos män och kvinnor*

Holmer (2006) förklarar att genuskillnader antingen har uppstått som biologiska- eller sociala fenomen. Studier under senare år visar att karaktärsdragen hos könen har förändrats över tiden och att alltmer kvinnor fått maskulina drag. Det förklaras att kvinnor framställs mer självständiga, starka, mindre sexualiserande och dominanta. Likartat gäller för männen som porträtteras som givmilda, mer attraktiva och glada (Andersson, 2017:9) Genusforskaren Yvonne Hirdman (1988) förklarar däremot att separationerna mellan kön fortfarande existerar. Det kan ses på hur mannen fortfarande antas vara norm och kvinnan anses som det avvikande i både utseende samt beteende vilket i sin tur frambringa en maktsegregering där männen dominerar (ibid, 1988:7). Nedan presenteras AIAT (*The Attitude Interest Analysis Test*) och BSRI (*Bem Sex Role Inventory*) teorierna som lyfter personlighetsdiskurser hos respektive kön.

### *“The Attitude Interest Analysis Test”- AIAT*

Lewis Terman och Catharine Cox Miles lyfter fram den naturliga teori AIAT “The Attitude Interest Analysis Test” för att förklara de dividerade personlighetsdragen hos könen. Kortfattat innebär teorin att maskulinitet och femininitet är medfött (Holmer, 2006:21). I figur 1 framförs dessa drag.

Maskulinitet	Femininitet
Kraftfull	Ängslig
Ihärdig	Barmhärtig
Aktiv	Blyg
Stabil	Försiktig
Stark	Medgörlig



Självssäker Förtjust i sport och maskiner Arbeta självständigt Yttre/offentliga livet	Känslig Föredrar konstnärliga och stillasittande aktiviteter Inre/privata livet
--	---

Bilaga 1: Tabell över "The Attitude Interest Analysis Test"- AIAT (Holmer, 2006:21).

### *"Bem Sex Role Inventory" - BSRI*

Psykologiprofessorn Sandra Bem tar fram en maskulinitets- respektive femininitetsteori som lyfter fram könsegenskaper. Till skillnad från AIAT-teorin, vilken anser att skillnader mellan kön har en biologisk förklaring, vill BSRI "Bem Sex Role Inventory" teorin förklara könsskillnader som en social konstruktion (Holmer, 2006: 23). Dessa personlighetsdiskurser syns i tabellen (figur 2) nedan.

Maskulina ord	Feminina ord
Fungerar som ledare	Tillgiven
Aggressiv	Gladlynt
Ambitiös	Barnslig
Analytisk	Medlidsam
Bestämd	Använder inte brutalt språk
Konkurrensinställd	Feminin
Atletisk	Lättsmickrad
Dominant	Mild
Försvarar egna uppfattningar	Lättrogen
Kraftfull	Lågmäld

Självständig	Sympatisk
Självtilräcklig	Mjuk
Har lätt att fatta beslut	Förstående
Stark personlighet	Varm
Villig att ta ställning	Foglig
Villig att ta risker	Mån om att trösta sårade känslor

*Bilaga 2: Tabell över "Bem Sex Role Inventory" - BSRI (Holmer, 2006:23).*

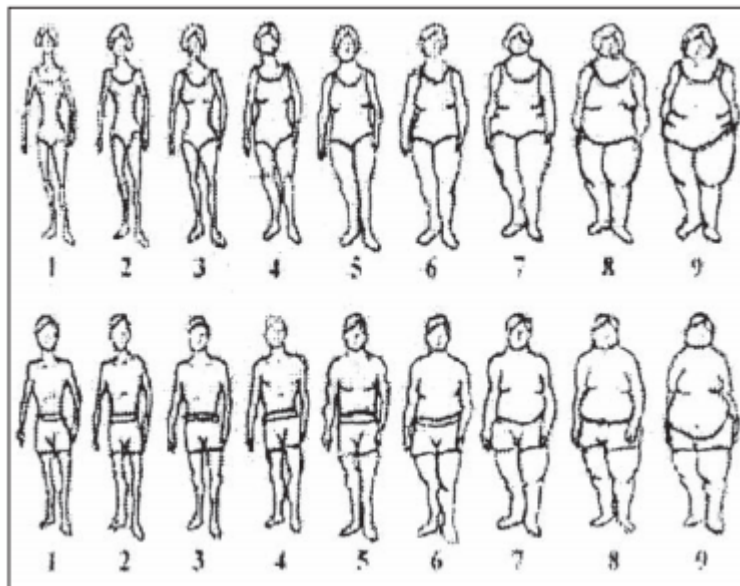
### **2.2.2. Den attraktiva människan**

#### *Den ideala kroppen*

Ramirez (2007) förklarar hur föreställningar om den "ideala kroppen" är under ständig förändring och varierar beroende på kultur- och geografisk placering (ibid, 2007:3). Däremot finns det vissa egenskaper hos diverse kön som klassificeras som ideal vilka ofta tillhör kategorin "attraktiva kroppar". Hos kvinnan ska man vara smal, ha långa ben, en stor byst, markerad höft och en smal midja. Även Garza et. al (2015) skriver att en stor byst i proportion till kroppen anses attraktivt och sexigt (ibid, 2015:2). Ramirez använder dockan Barbie som ett exempel för att förklara kvinnans "ideal" utseende (ibid, 2007:8). I en undersökning om skildringar av kön i videospel skriver Dickerman et. al (2008):

The physical representation of gender in the vast majority of video games is also a close adherent to societal expectations of beauty. Women are most commonly depicted as having very large breasts, tiny waists, and full, pouting lips (Dickerman et. al, 2008:23).

Männens ideala kroppsutseende skiljer sig från kvinnans. Enligt Ridgeway och Tylka (2005) bör en exemplarisk man vara muskulös med stora armmuskler, vara lång, ha stora och breda axlar, väldefinierade magrutor och en kraftig nacke (ibid, 2005:214).



*Bilaga 3: Illustration över den ideala kroppens fettprocent (Damasceno et. al, 2005:182).*

Damasceno et. al (2005) poängterar hur den ideala kroppens fettprocent bör te sig (se figur 4). Det framgår att männens ideala utseende är att ha stora och starka kroppar med låg fetthalt medan kvinnor önskas ha en mer slank och tunnare figur. Även Poorani (2012) skriver att kvinnor porträtteras onormalt smala medan männen är mer porträtterade som att ha standardvikt. I en studie lyfts det fram att det finns en generell negativ stereotyp och nedlåtande attityd mot överviktiga människor (ibid, 2012:2-8).

### *Ålder*

Att vara vacker, naturlig, ren, moderlig och ungdomlig är några av kvinnans egenskaper menar (Arwill-Nordbladh, 1998:13). Tseëlon (1998) poängterar i *Kvinnan och Maskerna* att en äldre kvinna ofta anses mindre attraktiv. För män däremot förefaller inte samma korrelation, utan åldrande män anses fortfarande som ett ideal och som attraktiva personer (Jackson, 1992, ref i Tseëlon, 1998:112).

### *Kläder*

“Sex sells” är grundtanken i hur kvinnor och män framställs i media. McKenzie och Webster (2018) skriver att kvinnor syns ofta i kläder som inte är täckande eller i kläder som associeras till sexuella handlingar eller exempelvis kläder som kan kopplas till “typiska” kvinnliga sysselsättningar som en städande hemmafru (ibid, 2018:4-5). Även Ridgeway och Tylka (2015) förklarar att en kvinna ska kunna vara feminin, snygg och attraktiv samtidigt som hon utför manliga sysslor (ibid, 2015:999). I en studie om reklam från USA tydliggörs det att män var i större sannolikhet alltid mer påklädda än kvinnorna (Prieler, 2015:15). Även en studie om 2000 olika reklamavsnitt påvisar att i 50% av all reklam var kvinnor porträtterade som sexobjekt och i två tredjedelar av tidningar riktade mot män förekom samma objektifierande (McKenzie och Webster, 2018:15). Syftet att framställa kvinnor som objekt eller sexualiserande är att attrahera kunder. Avklädda män är däremot inte lika förekommande, även fast de också porträtteras med en sexistisk aura (Andersson & Schytt, 2017:23).

Idag framförs att det har skett en skiftning i hur män och kvinnor framställs. Alltfler vill ha en mer jämställd framställning av vad kvinnor och män har på sig. Kvinnor syns alltmer i situationer där de påvisas självständiga och har kontroll och på samma vis har deras kläder förändras, samma gäller för män (McKenzie och Webster, 2018:6).

### **2.2.3. The “Beauty is Good”- and “Beauty is Beastly” stereotype**

Inledningsvis skriver Li (2015) om stereotypiskt utsatta egenskaper och fenomen: “Physical appearances, attractiveness, sex, and gender are areas vulnerable to stereotyping” (ibid, 2015:1000). Det som avgör att en man respektive kvinna uppfattas som attraktiv är halten könshormoner. Regeln är att män erhåller högre halt av testosteron vilket ofta medför dominanta och aggressiva drag. Det resulterar också i att män får en mer markant, robust och hård benstomme vilket anses manligt och attraktivt. Kvinnor besitter mer östrogen som ska ge en grundförklaring till deras utseende- och beteende. Enligt deras attraktiva ideal bör de ha små näsor, fylliga läppar och rundare ansikten (Holmer, 2006:20- 26).

Stereotypen “Beauty is Good”- och “Beauty is Beastly” innebär kortfattat att människor som anses attraktiva är mer benägna att lyckas socialt i jämförelse med fula människor som i högre

grad misslyckas (Ramirez, 2007:16; Li, 2015:1000). Även Andersson (2017) skriver att attraktiva människor lockar kunder. Det förklaras att människor attraheras till sådant om den påminner om en själv eller det ideal man vill uppnå. Om det visuella avviker i denna aspekt kan kunden känna sig obekvämt, otryggt och avvika i sammanhanget (ibid, 2017:7-9).

#### 2.2.4. The “Hyper-masculinity” och “Hyper-femininity” stereotype

Även Dill och Thill (2007) tar fram ett schema för manliga och kvinnliga könsstereotyper som existerar i samhället. I figur (4) har deras typiska könsstereotyper lagts fram. På liknande sätt som Holmer går in på könsstereotyp som attraktion förklarar Dill och Thill att deras stereotyp ofta sexualiseras och överdrivs inom datorspel, de förklarar detta genom termerna “hyper-femininity” och “hyper-masculinity”. I en av deras studier framgår det att manliga avatrar ofta poserade med vapen, hade aggressiva ansiktsuttryck och attackerande kroppsspråk. Kvinnorna skulle däremot vara en “vision of beauty” (Pärlbåge, 2019:11). Resultatet av studien påvisade att endast 0.8% av männen sexualiserades i kontrast till 59.9 % av kvinnorna. Samma korrelation påträffas i könens avklädning där 8.1% av manliga karaktärerna ansågs underklädda medan kvinnorna hamnade på procenten 38.7%. I könens respektive roll som sexsymbol hamnade kvinnorna på 62.6% medan männen på 33.1%.

I tabellen (se figur 5) har Dill och Thill tagit fram de “hyper-femininity” och “hyper-masculinity” stereotyperna som återfinns hos manliga och kvinnliga spelavatrar (Dill och Thill, 2007:858).

Male characters	Female characters
Powerful <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muscular</li> <li>- Strong</li> <li>- Built</li> </ul>	Provocative dress <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimpy clothes</li> <li>- Naked</li> <li>- Tight clothes</li> </ul>
Aggressive <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violent</li> <li>- Deadly</li> </ul>	Curvaceous figure <ul style="list-style-type: none"> <li>- Big boobs</li> <li>- Voluptuous</li> </ul>

Hostile attitude <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocky/arrogant</li> <li>- Belligerent</li> </ul>	Thin <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skinny</li> </ul>
Athletic <ul style="list-style-type: none"> <li>- Athletic</li> <li>- Sports</li> </ul>	Sexual <ul style="list-style-type: none"> <li>- Slutty</li> <li>- Sexy</li> <li>- Hooker</li> </ul>
Thug <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gangster</li> </ul>	Aggressive <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violent</li> </ul>
Other examples: warrior, gladiator, brave, soldier, superhero, fierce, six pack, rage, evil, asshole, acts like they own everything, cool, plays sports, handsome, pimpish, armed with weapons.	Other examples: pretty, good looking, likes to kill, needs to be saved, scared, polite.

*Bilaga 4: Tabell över "hyper-femininity" och "hyper-masculinity" stereotyperna (Dill och Thill, 2007:858).*

### **2.2.5. Sammanfattning och relevans**

Alla teorier har tagits fram för att de lyfter upp relevanta aspekter kring om, vilka och varför kön i datorspel ser ut som de gör. Teorierna kommer att användas för att besvara och ställas mot det insamlade materialet.

Hellström (2015) redogörelse för hur den utvecklade grafiken och helhetsintrycket spelarna får från spel i samband med Nakamuras (2002) och Yee och Bailensons (2009) teorier om hur människan har svårt att skilja mellan fiktion och verklighet, möjliggör att vi kan få en förståelse för hur spelarna uppfattar den virtuella världen. Även hur samhällets förväntningar, uppfattningar och normer kan påverka spelarna och LoL. Det kan hjälpa oss i anknytning till Turkey (2016) och Liao et. al (2019) att förstå och analysera vidare hur spelarna och speldesigners tänker när de väljer och designar sina spelavatarer och hur bandet mellan spelaren och spelavataren skapas och ser ut.

Vidare kan Poorani (2012), Ramirez (2007), Ridgeway och Tylka (2005), Damasceno et. al (2005) och Garza et. al (2015) ge en föreställning och återge bakgrunden för hur idealen ser ut i samhället och vad de är uppbyggda på. Det presenterar också idealens skillnader mellan genus som i sin tur också kan förklara klyftan som uppstår mellan kvinnor och män som då även kan stärkas med Lis (2015) studie om hur man avgör om en man respektive kvinna uppfattas attraktiv. Detta kan användas för att få en förståelse för vilka och varför könsstereotyper kan vara befintliga i spelindustrin och då särskilt LoL. Tillsammans med teorier och scheman gällande könsstereotyper och förväntningar av det manliga och kvinnliga könet presenterade av Dill och Thill (2017), Magnusson (2003) och Andersson (2017) kan vi klarlägga vilka könsstereotyper som existerar i samhället och Holmer (2006) och Hirdman (1998) förklarar separationerna mellan kön och hur de uppstått.

ESA (2020), Romrell (2017) och Bankov (2019) presenterar spelindustrins målgrupp och dominansen av män i branschen. Det kan förklara hur samhällets vilja påverkas och hur spelindustrin anpassar sig efter sin målgrupp. McKenzie och Webster (2018) talar om hur jämställdheten mellan kvinnor och mäns förväntningar och gestaltningar är i förändring. Något som går att analysera vidare på och sätta mot vårt insamlade material för att bana en väg för spelindustrins framtid.

### **3. Metod**

Metodkapitlet kommer att inledas med en presentation av val av metod för att därefter förklara tillvägagångssätt, utförande och val av deltagare respektive informanter. Metodens etiska problemområden och regler kommer följaktligen att redogöras.

#### **3.1. Kvalitativa metoder**

Marttala och Karlsson förklarar i *Projektboken, metod och styrning* (2011) att i ett tidigt stadiet av ett framgångsrikt projekt bör man välja vilken metod som uppsatsen ska förankra sig i. Det ska tydligt framgå *vilken* eller *vilka* metoder som valts att användas samt *hur* den eller dessa ska tillämpas (ibid, 2011:56). Likväl påpekar Fangen och Sellerberg (2011) att vid större arbeten bör olika kvalitativa metoder kombineras (ibid, 2011:10). Därför har vår studie utgått och använt sig av två kvalitativa forskningsmetoder för att samla in material.

Kvalitativa metoder har som syfte att ge en nyanserad och djuplodande förståelse för hur olika intryck, tankesätt och attityder uppstår samt ter sig (Larsson, 2011:7). Detta grundas i att olika mönster eller beteenden kan urskiljas beroende på vilken metod som används (Fangen & Sellerberg, 2011:10). Den mest märkbara skillnaden mellan den kvantitativa och kvalitativa metoden är att den kvantitativa beräknar information medan den kvalitativa ackumulerar den (Jacobsen, 2002:35). Eftersom uppsatsen har undersökt hur LoL har applicerat sociala normer och könsstereotyper på virtuella spelavatarer, har en kvalitativ ansats varit att föredra vid insamlandet av nyanserat material och kontextuella aspekter. Vid en kvalitativ undersökning är det lämpligt att studien studerar individer eller grupperns upplevelse, förhållningssätt och tycke kring ett visst fenomen, exempelvis hur karaktärsdrag mellan spelavatarer skiljer sig online.

De metoder vi valde var semistrukturerade intervjuer och fokusgrupper. Metoden har möjliggjort för en bred förståelse av de svårigheter, begränsningar och möjligheter som yttrar sig när man analyserar miljöer. Wibeck menar också på att analyserna från de kvalitativa materialet kan kombineras med en annan metod med resultat i materialinsamling. Syftet med att kombinera två metoder var att få en så allsidig uppfattning av forskningens fenomen som möjligt (ibid, 2011:13-17, 30-31).

### **3.1.1. Generella problemområden vid användning av kvalitativa metoder**

Noterbart kan det uppstå etisk problematik vid användning av en kvalitativ metod. En av dessa är att som författare inte anta att de intervjuades eller deltagande i fokusgruppens tankar samt åsikter är generell fakta. Enligt Ehn och Öbergs (2011) är det viktigt att påpeka och minnas att det är inter-subjektiva upplevelser som läggs fram (ibid, 2011:57). Märkbart används metoden för att uppmärksamma att det existerar varierande åsikter och uppfattningar utanför ens eget ramverk (Stake, 2010:203). Det är därför väsentligt för arbetets resultat att bibehålla en medvetenhet om att inte vinkla eller addera information (Bryman, 2011:306). Ytterligare ett problem som kan påträffas är att inte överträda anonymitetens principer. Stake förklarar hur integritet är ett mångtydigt begrepp som kan inneha olika innebörder beroende på situation, ämne och person. Som en förlängning för att undvika integritetskränkning, är det därför viktigt att konkretisera och tydligt definiera rätten till anonymitet och vilka villkor som gäller för den



berörda individen (Stake, 2010:204-205). Detta tog vi hänsyn till vid både intervjuerna och fokusgruppen på så sätt att vi informerade de deltagande i studien om hur vi skulle hantera deras identitet, uppgifter och svar. Vi raderade de meddelanden som berörde deltagarna i studien. Efter transkribering tog vi även bort den audiovisuella inspelningar så att ingen röstigenkänning var möjlig.

### *Reliabilitet och validitet*

Reliabilitet innefattar huruvida forskningen och undersökningen utförts på ett så pass bra sätt att man undviker uppsåtliga felregistreringar av material. Exempel på felregistreringar kan vara ett illa ihopsatt frågeformulär eller ouppmärksamhet i en intervju gällande att anteckna respondentens svar. Detta kan kontrolleras genom att man gör samma undersökning flera gånger om och låter flera forskare granska materialet. Vi bad därför en före detta lärare i svenska och engelska vid Södra Latins Gymnasium i Stockholm att kolla igenom och kommentera de frågor vi ställde till informanterna respektive deltagarna i fokusgruppen. Efter utförda diskussioner med fokusgrupp och intervjuer jämförde vi vårt insamlade material från de två metoderna med varandra för att se om det fanns likheter och skillnader. En enkel men betydelsefull åtgärd för dålig reliabilitet är emellertid att självaste forskningsprocessen och datainsamlingen planeras och genomförs på ett grundligt och noggrant sätt (Tuft, 2011:83).

För att kunna få en så trovärdig och välgjord studie som möjligt bör man granska slutsatsen och resultatet kritiskt. Ett välgjort sätt för att säkerställa om studien besitter en högre reliabilitet är att fokusera på termen *intersubjektivitet*. Det betyder att om flera personer är ense kring en viss uppfattning, ses den som korrekt och då blir reliabiliteten hög. Jacobsen (2002) nämner studiers validitet och dess innebörd på resultatet. Ställer man tidigare undersökningar som utförts inom forskningsområdet mot de resultat studien fått fram kan man jämföra och på så sätt se om studien har en hög validitet (ibid, 2002:79-80). Då det ständigt kommer att finnas utmaningar och hot mot validiteten i studier och forskning krävs det att forskaren kan hantera det. Därför är det viktigt att försöka förutse dessa utmaningar och hot mot validiteten för att förhindra eller minska deras inverkan (Graziano & Raulin, 1989:163-164). Genom att vi granskade tidigare resultat, exempelvis Hill och Thills forskning från 2007 mot vår studies slutsats kunde vi se tydliga korrelationer och samband som ökar vår resultatets validitet.

Några hot vi förutsåg var potentiella vinklingar i arbetet på grund av att de valda informanter och deltagarna redan var medvetna om de olika könsstereotyper och normer som finns i samhället. Vilket i sin tur kan leda till att personerna i fråga missar eller utesluter viktiga aspekter i diskussioner. Det kan dels vara på grund av en underliggande förståelse deltagarna mellan, att de då inte känner ett behov av att lyfta aspekten för att alla redan håller med och utesluter den informationen från studien. Det kan dels vara att det undermedvetna hos våra deltagare i studien har normer och stereotyper djupt ingrodda och tänker därför inte på de mer än vanligt.

## **3.2. Fokusgrupp**

Först och främst valde vi fokusgrupp som ett tillvägagångssätt för att samla in material. Metoden var lämplig för att kunna ta reda på hur deltagarnas intryck och tankar kring spelavatarens skepnad varierade beroende på vilket kön spelavataren besitter. Wibeck (2011) poängterar kortfattat att en fokusgrupp innebär att en mindre grupp människor diskuterar ett givet ämne under en moderators ledning. Fördelen med det här förfaringssättet är att det öppnas upp till diskussion där man som materialinsamlare kan dra nytta av interaktionen som sker inom gruppen. Metoden är relevant när en studie ska undersöka ämnen som är nya, komplexa eller när målet är att förstå människors erfarenheter, argument, motiv och värderingar. Detta tillvägagångssätt möjliggör att ta fram vilka gemensamma värdepremisser och utgångspunkter människor argumenterar utifrån, vilket resulterar i en inblick i hur deltagarna i fokusgruppen tillsammans skapar mening åt det valda ämnet som diskuteras (ibid, 2011:13-14). Vi anser att metoden var relevant för att kunna begripa och få en bred uppfattning av hur könsstereotyper appliceras på spelavatarer i LoL.

### **3.2.1. Förberedelser**

Vidare skriver Fangen och Sellerberg (2011) om vikten av att ha förkunskap inom fältet man ska gå in på, man bör även ha en tydlig idé om vad man önskar få svar på samt ha en tydlig utgångspunkt tillika en lyhördhet som skulle kunna utveckla forskningsprocessen. Syftet är att kunna formulera både problemfokus och perspektiv tydligare efter samtalen då poängen med förkunskap är att efteråt kunna klargöra vad forskningen består i (ibid, 2011:42-43). Bengtsson (2011) lyfter vikten av vetskap och förståelse när man studerar kulturer och situationer online.

Sociala medier tillika internet har skapat egna teknologiska ramar och förutsättningar, något forskaren bör ha förståelse för och som utgångspunkt i det denne ska studera (ibid, 2011:118). Det var därav viktigt att vi behandlade vårt forskningsområde utifrån de beteenden och aspekter som redan var befintliga inom spelvärlden. Genom att undersöka och granska forskning som berörde spelnormer och beteenden online kunde vi begripa en förståelse för hur attityder och normer ser ut i den kulturen. Med andra ord utfördes detta för att få en förståelse för att det som sker inom vårt forskningsområde kan endast appliceras till det berörda ämnet, den kan inte jämföras mot vilken situation som helst. De specifika spelavatarerna valdes för att få ett varierat omfång (se 1.3.1 Val av League of Legends).

En annan del som behövde förberedas inför fokusgruppens utförande var att skapa och hitta en miljö där fokusgruppen kunde träffas. Vi valde att utföra fokusgruppen som en fysisk träff på grund av att våra deltagare i fokusgruppen önskade det. De fick välja om de kände sig mest bekväma med att vara med fysiskt eller via videosamtal online, alla deltagare valde att träffas fysiskt. På grund av rådande pandemi (Covid-19) behövde vi säkerställa att det var en plats som var tillräckligt stor för att kunna genomföras i enlighet till regeringens restriktioner. Under fokusgruppens utförande satt därför vardera intervjuperson med cirka två meters mellanrum, alla bar varsin skyddsmask och handsprit fanns tillgängligt. I kommunikation med deltagarna förklarades detta och varje deltagare gav sitt samtycke till att utföra diskussionen fysiskt med de tilltagna restriktionerna. När vi ställde frågan om varför de valde som de gjort svarade de att det var för att undvika de svårigheter som kan uppkomma via videosamtal samt att det var mer bekvämt att mötas fysiskt och diskutera det valda ämnet. Eftersom vårt forskningsområde berör ämnen som faller in under kön, sex och normer är det ännu viktigare att det finns en gemenskap och bekvämlighet att fritt kunna uttrycka sina åsikter.

### **3.2.2. Val av deltagare**

När deltagare till fokusgruppen valts har deltagarnas sociokulturella geografi och erfarenhet av LoL haft en påverkan på selektionen. Eftersom studien kom att utföras fysiskt behövde studien använda sig av deltagare som hade möjlighet att ta sig till den angivna platsen. Dessutom på grund av den tidsbrist vår studie hade behövde vi deltagare som redan begrep sig på de stereotyper och normer som existerar i samhället. Det är främst för att underlätta för diskussion

och kunna dyka djupare ner i ämnet men också för att vi som moderatorer inte vill påverka deltagarnas svar genom att berätta om de stereotyper som finns i samhället. Vi ville att deltagarnas egna uppfattningar och tankar kring ideal och utseende bör frambringas. Vi var däremot medvetna om det faktum att resultatet kunde enkelt bli ensidigt och onyanserat på grund av att alla deltagare hade samma sociokulturella bakgrund. För att hämma denna process ansåg vi dock att variationen av erfarenhetsnivåer av LoL kunde medföra flertalet aspekter och infallsvink, något vi såg som fördelaktigt.

Wibeck (2011) lyfter vikten av att vara noga med urvalet av deltagare då mycket forskning förespråkar homogena fokusgrupper då folk som har samma bakgrund, erfarenhet och/eller ålder troligen är mer benägna att utbyta idéer och tankar med andra deltagare. Däremot betonar Wibeck även hur heterogenitet kan bidra till ett uttryckande av åsikter och ifrågasättande kring varandras ståndpunkter (ibid, 2011:17). Detta öppnar upp för "spirit of contradiction", där argument samt motargument utvecklas och konstrueras under interaktionen i fokusgruppen, vilket bidrar till nya perspektiv och tankegångar.

Som en fortsättning var variationen av erfarenhetsnivå relevant inom fokusgrupper för att det frambringade viktiga aspekter ur både ett oerfaret och sakkunnigt perspektiv. Fokusgrupperna kom att avgränsa sig kring erfarna deltagare som hade olika kompetenser kring datorspelet, vilket mynnade ut i ett nyanserat, mångfaldigt och givande samtal. Denna begränsning av att endast ha erfarna deltagare och inte oerfarna har däremot noterats vilket medförde ett sanningsenligt resultat utifrån de åtgärder som tagits.

Vårt tillgångsätt därefter var att kontakta en erfaren spelare med en förfrågan om hen skulle vara intresserad av att vara en deltagare i den fysiska fokusgrupps träffen. Utifrån det kunde vi ta oss vidare in i en krets med många personer som besatt grundliga förkunskaper om LoL. Det resulterade i utvalda deltagare med erfarenhet om datorspelet till fokusgruppen. Samtliga deltagare kontaktades via e-mail med förslag på tid och datum med syfte av beredskap för båda parter.

Med tidigare uppvisad fakta valde vi därför att sträva efter en atmosfär där gruppdeltagarna kände en tillåtelse att uttrycka sig och redogöra för sina olika perspektiv. Förutsättningarna för det var att gruppens storlek inte var för stor och därav valde vi att ha en fokusgrupp med sex personer. Deltagarna var utvalda utifrån att skapa en homogenitet då en bekväm atmosfär eftersträvades där alla kände sig trygga att delge erfarenheter samt åsikter. Deltagarnas ålder och kön kommer inte att benämnas i vår uppsats eller tas i beaktning. Anledningen till detta är för att genom tidigare erfarenheter och diskussioner med personer av vardera kön upplevde vi att oavsett ålder och kön besatt respektive person liknande upplevelser och förståelser för hur könsstereotyper samt normer ser ut i samhället. Även fast det vore väldigt intressant och viktigt att begripa hur män och kvinnors åsikt kan möjligtvis variera eller andra perspektiv som kan mynna upp till samtal, hade vår studie inte möjlighet att täcka in denna aspekt.


### *Gruppdeltagare*

Deltagare	Nivå	Datum	Tidsåtgång	Bilaga
Deltagare 1	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13
Deltagare 2	<i>Van spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13
Deltagare 3	<i>Van spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13
Deltagare 4	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13
Deltagare 5	<i>Medioker spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13
Deltagare 6	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 13

*Bilaga 10: Sammanställning över fokusgruppens deltagare.*


### **3.2.3. Presentation av valda spelavatar**

Som nämnt innan diskuterade fokusgruppen specifika spelavatarer i LoL. De spelavatarer som användes har valts att presenteras nedan.

<p>Manlig spelavatar</p>	<p>Darius: The Hand of Noxus</p>
<p>Utseende</p>	
<p>Karaktärsdrag</p>	<p><b>Hemorrhage</b>  <i>Darius' attacks and damaging abilities cause enemies to bleed for physical damage over 5 seconds, stacking up to 5 times. Darius enrages and gains massive Attack Damage when his target reaches max stacks.</i></p> <p><b>Decimate</b>  <i>Darius winds up and swings his axe in a wide circle. Enemies struck by the blade take more damage than those struck by the handle. Darius heals based on enemy champions and large monsters hit by the blade.</i></p> <p><b>Crippling Strike</b>  <i>Darius's next attack strikes an enemy's crucial artery. As they bleed out, their Movement Speed is slowed.</i></p> <p><b>Apprehend</b>  <i>Darius hones his axe, passively causing his physical damage to ignore a percentage of his target's Armor. When activated, Darius sweeps up his enemies with his axe's hook and pulls them to him.</i></p> <p><b>Noxian Guillotine</b>  <i>Darius leaps to an enemy champion and strikes a lethal blow, dealing true damage. This damage is increased for each stack of Hemorrhage on the target. If Noxian Guillotine is a killing blow, its cooldown is refreshed for a brief duration.</i></p>
<p>Presentation</p>	<p>There is no greater symbol of Noxian might than Darius, the nation's most feared and battle-hardened commander. Rising from humble origins to become the Hand of Noxus, he cleaves through the empire's enemies—many of them Noxians themselves. Knowing that he never doubts his cause is just, and never hesitates once his axe is raised, those who stand against the leader of the Trifarion Legion can expect no mercy.</p>

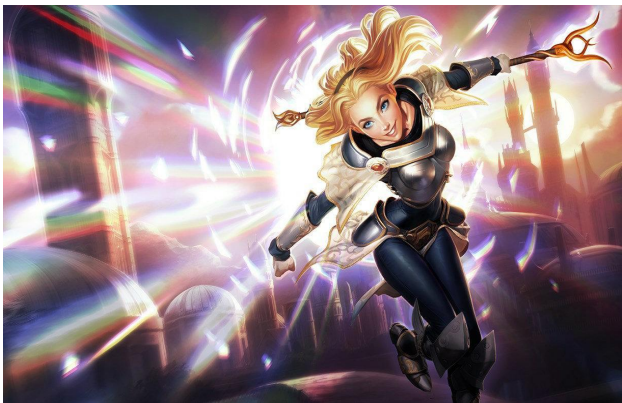
Bilaga 5: Personlighetsbeskrivning och presentation av Darius: The Hand of Noxus från League of Legends (League of Legends, u.å.).

3.2.4.

<p>Manlig spelavatar</p>	<p>Rengar: The Pridstalker</p>
<p>Utseende</p>	
<p>Karaktärsdrag</p>	<p><b>Unseen Predator</b>  <i>While in brush, Rengar leaps at his target with his basic attack. Leaping while at no Ferocity generates Ferocity. At Max Ferocity, his next ability is empowered. Casting an empowered ability increases Rengar's Movement Speed for a few seconds. Killing enemy champions awards trophies on Rengar's Bonetooth Necklace, granting bonus attack damage.</i></p> <p><b>Savagery</b>  <i>Rengar's next attack brutally stabs his target for bonus damage. Ferocity effect: deals increased damage and grants Attack Speed.</i></p> <p><b>Battle Roar</b>  <i>Rengar lets out a battle roar, damaging enemies and healing for some of the recent damage he has taken. Ferocity effect: additionally breaks crowd control effects.</i></p> <p><b>Bola Strike</b>  <i>Rengar throws a bola, slowing the first target hit for a short duration. Ferocity effect: roots the target.</i></p> <p><b>Thrill of the Hunt</b>  <i>Rengar's predatory instincts take over, Camouflaging him and revealing the nearest enemy champion in a large radius around him. During Thrill of the Hunt, Rengar gains Movement Speed and he can leap to the tracked enemy without being in brush, reducing their armor.</i></p>

Presentation	Rengar is a ferocious vastayan trophy hunter who lives for the thrill of tracking down and killing dangerous creatures. He scours the world for the most fearsome beasts he can find, especially seeking any trace of Kha'Zix, the void creature who scratched out his eye. Rengar stalks his prey neither for food nor glory, but for the sheer beauty of the pursuit.
--------------	--

*Bilaga 6: Personlighetsbeskrivning och presentation av Rengar: The Pridestalker från League of Legends (League of Legends, u.å.).*


Kvinnlig spelavatar	Lux: The Lady of Luminosity
Utseende	 A digital illustration of the character Lux, a blonde woman in a dark and light blue outfit, holding a glowing wand. She is surrounded by vibrant, multi-colored light trails and energy effects, set against a dark, atmospheric background.
Karaktärsdrag	<p><b>Illumination</b> <i>Lux's damaging spells charge the target with energy for 6 seconds. Lux's next attack ignites the energy, dealing bonus magic damage (depending on Lux's level) to the target.</i></p> <p><b>Light Binding</b> <i>Lux releases a sphere of light that binds and deals damage to up to two enemy units.</i></p> <p><b>Prismatic Barrier</b> <i>Lux throws her wand and bends the light around any friendly target it touches, protecting them from enemy damage.</i></p> <p><b>Lucent Singularity</b> <i>Fires an anomaly of twisted light to an area, which slows nearby enemies. Lux can detonate it to damage enemies in the area of effect.</i></p> <p><b>Final Spark</b> <i>After gathering energy, Lux fires a beam of light that deals damage to all targets in the area. In addition, triggers Lux's passive ability and refreshes the Illumination debuff duration.</i></p>



Presentation	Luxanna Crownguard hails from Demacia, an insular realm where magical abilities are viewed with fear and suspicion. Able to bend light to her will, she grew up dreading discovery and exile, and was forced to keep her power secret, in order to preserve her family's noble status. Nonetheless, Lux's optimism and resilience have led her to embrace her unique talents, and she now covertly wields them in service of her homeland.
--------------	--

Bilaga 7: Personlighetsbeskrivning och presentation av Lux: The Lady of Luminosity från League of Legends (League of Legends, u.å.).

### 3.2.5.

Kvinnlig spelavatar	Miss Fortune: The Bounty Hunter
Utseende	
Karaktärsdrag	<p><b>Love Tap</b> <i>Miss Fortune deals bonus physical damage whenever she basic attacks a new target.</i></p> <p><b>Double Tap</b> <i>Miss Fortune fires a bullet at an enemy, damaging them and a target behind them. Both strikes can also apply Love Tap.</i></p> <p><b>Strut</b> <i>Miss Fortune passively gains Movement Speed when not attacked. This ability can be activated to grant bonus Attack Speed for a short duration. While it's on cooldown, Love Taps reduce the remaining cooldown of Strut.</i></p> <p><b>Make it Rain</b> <i>Miss Fortune reveals an area with a flurry of bullets, dealing waves of damage to opponents and slowing them.</i></p>

	<p><b>Bullet Time</b></p> <p><i>Miss Fortune channels a barrage of bullets into a cone in front of her, dealing large amounts of damage to enemies. Each wave of Bullet Time can critically strike.</i></p>
Presentation	<p>Luxanna Crownguard hails from Demacia, an insular realm where magical abilities are viewed with fear and suspicion. Able to bend light to her will, she grew up dreading discovery and exile, and was forced to keep her power secret, in order to preserve her family's noble status. Nonetheless, Lux's optimism and resilience have led her to embrace her unique talents, and she now covertly wields them in service of her homeland.</p>

*Bilaga 8: Personlighetsbeskrivning och presentation av Miss Fortune: The Bounty Hunter från League of Legends (League of Legends, u.å.).*

### 3.2.6. Genomförande

Deltagarna i fokusgruppen kom att diskutera ämnet i ungefär en och en halvtimmes tidsintervall under ett fysiskt möte i Lund. Vi som moderatörer ledde samtalet utifrån ett antal diskussionsfrågor som deltagarna en och en besvarade varpå en diskussion följde. Detta för att alla ska få komma till tals och bjudas in till diskussion. För att uppnå ett framgångsrikt resultat var det först och främst viktigt att det fanns en medvetenhet hos deltagarna om hur viktig deras medverkan var. Innan diskussionen påbörjades poängterade vi därför utifrån Wibecks (2011) riktlinjer vid samlandet av en fokusgrupp, hur mycket vi uppskattade deras bidrag och betonade det faktum att det inte fanns några rätta eller felaktiga svar innan diskussionen påbörjas (ibid, 2011:21). En kort beskrivning om ämnet och det valda datorspelet presenterades också, detta för att respektive deltagare skulle få en någorlunda uppfattning kring vad det var de diskuterade oavsett tidigare erfarenhet. Vilken definition som vår studie utgick ifrån inom manliga respektive kvinnliga könsstereotyper lades fram. Även detta för att hjälpa deltagarna att ha något att grunda sina argument och erfarenheter på. Vi gav även en kort presentation om vilka vi som moderatörer var samt vilka respektive deltagare var för att uppmuntra en gemenskap.

Vid utförandet gavs deltagarna en möjlighet att diskutera, argumentera och gemensamt utforska ett ämne. De ställde frågor till varandra och i samspelet mellan deltagarna formades, modifierades och/eller upprätthölls olika åsikter och förståelser. När deltagarna utbytte personliga berättelser skapades diskussioner där erfarenheterna associerades tillbaka till

varandra. Historier kunde därför kopplas samman eller ställas mot varandra vilket orsakade ett djup i analysen för förståelsen av människors åsikter och erfarenheter. Det resulterade i en möjlighet att undersöka *vad* gruppdeltagarna tyckte om det givna ämnet och *hur* de beskrev sina åsikter och erfarenheter samt *vilka argument* som ligger till grund för de olika ståndpunkterna de besitter i sina diskussioner (Wibeck, 2011:14).

Fortsättningsvis var det av vikt att vi som moderatörer kunde påverka gruppdynamiken genom verbala interventioner eftersom det kunde hjälpa till att lyfta tysta deltagare och resultera i att allas röster blev hörda. Vid situationer då den tilltalade blev stressad alternativt pressad kunde vi som moderatörer gå varvet runt och på så sätt höra allas åsikter. Det fanns även olika icke-verbala signaler som vi som moderatörer kunde nyttja för att få en tyst deltagare att komma till tal. Detta gjordes genom blickar och att vända vår uppmärksamhet till den tysta deltagaren. Detta bidrog till att de andra deltagarna fäste sin uppmärksamhet där moderatören hade sin och på så sätt få den tysta deltagaren att tala. Efter avslutad diskussion bad vi om kommentarer kring de viktigaste punkterna som berörts för att kunna sammanfatta och understryka huvudpoängen (Wibeck, 2011:20).

### **3.3. Intervju**

Vår andra kvalitativa metod innebär att forskaren försöker se alla studieobjektens handlingar likaså deras innebörd. Metoden är framlagd för att bättre kunna förstå tankegångarna kring forskningsområdet (Ehn & Öberg, 2011:62). Genom att använda oss av ytterligare en metod fick vi en bredare och beskrivande förståelse för hur framställningen av virtuella spelavatarer kan yttra sig samt andra upplevelser eller tankar som kan beskriva varför något inträffar.

Jacobsen (2002) skriver hur resurskrävande intervjuer är. Kvalitativa undersökningar kan kräva resurser eftersom intervjuer kan ta lång tid, dels på grund av genomförandet och dels transkriberingen. Således valde vi att avgränsa oss till att fokusera på tre informanter genom semistrukturerade intervjuer för att undvika att intervjudeltagarna svarade inom vissa förutbestämda ramar och frågor som inte anses relevanta till vår studie. Att ha förutbestämda ramar är något som ideligen sker vid kvantitativa ansatser (ibid, 2002:59).

En semistrukturerad intervjumetod utmärker sig för att ge den intervjuade måttligt med utrymme att fritt kunna berätta om det berörda ämnet. Noterbart är att alla intervjuade skulle besvara samma utvalda huvudfrågor men beroende på exakta svar möjliggjordes en semistrukturerad metod att som intervjuare kunna besvara med följdfrågor. Detta för att kunna få en mer djupgående förståelse för känslor som kunde framträda och möjligtvis skaffa en uppfattning kring graden av medvetenhet den intervjuade besatt. Det var även viktigt att huvudfrågorna ställdes i samma ordning till respektive intervjuobjekt för ett sanningsenligt bedömningsunderlag och att alla informanter kunde känna att de behandlades jämlikt (Bryman, 2011:300-302).

Ett ytterligare syfte med intervjumetoden var att frambringa känslan av samtal snarare än förhör för att den intervjuade skulle känna sig bekväm med att kunna besvara frågorna helt sanningsenligt (se *utformning av intervjufrågor* för att se hur vi frambringade till samtal) (Skärvad & Lundahl, 2016:133). Sistnämnt för att få en fördjupad inblick av de känslor och tankar som existerade samt kontrollens av att inte hamna på sidospår, kom intervjun att följa en specifikt utformad intervjuguide (se bilaga 12 *intervjuguide*). Kortfattat innefattade intervjuguiden att en kortare lista utformades med ämnen eller frågeställningar som skulle besvaras under intervjun (Bryman, 2011:304).

Vid intervjuerna valde studien att avgränsa sig kring tidigare kunskap och expertis inom området. Detta för att få en empirisk avgörande förståelse kring vad som tidigare hade tagits upp under fokusgruppens diskussioner. Här har endast expertis nivån haft en avgörande roll för vilka informanter som valts ut. Faktorer som ålder, kön eller geografisk placering har inte spelat roll och anledningen till detta är att vi inte ansåg det fördelaktigt för vår studie att välja informanter utifrån de aspekterna. I samma anledning som för fokusgruppen kommer inte informanternas kön och ålder att presenteras i syfte att behålla anonymiteten men också för att vi anser att deras kön inte kom att påverka vårt arbetes resultat, eftersom intervjuerna utgår från expertiskunskap.

### **3.3.1. Förberedelser**

Förstnämnt poängterar Fangen och Sellerberg (2011) att det inte går att begripa en individs upplevelse och tankar utan en förståelse för det samhälle de lever i (ibid, 2011:58). Det är essentiellt för intervjuens framgång att intervjuaren är påläst vad gäller det diskuterade ämnet

(Bryman, 2011:305). Intervjuprocessen kan även vara en känsloladdad process som med stor sannolikhet berör den intervjuade och intervjuaren. Det är viktigt att ha i åtanke att en intervju därför kan behöva avbrytas, ändra riktning eller pausas för att påbörjas vid en annan tidpunkt (ibid, 2011:306).

I Brymans (2011) text skriver Kvale (1996) att intervjun bör planeras i god tid för att kunna utföras i en lugn och ostörd miljö samt att det finns en insikt om att oförutsägbara händelser kan inträffa. Det kan därför även vara av betydelse att utföra en "provintervju" i ett tidigare skede för att kontrollera att de tekniska aspekterna är genomförbara (ibid, 2011: 305-306). Vår studie utförde därför en provintervju med en annan aspirant som tillhörde fokusgruppen. Vi valde att inte använda hen som officiell intervjuinformant på grund av att hen inte besatt den typ av expertkunskap som våra informanter bör besitta för att kunna besvara våra frågor. Pilotintervjun utfördes cirka två veckor innan officiella intervjuer tog plats för att vi skulle ha möjlighet att korrigera våra intervjufrågor.

#### *Utformning av intervjufrågor*

Utformningen av intervjufrågor är en avgörande del av arbetet både för den som intervjuar och den intervjuade. Som tidigare nämnt innebär den semistrukturerade metoden ett flexibelt tillvägagångssätt där frågor kan följas upp och vidareutvecklas beroende på den intervjuades svar (Bryman, 2011:307). Under intervjun kom frågor som berör känslor och upplevelser att ställas till informanterna.

Som tidigare nämnts kom intervjuerna att utföras enligt intervjuguidens formalia (se bilaga 12). Formatet innebär att frågor formulerats som inte var för snäva utan är breda i den bemärkelsen att de inte förhindrade andra möjliga svar eller tankar (Bryman, 2011:305). Därför var språkval en viktig komponent vid utformning av frågorna. Det är en invecklad men betydelsefull process att formulera frågor som inte kan tolkas olika och missuppfattas för den som intervjuas. Hur den intervjuade begriper frågorna kan vara en avgörande faktor för den respons och svar som ges samt det resultat som därefter ska analyseras (Bengtsson, 2011:124; Bryman, 2011:302-303). För att motverka effekten kom de som intervjuades att följa en noggrann utformad mall som undvek ord som var tolkningsbara, exempelvis termer som "normalt sett" och "studier". Detta gjordes

utifrån Tufte's uttalanden om hur man gör det på bästa möjliga sätt enligt honom (Tufte, 2011:88). Värt att notera däremot är att semistrukturerade intervjuer möjliggör för vidareutveckling av frågor om den intervjuade inte begriper frågan, dock är det viktigt att ta hänsyn att fritt-formulerade frågor kan vara ledande och påverka resultatet (Bryman, 2011:305).

Följaktligen finns det diverse typer av frågor som intervjuaren bör använda sig av beroende på den intervjuades svar. Därför är det väsentligt att lyssna uppmärksamt för att kunna välja rätt frågeteknik och följa upp på de svar som berättas. Exempel på frågor enligt Brymans tabell (Bryman, 2011:308):

- *Inledande frågor:* med syfte att komma in på ämnet, "Hur kom det sig att du började spela...?" och "Varför använder du dig av...?".
- *Uppföljningsfrågor:* med syfte att utveckla svaren, "Kan du berätta lite mer om hur det gick till" och "Exakt vad menar du med...?".
- *Direkta frågor:* med syfte att få ett konkret svar, "Tänker du någonsin på hur kvinnor v.s. män framställs online?" och "Gillar du att spela League of Legends?".

Fangen och Sellerberg (2011) påpekar på likartat sätt att det även är viktigt att avsluta intervjun med samma respekt som när den påbörjades. Den intervjuade bör ställa avslutande frågor som "Innan vi avslutar, har du några frågor till oss?" och "Är det något som du vill lägga till?" för att fånga upp och sammanfatta det sista. Det är även viktigt att respektera och ta hänsyn till klass, etnicitet, sexualitet och generation vid utformandet av intervjufrågor (ibid, 2011:59). Denna ståndpunkt hade vi i åtanke i och med att vi undersökte sociala beteenden gällande könsstereotyper och genus som enkelt kan uppfattas som integritetskränkande, därav avslutade vi intervjuerna med frågan "Is there anything more that you would like to add or comment about that could be useful for our study?".

### **3.3.2. Val av informanter**

Tre stycken informanter har valts ut för uppsatsen och för att bibehålla anonymiteten kommer studien att referera till informanterna som Frans, Johan, och Peter. Dessa namn är pseudonymer

till informanternas riktiga namn. I följande tabell presenteras de genomförda intervjuerna för att ge läsaren en överblick av valda informanter.

### *Informanter*

Informanter	Roll	Typ av intervju	Datum	Tidsåtgång
Frans	Expert och professor inom speldesign.	Telefonintervju	2021.04.21	62.22 min
Peter	Grand Master i League of Legends.	Telefonintervju	2021.04.15	71.06 min
Johan	Grand Master i League of Legends och studerande i Game Design.	Telefonintervju	2021.04.16	32.43 min

### *Bilaga 9: Sammanställning av informanter som deltar i intervjuer.*

Turner (2010) förklarar vikten av att hitta relevanta informanter som är svarar öppet och ärligt. För att hitta informanter krävdes det först arbete och efterforskning för att skaffa en överblick av potentiella informanter (ibid, 2010:757). Genom att granska sidor som LinkedIn, relevanta spelforum eller universitet fann vi individer med relevant erfarenhet som skulle kunna bidra till vår studie. Här innefattades professorer eller chefer inom speldesign. Därefter tog vi kontakt med de informanter vi ansåg mest tillförlitliga för att diskutera möjligheter till intervju. Dessa informanter var tillförlitliga på grund av deras spelarefarenhet och förståelse för spelet LoL. Valda informanter föreslog även ytterligare personer som kunde användas i antingen fokusgrupperna eller som intervjuprospekt. Värt att notera är att arbetet först genomfördes med fokusgruppen för att därefter, beroende på de svar som gavs, hitta informanter som skulle kunna ge en mer

djupgående förståelse för det som tidigare sagts. En sådan strategi praktiseras för att spara tid och ta fram bättre samt mer relevant urval till inom kvalitativa studier (Larsson, 2011:30).

Efter att ha bildat en förståelse kring de informanter som skulle kunna intervjuas kunde vi fokusera på att hitta en metod för att välja informanter som kunde bidra och appliceras till vår uppsats (Jacobsen, 2002:142). En informant är “en person som har förstahandskunskap inom det valda forskningsområdet och det tema/ämne som ska undersökas” (Westerlund & Rorsch, 2014:12). Studien valde därför att använda sig av erfarna LoL spelare och individer med kunskap inom det berörda ämnet för att uppnå det omfång och djup som studien krävt.

### **3.3.3. Genomförande**

Vid intervjuens start informerade vi som intervjuar det berörda ämnet och syftet med vår kandidatuppsats. Vi nämnde dessutom att de har möjlighet att avbryta eller att inte svara på en fråga. Vi förklarade också att vår studie specificerar sig på LoL men att intervjun syftar till att få reda på varför applicering av könsstereotyper yttrar sig. På samma sätt som fokusgrupp nämnde vi inte vilka stereotyper eller normer som finns i samhället utan vi ville utgå från deras definitioner för att få en så bred och varierad förståelse för de förväntningar som finns i samhället och medvetenheten om hur spelavatarer framställs.

Intervjuerna kom att utföras digitalt via videosamtal tjänsten Zoom. Anledningen till detta var främst de restriktioner och hälsorisker som den nuvarande Covid-19 pandemin medfört och intervjudeltagarnas geografiska spridning. Till skillnad från fokusgruppen som vi valde att utföra fysiskt anser vi att de intervjuerna kan utföras digitalt då vi endast är tre som deltar i utförande, nämligen vi intervjuare och den intervjuade. Bryman (2011) skriver om telefonintervjuernas egenskap som mer tidseffektiva. Vid en telefonintervju undviks den resväg som kan komma att vara lång och därmed tidskrävande mellan de parter som är inblandade. Eftersom en av våra informanterna befann sig utomlands ansåg vi att det blev bäst att vara konsekventa och hålla alla våra intervjuer digitalt. Utöver det är intervjuer med fysisk träff ofta kostnadskrävande, vilket man undviker vid en intervju över telefon (Bryman, 2011:302; Skärvad & Lundahl, 2016:140 ; Jacobsen, 2002:129).



Varje informant var väl medveten om att materialet under intervjuerna skulle spelas in och användas som underlag i denna studie. Detta informerades både innan intervjuens start men också i det meddelande som skickades tidigare för att kontakta den berörda informanten (se bilaga 11). Inspelningen utfördes för att enkelt kunna gå tillbaka och få en god inblick i vad som sades i respektive intervju, vilket i sin tur kommit att gynna återstående delar i forskningsarbetet och uppsatsen som helhet. Vardera intervju blev omkring 30 - 60 minuter lång, detta tidsintervall bestämdes utifrån informanternas förmåga att vara fokuserade under hela den tid som skulle tas i anspråk. Utöver detta grundades tidsintervallet på att alla svar noggrant och utförligt skulle besvaras samt att utrymme skulle ges till reflektion.

Vidare valde vi att skriftligt anteckna varje intervju för att få ett så ordgrant resultat som möjligt. Detta för att på samma sätt som inspelningen snabbt och enkelt kunna referera till tidigare nämnda svar vid behov samt få en överblick av det som diskuterats. Eftersom intervjuerna grundades på en intervjuguide (se bilaga 12) med semistrukturerade intervjufrågor kunde frågornas följd varieras utifrån det som informanten lade fokus på även om frågorna var upplagda på ett annat sätt innan intervjun startade. Detta beror på att informanten redan kunde ha svarat på en fråga tidigare än vad som förväntats och för att minska överflödigt upprepning utfördes intervjuerna på ett effektivt sätt (Bryman, 2011:308).

### **3.4. Bearbetning av material**

Avsnittet har som syfte att förklara innebörden av att transkribera och analysera det insamlade materialet på ett noggrant utfört tillvägagångssätt.

#### **3.4.1. Transkribering**

Transkribering av intervjuer är en noggrann utförd och essentiell process för att kunna vidare fortsätta med arbetet, därför poängterar Bryman att man bör inte lägga alltför mycket energi på att föra anteckningar (ibid, 2011:310). Kortfattat innebär transkribering att inspelningen som förts under intervjun renskrivs. Anledningen är främst att som intervjuare kunna gå tillbaka och lyssna igenom tidigare svar för att kontrollera och möjligtvis notera detaljer som förbisågs under själva intervjun. Även som läsare av studien kan det vara av relevans att kunna granska intervjuens utförande för att kunna vidare analysera och använda materialet i en sekundäranalys.

Bryman understryker att det även är viktigt att vara medveten om att transkribering av intervjuer är en väldigt tidskrävande process som kan ta upp emot fem till sex timmar (ibid, 2011:312). För att minska risken för att glömma beteenden eller uttryck bör transkriberingen ske snabbt efter att intervjun utförts (Ehn & Öberg, 2011:63). Därför valde vi att transkribera den utföra intervjun senast två dagar efter den utförts.

Ett problemområde vid transkribering är överföringen från talet till skrivet språk. Det är en svår process där den som skriver ner intervjun kan bli slarvig, trött eller helt enkelt höra fel. Även språkskillnader som slang eller dialekt kan orsaka felaktiga noteringar vilket kan vara avgörande för resultatet (Bryman, 2011:312). Vi valde därför att ta små pauser under processen att transkribera samt att lyssna igenom inspelningen ytterligare en gång efter den skrivits ner för att färdigställa att den intervjuades svar skrevs ner på rätt sätt. Eftersom en av våra intervjuer utfördes på engelska var det extra viktigt att vara extra uppmärksam på slang eller ord som var svåra att förstå.

Skärvad & Lundahl (2016) förklarar att det finns olika nivåer som transkribering kan genomföras på. Vi valde att transkribera vår studie på en mellannivå vilket innebär att vi under transkriberingsprocessen var konsekventa i formatet och endast tog med information som ansågs relevant, därför behövdes inte skratt eller pauser noteras (ibid, 2016:142). Ehn och Öberg (2011) poängterar däremot att det är en svår balansgång att avgöra vilken information som bör sällas bort eller vilken som är relevant. Detaljer i språket kan vara avgörande för vad den intervjuade vill få fram (ibid, 2011:63). I vår transkribering valde vi därför att utesluta ord som "ehm" eller "hm" som förklaras som utfyllnadsord.

Hedin (1996) skriver även att den som transkriberar bör använda sig av en guide för att underlätta arbetet. Skärvad och Lundahl (2016) föreslår att strukturera upp transkriberingen för att förenkla potentiella hänvisningar och möjliggöra för en begriplig översikt. I strukturen bör det tydliggöras vem som säger vad genom att dessutom ge både intervjuaren och den intervjuade en bokstav (ibid, 2016:142). I transkriberingen har vi därför valt att dela upp intervjuaren och den som intervjuas frågor och meningar. Vardera person benämns också med en bokstav för att enkelt kunna följa vem som säger vad.

### 3.4.2. Analys av intervjuer

Analyserandet av intervjuerna är ytterligare ett steg som bör utföras med noggrannhet. Ehn och Öberg (2011) förklarar att intervjuaren bör vara medveten om att den redan från start analyserar och skapar föreställningar om de svar som ges (ibid, 2011:64). På samma sätt menar Larsson att:

Man låter sin förståelse av materialet fördjupas allt mer genom att låta reflektioner och material konfronteras med varandra i en kamp mellan förnuftets strävan att tränga in svaren i allmängiltiga kategorier och det korrektiv som materialets fakta utgör mot förhastade slutsatser (ibid, 2011:31).

Kortfattat var vi som intervjuare mycket väl medvetna om vår egna åsikt och värdering vid analyserande av det material studien samlat in, detta för att kunna förstå vad den intervjuade faktiskt menar. Det är lätt hänt att som intervjuare förvränga den information som tagits fram. Larsson (2011) menar att det tar tid att processa och analysera en text för att få ett korrekt resultat (ibid, 2011:31).

### 3.4.3. Fenomenografisk analysmetod

Vid semistrukturerade intervjuer använder man sig ofta av fenomenografi som metodansats för att kunna beskriva hur fenomen i omvärlden *uppfattas* av människor (Dahlgren och Johansson 2014:162). Enligt Larsson (1986) är den kvalitativa analysen ett kännetecken för fenomenografien. En fenomenografisk analys går inte ut på att identifiera en specifik individs uppfattning om ett fenomen inom det valda forskningsområdet. Istället undersöks det, utifrån annat material, skilda sätt hur en uppfattar fenomenet i fråga (ibid, 1986:13). Genom denna analysmetod vill vi veta *innebörder* istället för förklaringar, frekvenser eller samband. Vi vill med andra ord beskriva hur något *framstår* för de människor som ingår i studiens insamlade av material. För att göra det krävdes det en djupgående reflektion och kritisk granskning av det resultat som vi samlat in. Det var en process som tillät att ens förståelse för materialet fördjupas och bli mer omfattande (ibid, 1986:37).

Fejes och Thornberg (2019) presenterar de fem huvudmetoder som används för kvalitativa analyser; koncentrerings, kategorisering, berättelse, tolkning och ad hoc (ibid, 2019:184). Vi har

främst nyttjat metoden *kategorisering* då vi vill dela upp likheter och skillnader i vårt resultat. Utifrån informanternas utsagor drog vi paralleller till frågeställningarna och de teorier vi valt. Till sist provade vi om kategoriseringen var fungerande och om den var giltig – om inte korrigerade vi kategoriseringen och lade utsagan i rätt led. Det gjorde vi genom att först analysera och lyssna på vårt inspelade material flertal gånger, likaså gjorde vi med den text våra intervjuer resulterar i. Utifrån det provade vi återigen om kategoriseringen var fungerade.

### **3.5. Etiska aspekter**

Ett problem som kan uppstå vid användning av fokusgrupp är om de deltagande inte känner sig bekväma med omgivningen och de andra deltagarna. Miljön bör som sagt därför vara inbjudande och icke-dömande för att alla åsikter ska kunna tas i akt eftersom yttrandena från de som bidrar är värdefulla för studiens resultat (Ahrne & Svensson, 2015:83). Eftersom deltagarna kan avbryta, lägga till och utveckla varandras svar kan det resultera i ofullständiga yttranden och tankar. Det kan orsaka att svaren kan bli svåra att definiera och begripa. Under en diskussion i fokusgruppen påträffades detta problem, som moderatorer lyfte vi då de personer som inte talat lika mycket genom att ställa direkta frågor till denne. Gruppträck och bakomliggande agendor riskerar att påverka resultatet då det sänker materialets validitet (Jacobsen, 2002:35). Det är viktigt både i fokusgruppen och i en intervjuprocess att vara medveten om att det är de deltagandes egna subjektiva upplevelse som läggs fram (vad personer upplever och känner) inte kan appliceras generellt till alla människor (Ehn & Öberg, 2011:57).

Intervjuer har som syfte att ta fram det subjektiva, genom semistrukturerade intervjuer ges möjligheten att utföra en intervju som fokuserar på det informanten upplever är relevant och viktigt genom att intervjun kan röra sig i olika riktningar (Bryman, 2011:300). Vad detta däremot kan orsaka är missuppfattningar vid transkriberingen och analyserandet av intervjuerna, då språket är en avgörande faktor för hur den intervjuades åsikter uppfattas (Bengtsson, 2011:124).

Fägerborg (2011) skriver att det är av vikt att vara vaksam över hur det slutgiltiga materialet hanteras, för att ingen ska kunna känna sig felaktigt behandlad (ibid, 2011:90). Vikten av integritet tas även upp av författarna och av språkforskarna Reinecker och Stray (2014). De lyfter informanternas rätt till anonymisering och vetskap om hur materialet ska användas, detta är

viktigt för den etiska korrekthet gentemot de som ställt upp i våra metod undersökningar. Empirin handskades med ett syfte att inte kränka eller skada de medverkande objekten (ibid, 2014:201-202). Reinecker och Stray (2014) lyfter även informanternas rätt att när som helst under vilka omständigheter som helst kunna dra sig ut ur studien (ibid, 2014:249).

## **4. Analys**

I det här kapitlet kommer studiens insamlade material från fokusgruppen och intervjuer att presenteras i samband med teorier, empiri från tidigare forskning och metod. Inledningsvis kommer frågan *om* könsstereotyper appliceras på spelavатарer att introduceras. Därefter kommer materialet att redogöra för *vilka* och *hur* dessa könsstereotyper ser ut. Slutligen kommer anledningarna till *varför* spelindustrin ser ut som den gör idag att förevisas. Vi kommer med hjälp av allt material undersöka forskningsfrågorna och kritiskt granska det insamlade materialet för att kunna besvara våra frågeställningar.

### **4.1. Media, medvetenhet och fiktion**

Informanterna och gruppdeltagarna lägger fram sina egna erfarenheter och kunskaper om spelindustrin och designen av spelavатарer. Det kommer att framföras på vilket sätt media och samhället influerar framställningen av spelavатарer. Därefter kommer det redogöras för om människan har svårt att särskilja mellan spelvärlden och verkligheten samt omfattningen av medvetenhet kring design av datorspel.

#### **4.1.1. Medias och samhällets inverkan på spelindustrin**

I Gao et. al (2017) studie om LoL fastslår de att föreställningar om kön inom datorspel är regel snarare än undantag. Intressant är att de poängterar att kvinnliga spelavатарer ofta tillsätts som biroller medan manliga agerar i närstrid. Förklaringen grundar sig i att man som kvinna vill vara passiv för att undvika sexuella trakasserier. Resultatet fastställer att spelmiljön i LoL omges av sexism och diskriminering. I intervjun med speldesignern Frans framgick det att stereotyper spelar en vital roll vid skapandet av olika spelavатарer. Frans poängterar att spelföretagen formar sig efter medier och samhällets förväntningar.

På samma sätt menar Schytt & Andersson (2017) samt Bankov (2019) att spelindustrin förändras och anpassar sig efter kulturella skeenden och samhällets normer. Något som man kan se om man kollar genom spelens historia. Spelindustrin är en av många som applicerar psykologi som mänskligt beteende, normer eller traditionella stereotyper för att attrahera kunder. Frans menar i motsats till Larsson & Neren (2005) i tidigare forskning, att stereotyper spelar en vital roll samt används som en guide som underlättar vidare forskning om spelens målgrupp. Både Johan och Peter påpekar att målgruppen för spel till stor del består av unga och medelålders män, något som Bankov (2019) också säger. Frans tror att könsstereotyper kan fungera som en generell guide i hur spelavatarer ska bli porträtterade men att det kompletteras med en undersökning av målgruppen som spelavatarerna ska nå ut till:

I would say of course we are just one sector in the media that portrays human activity and I would say that all game companies consider what kind of character they are doing, what kind of emphasis are in certain kinds of outfits and character physique and so on. I guess it kind of like starts with the basic things and if you want a character that's slow you create a bulkier character and you do it from strength oriented stereotypes and if you have a very nimble and agile character then that would be something that is are a smaller and agile and these kind of things and I guess it follows this kind of like tradition of media, visual that is much more older than games. And it also shows that it is something that the audience likes and wants (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

Frans menar att det är målgruppens efterfrågan som ligger till grund hur kvinnor och män framställs i spel. Även Romrell (2017), Bankov (2019) och en rapport från ESA 2020 understryker detta faktum, vidare förklarar Poorani att attraktiva spelavatarer drar till sig kunder och därför framställs respektive kön på ett sexualiserande och ofta överdrivet sätt. Här kompletterar flera andra författare och menar att spelare dras till sådant som får en att drömma sig bort till sitt ideal utseende. Stereotyperna "Beauty is Good" och "Beauty is Beastly" förklarar just denna företeelse, att kunder avviker från det som anses "fult" eller inte passar in i normen. Intressant är däremot att Peter berättar hur spelare endast reagerar när mönstret i utseende eller

karaktärsdrag bryts. Han nämner spelavataren Gragas som är tjock och ful jämfört med Darius som passar in i den manliga könsstereotyp som samhället tar fram.

Som en fortsättning på det ovannämnda förklarar informanterna att de inte lägger så mycket tanke bakom hur spelavatorerna ser ut eller vilka könsstereotyper som de anammar. Peter berättar:

Alltså jag tänkt på att anledningen är väl för att fler killar spelar spelet. Alltså då är det ju så att när man ska välja med tanke med normer och stereotyper och så är alltid mannen hur stor som helst med heltäckande armour och kvinnan har typ en bikini men i metall och är supersmal (Peter, telefonintervju, 16 april 2021).

Fokusgruppens deltagare är överens om att det finns en viss medvetenhet när en spelavatar blir designad och att könsstereotyperna som appliceras beror på olika faktorer, exempelvis nämner två av deltagarna i fokusgruppen:

Jag tror verkligen att de som designar spelavatorerna vill måla upp en lockande bild för de som spelar och erbjuda en mångfald till alla olika typer av personer och att man kan köpa olika kläder till olika spelavatorer (Deltagare 3, fokusgrupp, 9 april 2021).

Jag kan tänka mig att ett spel som bryter normerna i samhället inte kanske skulle locka lika många gamers för de är så vana vid hur spel ser ut idag (Deltagare 4, fokusgrupp, 9 april 2021).

Vidare presenterar samma deltagare att det kan vara en stor anledning till varför man kan köpa olika kläder så kallade "skins" till olika spelavatorer. En annan deltagare tänker att stereotyperna om kön som presenteras i spelavatorer är till för att inte bryta några normer i samhället då många är vana vid hur spelen är uppbyggda idag och att det inte skulle locka lika många spelare om datorspelen skulle börja bryta normerna. Deltagaren menar att det är ett klokt sätt att fortsätta öka miljardindustrin som datorspelen tillsammans utgör idag.

Frans förklarar att det har blivit en form av normalitet i hur kvinnor och män framställs idag. Informanten Peter intygar det faktum att ingen större värdering eller fundering läggs vid föreställningarna om kön i spel men som sagt har han noterat att könsstereotyper appliceras. Samtidigt som både Frans och Peter påpekar att hela industrin håller på att utvecklas och att många spel, framförallt LoL erbjuder en större variation av spelavатарer. Johan nämner kvinnliga spelavатарen Illaoi som är ett tydligt exempel på förändring. Rapporterna från ESA visar på en ständig ökning av kvinnliga spelare vilket Mckenzie & Webster (2018) menar påverkar hur kvinnor och män framställs i samhället i samtid. Romrell förklarar att 80% av game designers är män men trots detta understryker flera deltagare och informanter att samhället nu är medvetet om sexism och att målgruppen växer och skiftar.

Peter talar om attraktionskraften som bildas när man får se den verkliga världen i spel och filmer då man lättare kan relatera och känna igen sig och att det är en stor anledning till att könsstereotyper representeras i spel. Intresseväckande påpekar Peter också att de överdrivna könsstereotyperna kan vara för att mottagarna ska kunna ta in innehållet och spelet. Informanten menar då att verkligheten erbjuder fler nyanser och stimulerar sinnen på ett annat sätt och det är därför ett sätt att fånga spelaren.

Ja men typ. Det kanske är lite att det är en värld där man ändå måste likna vår egen, även om den ska vara helt annorlunda. Så måste den ändå likna vår egen på något sätt för att det ändå ska kännas verkligt. [...] Exakt att man gör en värld som är lik vår egen överdriven för att också typ kunna uppleva sin egen värld fast i en annan, eller ja utan konsekvenser på ett annat sätt (Peter, telefonintervju, 16 april 2021).

#### **4.1.2. Svårt att skilja mellan fiktion och verklighet**

*Cybertourism* och dess förmåga att få människor att anamma en karaktär olik en själv är vanligt förekommande i datorspel. Nakamura (2002) menar att stereotyper blir överdrivna för att uppfylla spelarnas förväntningar medan Peter påpekar att den virtuella världen och stereotyperna är överdrivna för att ge möjligheten att kunna uppleva olika kön, etniciteter eller kulturer utan att



behöva genomleva de verkliga konsekvenserna. Ännu ett smart sätt att hålla igång ruljansen på datorspelsförsäljningen.

Samtidigt skriver Nakamura om *Cybertypes* och hur begreppet har både förhindrat men även gett upphov till att skapa fler stereotyper inom datorspel samt upprätthålla dessa. Trots valet att kunna vara kreativ och modifiera sin spelavatar på olika sätt håller många sig till att överdriva samhällets redan befintliga stereotyper. Frans uttalar sig i intervjun att det kan bero på dagens medier och deras innehåll, hur det skapar stereotyper och bibehåller dessa. Vid frågan om LoL har påverkat Johans syn på världen svarar han att han är väldigt trygg med att säga att det inte gör det men att han tror det finns fallenhet för unga spelare som inte vet bättre.

Vidare om the Proteus Effect tar informanten Johan upp ett exempel på effekten. Johan refererar till incel-rörelser, och problematiseringen med att beteendet hos vissa kvinnliga spelavatarer bygger upp förväntningar hos främst män och tonåringar som då får en uppfattning om hur kvinnor ska te sig och behandla män i den verkliga världen. Yee och Bailenson (2009) skriver om the Proteus Effect och menar då att om det sedan visar sig vara annorlunda i verkligheten än vad en förväntad datorspelare trott, sker en krock som resulterar i att the Proteus Effect sker. Då har spelaren med sina förväntningar inte kunnat skilja på online- och offlinevärlden. Holmer lyfter i tidigare forskning CASA-paradigmet och mindlessness och att media ofta uppfattas som oskiljbart. Däremot har Johan och Peter inte haft svårt för att skilja mellan vad som är verklighet och fiktion och det motbevisar att alla skulle kunna bli påverkade. Samtidigt påpekar de båda att det ofta görs jämförelser mellan världarna och att på så sätt skulle online- och offlinevärlden kunna sammanstråla vilket senare kan leda till the Proteus Effect – att samhällets stereotyper följer med i beteenden och skildringar online.

## **4.2. Ideal och förväntningar i datorspel**

Avsnittet kommer att diskutera vilka könsstereotyper som återskapas i den virtuella världen. Informanterna och deltagarna har diskuterat olika erfarenheter och tankar som kommer att presenteras nedan. Det talas om allt från skillnader mellan de kvinnliga och manliga spelavatarernas gestaltning i LoL till frågor om ideal och sexism.

#### **4.2.1. Spelavatarer**

Frans berättar att könsstereotyper grundar sig att respektive kön representeras olika i samhället. Magnusson (2003) poängterar en aspekt likaså där mannen setts vara den dominanta och kvinnan den underlägsna. Det sammanhanget kan påträffas även i vinkeln på spelavatarens bilder i LoL, där det blir ett typ av maktperspektiv då männen syns från ett underifrånsperspektiv medan kvinnorna ofta rakt framifrån eller ovanifrån. En deltagare berättar om en liknande upplevelse där majoriteten av kvinnliga spelavatarer i LoL är passiva och påträffas aldrig närstrid. En annan säger "Man får en ide om vad de manliga karaktärerna gör i spelet medan kvinnorna får man ingen uppfattning alls". Även Gao et. al (2017) förklarar att kvinnor ofta står på avstånd och männen i närstrid med sina motståndare.

Informanten Frans och Magnusson (2003) poängterar att kulturella, religiösa och geografiska aspekter påverkar hur spelavatarer ter sig och ser ut. Peter påpekar att det är västerländska ideal som LoL ter sig efter. Samtidigt hävdar Johan att LoL är ett kinesiskt ägt företag och därför är spelavatarens designade därefter. Han förklarar att Asien har många normer och stereotyper som liknar västerländska ideal och att det kan det ligga till förklaring för vilka och varför könsstereotyperna som appliceras på spelets spelavatarer ser ut som de gör och ofta är väldigt överdrivna. Sammantaget menar Peter att spelavatarens i LoL är väldigt stereotypiska för det de ska föreställa. Vissa är karikatyrer av verkligheten, överdrivna och nästan skrattretande medan andra är mindre överdrivna.

#### **4.2.2. Manliga spelavatarer i LoL**

Det är tydligt att det finns specifika egenskaper och ideal som manliga spelavatarer erhåller. En aspekt som genomsyrar är som tidigare nämnt, att mannen är norm och kvinnan positionerar sig därefter (Hirdman, 1988). Kortfattat innebär det som Magnusson (2003) menar att "feminina egenskaper definitionsmässigt är icke-maskulina och maskulina egenskaper icke-feminina.". Det påträffas tydligt i BSRI och AIAT - teorierna där respektive könsegenskaper är motsatt den andra.

### *Karaktärsdrag*

Förstnämnda beskriver fokusgruppens deltagare Rengars och Darius kvaliteter sammanfattat som rakt på sak, krigslystna, skräckinjagande, stalker-aktiga och dominerande. Deltagarna poängterar att sammantaget är karaktärsdragen hos männen beskrivande av hur de agerar i närstrid vilket är grovt och aggressivt. I Bems sociala BSRI teori lyfter de egenskapen “dominant” som framträdande kvalité hos män. Även dragen “fungerar som ledare”, “konkurrensinställd”, “bestämd” och “självtändig” används för att förklara typiska manliga egenskaper. Detta sammanträffar ytterligare med deltagarnas observationer som lyfter att Darius och Rengar är ledare och självständiga jämfört med kvinnorna som i många fall är biroller. En deltagare förklarar att:

Kvinnorna spelar ju med någon, de klarar sig inte ensamma utan måste jobba i grupp och männen klarar sig helt själva. Det är ju verkligen en skillnad hur de fungerar i spelet typ att kvinnorna förför sina motståndare för att kunna komma nära och döda de eller skjuta dem på avstånd. [...] Detaljen att kvinnorna inte kan spela på egen hand visar ju verkligen hur maktfulla och krigslystna männen är porträtterade i datorspel. Det går ju inte att närma sig en motståndare ensam som kvinnokaraktär eller försöka ta sig an någon ensam. Då dör man direkt och det är kanske därför kvinnorna inte har ärr och slitna rustningar. (Deltagare 4, fokusgrupp, 9 april 2021).

I Darius presentations beskrivning påträffas det ytterligare i “There is no greater symbol of Noxian might than Darius, the nation's most feared and battle-hardened commander.”

De manliga spelavatarerna föreställs i närstrid och framläggs som att de inte har något konsekvenstänk. En deltagare förklarar att de manliga spelavatarernas karaktärsdrag ger en uppfattning om vad de gör i spelet i jämförelse med de kvinnliga spelavatarerna. Exempelvis karaktärsdragen “battle roar”, “decimate”, “crippling strike” och “unseen predator” är mer talande, grova och hänsynslösa än “love tap”, “final spark” och “lucent singularity”. Det stämmer överens med Dill och Thills (2007) teori om “hyper-masculinity” där egenskaperna “violent”, “deadly”, “rage” och “evil” lyfts fram. Därför kan även AIAT-teorin appliceras då

Terman & Miles (2006) förklarar att en man ska vara självsäker, självständig, stark, kraftfull och ihärdig.

Ett upprepande mönster som påträffas under studiens gång är att respektive kön framställs på ett överdrivet vis. I diskussionen med fokusgruppens deltagare uppmärksammas Rengars namn "The Pridestalker" som en deltagare menar att det innebär att det finns en stolthet att förfölja. Det förklaras att hans styrkor är kopplat till stalkerbeteende, "han lurar ju efter sina offer i en buske och hoppar sen framför dem" och att han är djurisk i sitt beteende. Även hans karaktärsdrag "Thrill of The Hunt" där det beskrivs att "Rengar's predatory instincts take over" passar in i det porträtt som media vill framställa, där mannen inte har någon kontroll och ser svart. Detta påpekar även en deltagare "männen är helt kaosiga och ser svart.". Det kan kopplas tydligt till "hyper-masculinity" tabellen som tar upp överdrivna manliga karaktärsdrag, exempelvis kopplas dragen "act like they own everything", hostile attitude", "cool", fierce" och "cocky/arrogant". Även Rengars presentations beskrivning "Rengar is a ferocious vastayan trophy hunter who lives for the thrill of tracking down and killing dangerous creatures" kan samma korrelation påträffas. Här menar några av deltagarna att spelindustrin anspelar på den stereotypen att män inte har någon självkontroll och njuter av att döda och plöja.

Jag tänker typ också på Rengars personlighetsbeskrivning och det där med troféjägare. Det känns ju som att det är direkt taget från hur seriemördare eller serievåldtäktsmän brukar göra. Där sparar de ju små saker från sina offer. Amen då små troféer. Känns som Rengar är ju en stereotypisk sån figur (Deltagare 1, fokusgrupp, 9 april 2021).

Vinkeln diskuteras även från spelavatarernas presentationsbilder. Fokusgruppens deltagare förklarar att de manliga spelavatarna syns från ett underifrånperspektiv vilket tyder på en markering rent maktmässigt jämfört med de kvinnliga spelavatarerna. Deltagarna nämner även att spelavatarernas karaktärsdrag förstärks på grund av deras utseende. De manliga spelavatarerna är väldigt stora och muskulösa och håller i gigantiska vapen vilket förstärker känslan av makt och dominans.

### *Utseende*

Deltagarna i fokusgruppen diskuterar hur de manliga spelavatarerna har stora och oproportionerligt byggda kroppar, detta är något som informanterna också noterar. Deltagarna benämner det som ett ideal som verkar omöjligt att uppnå och anses nästan som skattretande. Peter förklarar "alltså det är ju typ västerländska ideal, männen är väldigt stora och rustningen täcker allt och hos kvinnorna är det alltid mycket mer sexualiserande." Det menar även Ridgeway & Tylka (2005) att en exemplarisk man vara muskulös, ha stora armmuskler, kraftig nacke, breda axlar, väldefinierade magrutor och vara lång.

Frans uttrycker att det fysiska är viktigt och hur man skapar manliga spelavatarer baserat på masculinity. Han uttrycker också vad detta grundar sig i och varför könsstereotyper ser ut som de gör idag:

Then it is biological things, like some sort of the biological things that make people see some kinds of things. And this kind of relates to evolutionary psychology I think so that's like three. And the fourth one is going to be social engineering that the cultures somehow do this. So it is four different kinds of sources that can be seen and the interplay between them is not very widely known like which of these factors is the kind most prevalent but I would say that each in every culture in the world and that stereotypes are used in various things. (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

Damasceno, et. al (2005) påstår att männens ideala utseende är att ha stora och starka kroppar med låg fetthalt. Fokusgruppens deltagare diskuterar manliga ideal och hur männen ofta porträtteras med stora axlar och små midjor, ett faktum Frans lyfter. Han uttrycker att det fysiska i designen av manliga spelavatarer är viktig och att man skapar spelavatarerna baserat på maskulinitet. Samtidigt noterar deltagarna Darius och Rengars heltäckande rustningar som är prydda med taggar som vapen ihop med deras övriga stora och tunga vapen. Prieler (2015) lyfts i McKenzie och Webster (2018) där de skriver om en studie angående reklam i USA, i den tydliggörs det att män i större sannolikhet alltid är mer påklädda än kvinnorna. Andersson och Schytt (2017) lyfter även att avklädda män sällan är förekommande även fast de också kan porträtteras med en sexistisk aura, såsom kvinnor blir.

En av deltagarna drar en koppling från Darius och Rengars utseende till ett "klassiskt bodybuilder utseende", denna korrelation av överdrivna ideal stämmer överens med Dill och Thills tabell om "hyper-masculinity" där manliga karaktärer framställs som "strong", "powerful built", "armed with weapons", "six pack" och som "warrior/gladiator". Givet är också att "i båda bilderna är männen i strid givet att händerna är suddiga. De är mitt i ett krig medan kvinnorna stod och poserade" menar en deltagare.

Andersson (2017) introduceras i teoridelen med sin tes att män inom videospel porträtteras som mer givmilda, attraktiva och glada, något som fokusgruppens deltagare invänder mot. Fokusgruppens deltagare diskuterar respektive spelavatars vapen, deltagarna tycker att det är mer vapenfokus i männens bilder än kvinnornas. De nämner dels att kvinnornas vapen är mer nätta än männens, dels att de manliga spelavatarerna framställs med en klar dominans och ilska med tydliga ärr på kropp och ansikte samtidigt som blod illustreras på männens bilder. En annan deltagare nämner hårlängden, han säger att Rengars långa hår inte stämmer överens med den stereotyp som säger att män ofta har kort hår.

Vidare när fokusgruppens deltagare ska jämföra de manliga och kvinnliga spelavatarernas utseende lyfter de faktumet att Lux och Miss Fortune småler mot kameran medan båda männen snarare morrar och porträtteras som väldigt aggressiva, detta kan motsvara teorin BSRI med maskulina och feminina ord. Där aggressiv och kraftfull anses vara maskulina ord medan varm och gladlynt kopplas till det feminina. Holmer (2006) förklarar att de aggressiva och dominanta dragen är en produkt av att män i regeln erhåller en högre halt testosteron, något som uppfattas attraktivt. Det gör också att männen får en mer markant, robust och hård benstomme vilket i sin tur anses vara manligt och attraktivt. Jackson (1992) som refereras i Tseëlons verk *Kvinnan och Maskerna* (1998) påstår att män som åldras fortfarande anses vara ett ideal och attraktiva personer, till skillnad från åldrande kvinnor.

Andersson (2017) skriver hur attraktivitet lockar kunder och att människor attraheras till det som påminner en om sig själv eller det ideal man vill uppnå – det kan återigen kopplas till Dill och Thills schema för de typiska könsstereotyperna som finns i dagens samhälle. Även

fokusgruppens deltagare lyfter aspekten om hur spelavатарer framställs som snygga och som ett “ideal” för utseende och skönhet i samhället. Deltagarna i fokusgruppen är överens om att Darius och Rengar exemplifierar detta faktum och vidare poängterar bland annat Peter, Johan, Frans och flera skribenter att männen är normen inom datorspel. Det är den målgruppen man anpassar sig utifrån och skapar spelen för vilket kan ligga till grund varför män representeras som överdrivet manliga och kvinnor sexualiseras.

#### **4.2.3. Kvinnliga spelavатарer i LoL**

Peter förklarar att kvinnliga spelavатарer i LoL alltid har funnits men har blivit fler under åren. Att notera är däremot att de kvinnliga spelavaterna har framställts på ett sexualiserande sätt i motsats till männen menar flera deltagare. Magnusson (2003) säger att det kvinnliga könet ofta ses och framställs som det generellt svagare och underlägsna könet. Kvinnorna i LoL påträffas ofta i har sexuliserade, överdrivna, attraktiva och feminina positioner. Poorani (2012) menar att de ska vara vackra och passa in i samhällets ideal. I jämförelse med manliga spelavатарer ska kvinnorna vara en “vision of beauty” (Pärlbåge, 2019). En figur som lyfts fram för att förklara den ideala kvinnan är Barbie (Ramirez, 2007). Egenskaperna och utseendet ska passa in i samhällets och medias bild av hur en kvinna bör se ut och te sig (Poorani, 2012). Arwill-Nordbladh (1998) menar att en kvinnas egenskaper är att vara vacker, ren, moderlig och ungdomlig.

#### *Karaktärsdrag*

Fokusgruppens deltagare poängterar att kvinnornas karaktärsdrag sammanfattningsvis målas upp som mesiga, gulliga, förföriska och passiva. Deltagarna poängterar att det är en stor skillnad från hur de manliga porträtteras. Först och främst diskuteras det hur kvinnorna i LoL kräver assistans i striderna i datorspelet. Lux förmåga “prismatic barrier” kan även kopplas hit då syftet med den egenskapen är att hjälpa andra deltagare. En av deltagarna betonar att i jämförelse med männen är de kvinnliga spelavaterna alltid passiva och strider på avstånd. AIAT-teorin tar upp egenskaperna “blyg” och “försiktig” för att förklara typiska kvinnliga drag. Även BSRI-teorins “foglig”, “lågmäld” och “barmhärtig” kan appliceras då strid på avstånd kan anses mindre grovt och våldsamt än närstrid. Deltagarna säger att det visar ännu mer på hur makten finns hos de manliga karaktärer och att kvinnliga spelavатарer anammar biroller. Likartat säger en annan att:

Kvinnorna spelar ju med någon, de klarar sig inte ensamma utan måste jobba i grupp och männen klarar sig helt själva. Det är ju verkligen en skillnad hur de fungerar i spelet typ att kvinnorna förför sina motståndare för att kunna komma nära och döda de eller skjuta dem på avstånd. Så kan typ Regnar ta en hel grupp själv med ett battle roar (Deltagare 4, fokusgrupp, 9 april 2021).

Deltagarna förklarar att spelindustrin framställer kvinnor som något som behöver räddas eller skyddas. Detta bekräftas i "hyper-feminity" teorin där en av egenskaperna en kvinna besitter är "needs to be saved". Egenskaper som går emot idén av hur en kvinna bör te sig är "likes to kill", "aggressive" och "violent" (Dill och Thill, 2007). Däremot förklarar en deltagare att Miss Fortunes karaktärsdrag "love tap" har som syfte att verka ofarlig men att hon egentligen förför sin motståndare på ett sexualiserande sätt. När deltagarna diskuterar de kvinnliga spelavatarerna förklarar en att det finns tydliga könsstereotypiska särskiljningar i hur Miss Fortune och Lux framställs. Han säger att det är det finns ett:

Typ ett Madonna-hora komplex. Att man klassificerar in kvinnor i två delar, som Freud har sagt. Antingen så är de som Lux där de ska rädda sitt samhälle och vara duktig eller Miss Fortune som är lustfylld och förförisk (Deltagare 1, fokusgrupp, 9 april 2021).

En annan skillnad i hur manliga respektive kvinnliga spelavatarer framställs är ordvalet i karaktärsbeskrivningarna. Exempelvis jämförs Miss Fortune beskrivning "Miss Fortune reveals an area with a flurry of bullets" och Darius "Darius' attacks and damaging abilities cause enemies to bleed for physical damage". Likartat säger en deltagare att:

En grej jag tänkte på är ju typ att ordvalet och beskrivningarna är väldigt olika mellan killarna och tjejerna. Asså typ kolla på det där med Miss Fortune och flurry bullets och jämför med Darius och hur han ska förblöda sitt offer (Deltagare 1, fokusgrupp, 9 april 2021).



Deltagarna nämner att ordvalen är mer “gulliga” och inte lika skräckinjagande för kvinnliga spelavатарer och för männen är det en betydligt grövre beskrivning. En typiskt egenskap för femininitet i BSRI-teorin är att inte använda brutalt språk vilket syns i alla kvinnornas beskrivningar.

Miss Fortune och Lux namn kan förklaras som könsstereotypiskt menar deltagare. Miss Fortunes namn The Bounty Hunter förtydligar hur hon jagar och förför sina offer. Det kan även kopplas till “sex sells” som syns på de kvinnliga spelavатарernas karaktärsdrag. Det diskuteras likväl att:

Det känns som det är mycket anspel på sexualitet och att kvinnorna alltid ska vara objekt och “fina” och inte typ lika coola som männen. Typ jämför Darius med sitt The Hand of Noxus och Lux the Lady of Luminosity (Deltagare 2, fokusgrupp, 9 april 2021).

Darius: The Hand of Noxus jämförs med Lux: The Lady of Luminosity där deltagarna menar att Lux namn mycket mer försiktigt och feminint. I jämförelse med Darius upplevs hans namn mer aggressivt, bestämt och dominant. I BSRI-teorin understryks även detta då Lux namn ger ett intryck av mildhet, förståelse och sympati.

En deltagare säger även hur kvinnornas drag spelar betydligt mycket mer på sexualitet och som objekt. En deltagare tar upp Lux och förklarar att hon avbildas:

Som ett flickideal typ. Det jag också tänker är att hon har rustning vilket och på något sätt går emot den bilden för det är lite det som är den enda kontrasten. Att hon är positiv, glad och blond men har rustning (Deltagare 4, fokusgrupp, 9 april 2021).

Det stämmer överens med BSRI-teorin som även förklarar kvinnan som “gladlynt”, “feminin” och “använder inte grovt språk”. Däremot säger en annan att hon också går emot kvinnliga könsstereotyper på grund av sin rustning.

### *Utseende*

McKenzie och Webster (2018) tar upp hur grundtanken "sex sells" är en huvudkomponent i hur kvinnor och män framställs i media. De skriver om hur kvinnor ofta syns i kläder som inte är täckande eller som associeras till sexuella handlingar samt typiska kvinnliga sysselsättningar - däribland en städande hemmafru. Miss Fortunes kläder kan kopplas till detta då hon har kläder som skulle kunna förknippas med städning eller sexuella framföranden. Deltagarna tycker även att hon har ett mystiskt intryck som kopplas med ett förföriskt utseende, ett lockande utseende med ovanligt långt hår. Här menar en deltagare att kvinnors hår alltid är långt och att det är fåtal gånger då man får se det som kort men att i de fallen blir de kvinnliga spelavatarer framställda som hårdare och mer manliga.

Alla deltagare i fokusgruppen ansåg att de kvinnliga spelavatarerna i LoL sexualiserades i deras utseende. Samma samband påträffas i Mckenzie och Websters (2018) studie där 50% av kvinnor sexualiserades i media. Sammantaget förklarar deltagarna att Miss Fortune och Lux båda är väldigt smala och petite. Informanterna höll med och påpekade att sexualisering av kvinnor i datorspel är vanligt förekommande och görs i syfte att behaga målgruppen. Även Dill och Thill poängterar att 59.9% av kvinnor sexualiseras medans endast 0.5% av männen återfanns i sexualiserad position. I spelavataren Miss Fortune stämmer detta även överens då hon har nästintill inga täckande kläder och de delar som täcktes var små ytor på rumpa och bröst. Tydliga kopplingar till kvinnliga spelavatarers utseende kan påträffas i Ramirez (2007) förklaring att kvinnor ska likna en Barbie docka.

Dickerman et. al (2008) tar upp hur den fysiska representationen av kön i de allra flesta videospelen är grundade på samhällets förväntningar på skönhet, där kvinnor ofta skildras med stora bröst, små midjor och plutande läppar. Dill och Thill (2007) tar fram ett schema för manliga och kvinnliga könsstereotyper som existerar i samhället. I den kvinnliga tabellen står det om stereotyper som kvinnliga spelavatarerna förväntas uppfylla: "Skinny", "Slutty", "Sexy", "Hooker", "Naked", "Big Boobs", "Voluptuous" och "Curvaceous figure". Deltagarna fortsätter "Männen är väldigt aktiva i sina framställanden och är in-action medan kvinnorna poserar". Det påpekas att båda de kvinnliga spelavatarerna svankar på sina presentationsbilder, något som är könsstereotypiskt för kvinnors sexualitet, en annan fyller i och berättar att det kan vara för att

framhäva de kurvor som kvinnorna har. Därefter säger en annan deltagare att Miss Fortune är stereotypisk i den bemärkelsen att hon ska vara smal men ändå kurvig. Det menas att hon står och poserar på sin bild med onaturlig svank som framhäver den knappt täckta bysten och plutet på läpparna. Larsson och Neren (2005) skriver däremot att resultatet i deras studie påvisade att lättklädda spelavatarer med smal midja och stora bröst inte ses som stereotyper.

Fokusgruppens deltagare diskuterar skillnader mellan respektive spelavatar och menar att Lux rustning täcker större delen av hennes kropp medan Miss Fortunes endast täcker hennes byst. Johan påpekar likartat att "kvinnliga spelavatarer har ju ofta typ en bikini men i metall." Vissa deltagare menar att Lux går emot könsstereotyper av hur en kvinna bör se ut, det vill säga lättklädd. Det kan även synas i att kvinnorna bär vapen, en deltagare poängterar det faktum att kvinnorna ofta inte associeras med vapen. Att kvinnornas vapen är mer mesiga än männens lyfter två andra deltagare, exempelvis på det sätt som Miss Fortunes pistoler blåser ut rök i form av ett hjärta. Deltagarna menar också att trots faktumet att Miss Fortune bär vapen, sexualiseras hon då hon putar mycket på hennes läppar samtidigt som hon svankar. Däremot strider Lux bild mot Dill och Thills föreställning om "hyper-femininity" då hon bär en heltäckande rustning med ett stort vapen, något som inte anses vara kvinnligt.

Förklaringen menar McKenzie och Webster (2018) grundar sig att det idag har skett en skiftning i hur kvinnor respektive män framställs. Däremot menar andra deltagare att Lux fortfarande sexualiseras mycket då rustningen sitter väldigt tajt. Ridgeway och Tylka (2015) att en kvinna ska vara attraktiv och snygg samtidigt som hon utför typiska manliga sysslor, som att strida. Syftet med detta är att sälja då kvinnor som objektifieras eller är sexualiserade attraherar kunder. Detta läggs fram i en studie om 2000 olika reklamavsnitt som McKenzie och Webster skriver om, där kvinnor har porträtterats som sexobjekt i 50% av all reklam och två tredjedelar av tidningarna som innehåller samma objektifiering riktades mot män.

Vid diskuterandet av avvikelser för kvinnliga könsstereotyper nämner Peter att större kvinnliga spelavatarer är sällsynt förekommande i datorspel och att om de är involverade i diverse datorspel är deras roll åskådare eller turist och de besitter därmed ingen vital position i datorspelet. I intervjun med Johan tas kvinnliga spelavatarer utan bröst upp och han instämmer

med faktum att om könsstereotypiska mönster bryts lägger man märke till skillnaden och reagerar. Här menar även Garza et.al (2015) att kvinnor ska ha stora bröst då det är sexigt och attraktivt. Johan säger att:

Så då blir det snarare att man tänker på det när det inte är stereotyper. [...] Det är ju få gånger som man sett en kvinna som inte har några bröst alls. Och kontrast är att hon har stora höfter liksom och det är väl då man tänker mer på det. (Johan, telefonintervju, 16 april 2021).

Att attraktiva spelavатарer är av majoritet i LoL blir påtagligt återigen när en informant tog upp spelavataren Gragas som diskussionerna sig och blir ofta till åtlöje för att han är "tjock" och "den enda tjocka avataren jag sett". Förklaringen grundar sig i Ramirez (2007) teorier "beauty is good" och "beauty is beastly" stereotyperna som poängterar att människor avviker i det som anses fult eller inte ett samhällsideal. Även den kvinnliga spelavataren Illaoi urskiljer sig och diskrimineras (Andersson, 2017) då hon anses manlig eftersom hon är större och muskulösare än andra kvinnliga spelavатарer och har påtagligt mindre bröst. Johan nämner även spelavataren Rell och säger "den senaste tjejdockan är inte erotisk, inte så feminin och avklädd och inte stereotypisk alls faktiskt. Där är hudtonen lite halvbrun." Informanten lyfter även diskriminering av etnicitet och att faktumet att det finns en minoritet mörkhyade spelavатарer i LoL kan vara exempel på en stereotyp och att ljushyade spelavатарer är mer föredragna. I fokusgruppen tas Lux upp som ett exempel på något LoL skulle avbilda som ett flickideal då hon sprudlar av ljus och kan därmed skapa ett påstående att ljushyade spelavатарer som strålar porträtteras som ett ideal.

### **4.3. Spelindustrins framgång**

Bland fokusgruppens deltagare och i intervjuerna diskuterades datorspelsindustrin och spelens design, om industrin har utvecklats genom åren och i så fall på grund av vilka faktorer och på vilket sätt. Avsnittet vill besvara vilken påverkan spelaren har i skapandet av spel och vilka principer spelföretagen använder sig av för att locka kunder.

### 4.3.1. Målgruppen bestämmer

Peter och Johan förklarar att målgruppen för datorspel generellt är unga män vilket stämmer med Bankovs uttalande att datorspelens generella målgrupp är unga vita heterosexuella män. De poängterar att det är därav deras åsikter som industrin hör och går efter när datorspel ska designas. Romrell (2013) lyfter det faktum att 80% av alla speldesigners är män och genom det vinklas spelen mot männens uppfattning av vad kunder vill ha. Även Frans berättar hur det är spelaren som formar designen och att man ofta utgår från olika undersökningar för att se vad kunden vill ha. En deltagare talar även om att:

Det stämmer, jag tror verkligen att de som designar avatarerna vill måla upp en lockande bild för de som spelar och erbjuda en mångfald till alla olika typer av personer och att man kan köpa olika kläder till olika avatarer (Deltagare 4, fokusgrupp, 9 april 2021).

Frans poängterar däremot också att det verkligen beror på vem som är mottagare och vad speltypen är. Även den ekonomiska aspekten är viktig för att förstå varför könsstereotyperna appliceras. Frans tar upp att "Sex sells" och att det är en anledning till varför man designar spel med lättklädda kvinnor och spelavatarer med könsstereotypiska utseenden. Även Peters citat kan appliceras till "Sex sells" då han menar att datorspel är en plats där man kan få utspel för sina fantasier:

Folk vill leva ut sin verklighet där och någon homoerotisk fantasi eller sådär [...]. Sen tror jag att de överdriver den också för att det kan vara svårt att få fram en sak på en skärm. Verkligheten har ju så mycket nyanser och mycket saker man kan plocka upp (Peter, telefonintervju, 15 april 2021).

Utöver det säger Frans att det krävs en förståelse för mottagarna och spelarna. Vilka de är, vad de gillar och deras socioekonomiska bakgrunder. Det görs ofta genom en "player research" som resulterar i en insyn på vilka som faktiskt ska nås av spelet. Utifrån det skapar man ett lämpligt spel som erbjuder och upprätthåller de krav som målgruppen har. Frans påpekar att det här är en omvärldsundersökning vilket är en otroligt betydelsefull process för att skapa ett spel som lockar målgruppen, han säger att "the player forms the design." (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

Frans tar även upp hur spelen kontinuerligt förändras och uppdateras utifrån kritik från vad spelarna gillar och inte gillar. Det gör att man många gånger kan snabbt åtgärda ett snedsteg och gör det enklare att utveckla industrin till en mindre könsstereotypisk och sexualiserande bransch. Frans förklarar följande:

But now they are continually updated and get services and so on. And you get constant live feedback from the player. So you can do A-B testing and be like okay in the tutorial. Let's use the character A vs character B and see what the engagement rate is (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

#### **4.3.2. Motivet för customization**

Att kunna välja eller designa sin egen spelavatar har blivit en viktig och attraktiv komponent i spelindustrin. Möjligheten att kunna välja olika skins i LoL ger upphov till att man känner sig unik menar Johan. Även Peter och Frans menar att det får kunden att känna sig bekväm. Frans påpekar ytterligare att det påverkar varför spelavatarerna framställs ur samhällets förväntningar av hur en man och kvinna bör se ut, det ideal som existerar. Genom detta känner man att man bidrar till spelet och även kan känna igen sig. Frans menar likt Peter att kunna välja olika typer av spelavatarer i datorspel leder till att man får lov att utspela en sexuell fantasi och ha cosplay:

So even if you have not played the game you see what the game looks like and you get the tone and feeling of the game so I would say that is a very important part of it and has an effect on the character and how the character look like and how relatable they are in certain situation and do they serve thing kind of like tower fantasy or even sexual fantasy and you can also have cosplay and stuff like that (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

Båda poängterar också hur möjligheten att designa sin spelavatar själv har lett till att spelare kan experimentera fritt. Idag kan kunden designa och mixa allt från kön till etnicitet och exempelvis djuriska utseenden eller till metall som hy. Peter berättar att han personligen inte lägger ner så mycket tid vid designen av spelavatarer, i snitt lägger han 10 minuter på det. De gör däremot flera olika övningar i skolan där de kan lägga flera lektionspass på att designa en spelavatar från

grunden för att få till alla detaljer. Däremot berättar han om ett spel som han spelade tidigare där han lade mer tid på designen av spelavatorerna än på spelet i sig. Han påpekar att det endast är roligt att designa sin egen spelavator om man själv ser den i spelet. Frans uttalar sig om hur man kan designa sin egen spelavator utan att ha ett syfte av spelet:

I guess that depends on the game but I think a great experiment on that is the game Spore, where you were able to create this alien live force and it is a multiplayer part and then I was told that the players were just creating avatars and just totally trolled it. It was like huge penises going everywhere and so on (Frans, telefonintervju, 21 april 2021)

Peter förklarar att själva möjligheten att själv designa en egen spelavator så mycket det går är en "selling point", där han talar om ett exempel att man kan designa en kvinna med en penis. Peter förklarar vidare att det finns gränser för hur pass mycket man kan experimentera med sin spelavators design. Han förklarar vid en fråga om spelavatorers storlek i bredd och längd att det finns gränser för hur pass rund respektive smal sin spelavator kan vara. Samma gäller för längd vilket Peter förklarar grundar sig i att spelets design inte tillåter en alldeles för lång eller bred spelavator.

Vidare presenterar Liao et. al (2019) deras resultat i en studie om att designa sin spelavatorer. Att ha möjlighet att kunna skraddarsy sin spelavator leder till att man känner igen sig i sin spelavator vilket dessutom resulterar i en ökad lojalitet till spelet. Studiens resultat hävdar och stödjer också uppfattningen att för att en spelare ska återkomma är det viktigt att kunna välja eller designa en attraherande spelavator (ibid, 2019:21).

### **4.3.3. Evolutionen av datorspelsindustrin**

Deltagarna i fokusgruppen och informanterna i intervjuerna lyfter hur industrin har genomgått en märkbar utveckling under slutet av 2010-talet. Peter talar om hur industrin och spelen har utvecklats där flertal spelföretag ligger ute på börsen och är värderade till belopp med flera miljarder och hur industrin idag har helt olika möjligheter idag än när han var ung. Peter tar även upp exemplet att spel idag försöker implementera starka kvinnliga spelavatorer och börjar förändra normer gällande framställningen av spelavatorer men att de behåller grundidén. Johan

nämner den kvinnliga spelavataren Rell i LoL, en spelavatar som är fullt påklädd med rustning och en gyllenbrun hudton, något som avviker från normer och stereotyper.

Som en förlängning av det ovannämnda, nämner Johan faktumet att diskriminering av etnicitet är vanligt förekommande. Som sagt tidigare förklarar Johan att det endast finns tre stycken mörkhyade spelavatarer i LoL men har ingen riktigt förståelse för varför det är så. Även Peter säger att vid starten av skapandet av egendesignade spelavatarer är det alltid automatiserat att spelavataren är ljushyad. Han säger samtidigt att diskussionen kring att det är en majoritet av ljushyade spelavatarer ofta diskuteras i forum. Peter reflekterar över hur det vore om det inte fanns någon rasism inom datorspelen. Han tycker att det hade varit väldigt bra om man kunde undvika ett sådant problem samtidigt som han framhäver att det inte vore realistiskt med tanke på hur samhället ser ut idag. Det blir en sorts "drömvärld" som inte hade gjort människor medvetna om problematiken med rasism utan snarare förtryckt det problemet och möjligtvis hade kunnat påverka spelare negativt i tron att rasism inte finns. Nakamura (2002) som nämns i teoridelen av studien lyfter att vit hudton är dominerande och ett självklart val för spelavatarer.

Johan nämner hur det diskuteras negativt om förändringar inom LoL på diverse spelforum online, han tror att det beror på att det är majoriteten män som spelar LoL. Nakamura säger även att virtuella spelavatarer framställs utifrån ett antagande att spelarna består av vita högutbildade män från medelklass. På samma sätt som Johan förklarar att spelavatarens utseende kan leda till diskriminering menar Peter att:

Ja, desto mer man spelar LoL och blir champion så får man poäng så man kan visa för folk att man spelat mycket och hur man ligger till och så kan man få "master skins" som man kan flasha för folk och psyka folk. Och visa att man kommit långt (Johan, telefonintervju, 16 april 2021).

Frans lyfter en annan förändring som skett som är i stil med spelavataren Rell, det är om spelavataren Lara Croft. En tidigare typiskt sexuellt utsatt karaktär som idag speglas som mer än så. Inte minst har hon, som många andra karaktärer i LoL, fått en bakgrundshistoria och personlighet utan det är också nu mycket mer fokus på hennes närstrider och spelförmågor.



Turkay (2016) berättar hur datorspelare starkt identifierar sig med sina spelavatarer genom att skapa bakgrundshistorier, rollspel och får genom det ett starkare intresse av att personifiera sina spelavatarer. Detta är något som Frans också säger har utvecklats på senare år, men trots utvecklingen poängterar Frans att det fortfarande finns påtagliga könsstereotyper kvar i många spelfigurer och datorspel idag:

But I would still argue that there are some stereotypes left in the new Lara Croft as well, as the person looks like a person you want to see as very athletic and very female looking in a way, what is generally considered what females would look like. (Frans, telefonintervju, 21 april 2021).

Skillnaden mellan könen har olika förklaringar, Magnusson (2003) tas upp i teoridelen med sin aspekt som varit en genomgående i historien. Denna aspekt innebär att det manliga könet har ansetts vara dominant och det kön som samhället eftersträvar att likna vilket ledde till att det kvinnliga könet anses svagare och mer underlägset. Nakamura (2002) förklarar hur kvinnor antas vara små, unga, mystiska och nakna inom spel och kan till och med förväntas utföra prostitution. Poorani förklarar att vackra och attraktiva människor attraherar kunder och att i studier om reklam framgår det att män dras till kvinnor som sexualiseras och är "samhällets ideal". Peter lyfter faktumet att man endast kan välja mellan en manlig eller kvinnlig spelavatar och att icke-binära spelavatarer inte är möjligt att spela. Han nämner även att det inte alltid finns ett val att spela en kvinnlig spelavatar utan att det ibland endast finns manliga spelavatarer att spela. Han berättar att det enda spelet han känner till som endast har valet av spela en kvinnlig spelavatar är Lara Croft.

McKenzie och Webster (2018) tar däremot upp hur det skett en skiftning mellan hur kvinnor och män framställs och att det finns fler som vill jobba för en jämställd framställning könen emellan. Detta kan vara åtgärder i hur kvinnor presenteras i situationer där de ses som mer självständiga med bättre kontroll och kläder som inte sexualiserar lika mycket. Intresseväckande är Ramirez (2007) som lyfter stereotypen "Beauty is Good" och "Beauty is Beastly", och hur attraktiva människor är mer benägna att lyckas socialt om man jämför med fula människor. Han lyfter också den "ideala kroppen" och hur den ständigt varierar beroende på kultur- och geografisk

placering. Andersson understryker dock det faktum att kvinnor nu framställs som mer självständiga, starka och mindre sexualiserande. Han menar även att männen porträtteras annorlunda då de syns som mer givmilda, attraktiva och glada, något som McKenzie & Webster också lyfter.

En annan utveckling är dagens grafik i spelen, Johan menar att detaljerna och kvalitén har genomgått en markant skillnad jämfört med för 10 år sedan. Det är något som vi också har märkt och noterat genom åren. Han säger till och med att spelen är så välgjorda att kvalitén kan jämföras med verkligheten och att man då kan relatera mer till spelet. Hellström bekräftar det faktum genom att berätta hur spelaren får en koppling till spelet genom bland annat en god grafik, interaktion mellan spelare, belöningar, musik, ljudeffekter och texter under spelets gång. Det i sin tur framkallar en känsla av gemenskap och tillhörighet, något som Peter också talar om. Han lyfter hur branschen idag är mer sofistikerad och att det syns på marknadsföringen hur det är en viktig del för spelen idag. Däremot får Peter själv inte upp någon reklam, detta för att han har blockerat hemsidor och sökhistorik till att individanpassa annonser som syns i hans flöden på sociala medier. Detta kan vara ett förekommande fenomen som gör att företagets marknadsföring inte når ut till alla i den tänkta målgruppen. Senare talar Peter återigen om hur spelbranschen genomgår en förändring rent genusmässigt då det sker en strävan att konvertera fler kvinnor till industrin:

Nej jag vet inte men jag tror spelindustrin fokuserar mycket mer på att inkludera mer kvinnor i branschen för det finns en väldigt stor bransch som typ inte säljs till kvinnor idag och det är inte så många kvinnor som spelar mycket datorspel och det finns men det är inte jämförbart. (Peter, telefonintervju, 15 april 2021).

## **5. Slutsats och vidare forskning**

Kapitlet ska sammanfatta och djupare granska de diskussioner som förts fram i kapitel fyra. Slutsatsen kommer att koppla samman de båda frågeställningarna för att ge en omfattande bild och förståelse för hur, vilka och varför könsstereotyper appliceras på spelavatarer i LoL. Den ska därefter problematisera studien och lyfta fram de aspekter som studien inte kunnat täcka in.

## 5.1. Slutsats

Syftet med studien var att förstå hur och vilka könsstereotyper som används vid produktionen av spelavатарer i datorspel. Genom att nå kunskap om hur media, samhället och andra faktorer såsom målgruppens vilja kunde studien få en grundad förståelse för hur könsstereotyper appliceras. För att ta reda på vilka könsstereotyper som appliceras på spelavатарer valde studien att avgränsa sig till datorspelet LoL. Uppsatsen utgick och använde sig av fyra spelavатарer i LoL för att undersöka ämnet, de fyra valda spelavатарerna var följande: Darius, Rengar, Lux och Miss Fortune.

Frågeställningarna som användes för att undersöka ämnet var: *På vilka sätt påverkar media och samhället skapandet av könsstereotyper i spelavатарer i datorspel samt vad säger forskning om olika faktorer påverkan på spelindustrins val av dessa?* och *Hur återskapas könsstereotyper i kvinnliga respektive manliga spelavатарer i League of Legends?* Våra forskningsfrågor syftade till att förstå på vilket sätt och varför media och samhällets föreställningar kring kön applicerades på spelavатарer. Forskningsfrågorna tog också fram vilka könsstereotyper som appliceras specifikt inom datorspelet LoL.

Men hur kommer det sig att samhällets könsstereotyper och normer finns i datorspel idag? För att kunna besvara denna fråga måste man först förstå att datorspel är konstruerade för att få spelaren att känna gemenskap, syftet är att få spelaren att återkomma till det valda datorspelet. Därför skapar industrin virtuella världar där syftet är att frambringa en miljö där människans djupaste begär, drömmar och fantasier kan förverkligas. Teknologins utveckling har dessutom möjliggjort att spel idag upplevs mer realistiska, vilket resulterar i att spelaren har svårt att skilja datorspelet från verkligheten. En konsekvens av detta är just att beteende- och normskildringar följer med online. Nakamura (2002) menar just att föreställningen av att internet är en plats utan fördomar eller stereotyper inte är korrekt. Tidigare forskning och det insamlade materialet hävdar likartat att LoL är en spelmiljö som ger upphov till diskriminering mellan kön och etnicitet. Teorier, informanter och deltagare hävdar också att unga som spelar datorspelet inte har möjligheten att förstå att de könsideal eller stereotyper som LoL använder sig av är ofta överdrivna, sexualiserande och ouppnåeliga. Det ger i sin tur upphov till hatgrupper som incel-rörelsen, sexism och rasism.

Vidare poängterar Frans att målgruppens önskemål är en grundkomponent i vilka könsstereotyper som appliceras. Syftet med att skapa spelavatarer utifrån dessa aspekter är för att det lockar kunder. Studien tog fram att vita heterosexuella män var en majoritet av de som spelar datorspel vilket är en effekt av att det är deras önskingar om ideal och utseende som läggs fram. Resultat av studien kan fastslå att de föreställningar om kön som existerar i LoL är överdrivna, sexualiserande och attraktiva spelavatarer. Det som är intressant att iaktta är att dessa korrelationer påträffades i alla fyra spelavatarer, det vill säga Darius, Rengar, Lux och Miss Fortune. Vad studien däremot kunde iaktta var att kvinnorna sexualiserades i ett betydligt större omfång än männen, både i deras utseende och karaktärsdrag.

Som en förlängning av ovannämnda kan därför även företeelsen "sex sells" vara en påtaglig och viktig komponent vid produktionen av spelavatarer. Sexualiseringen kan kopplas till och syns framförallt tydligt i de kvinnliga spelavatarerna Lux och Miss Fortune men påträffas också i en viss grad hos de manliga spelavatarerna Darius och Rengar. Möjligtvis kan en förklaring för hur de manliga avatarerna produceras vara för att de manliga kunderna ska kunna känna att de spelar ett ideal av sig själva och är något de vill uppnå. Medan kvinnliga spelavatarerna snarare produceras i syfte att behaga de manliga konsumenterna.

Fokusgruppen, intervjuerna och teorier såsom Dill och Thill (2007) bekräftade därför att överdrivna könsstereotyper appliceras för att spelaren ska kunna uppleva och spela en idealversion av sig själv. Det förklaras även att detta förlopp används för att kunden ska kunna prova på att leva ut som ett annat kön eller en annan etnicitet utan att konfronteras med de konsekvenser som man annars skulle ställas inför. Det kan tydligt påträffas att respektive spelavatar i LoL överdrivs gentemot den könsstereotyp som den ska föreställa.

Sammanfattat skulle de kvinnliga spelavatarernas stereotypiska utseende inneha: en stor byst, liten midja, putande läppar, små höfter, svankande rygg som framhäver deras kurvor, exponerande kläder (undantag med Lux men här förklarar materialet att det kompletteras med åtsittande kläder), liten rustning och även vit/ljus hy. De skulle även ha långt hår, låg fettprocent halt samt vara unga och attraktiva. Deras karaktärer skulle kortfattat framstå som förföriska,

passiva, sympatiska, sexuella och feminina. Kvinnorna är dessutom ofta biroller vilket stämmer in på de teorier och uppfattningar där kvinnan anpassar sig efter att mannen är normen. Hos de manliga spelavatarerna kan dragen rent utseendemässigt sammanfattas till att de ska ha: breda axlar, stora armmuskler, kraftig nacke, bred käke, väldefinierade magrutor, vara långa, låg fettprocent halt samt vara unga och vit/ljushyade. De skulle även ha liten midja i proportion till deras kropp, påklädda i täckande rustningar samt ha stora vapen. Det ska även synas att de varit i närstrid. Deras typiska karaktärsdrag kan sammanfattas till att vara:dominanta, bestämda, självständiga, inställda på rivalitet, våldsamma, ihärdiga och ha dålig eller ingen självbehärskning.

Vidare kan en förklaring till vilka könsstereotyper som användas grundas i “beauty is good” och “beauty is beastly” stereotypen, som poängterar att personer ofta avviker och undviker oattraktiva människor. Sammantaget innebär det att attraktiva och snygga spelavatarer används för att locka kunder. Deltagarna och informanterna menar på samma sätt att de sexualiserande, överdrivna och attraktiva avatarer som spelindustrin och LoL använder sig av idag är normen och de påpekar att man som spelare endast reflekterar över det faktum när normen och stereotyperna avviker. Med bekräftelse från teorier och tidigare forskning går det därför att validera hur pass etablerade könsstereotyper är i datorspel. Vad som är intressant är dessutom att de grupper som ofta diskrimineras, till exempel kvinnor och minoriteter av etnicitet, i datorspel inte heller är helt medvetna om de stereotyper som industrin tillämpar.

Som sagt är spelvärlden LoL i viss utsträckning, en reflektion av samhället (Bankov, 2019). Det bör därför nämnas att trots det att majoriteten av fallen har applicerade föreställningar om respektive kön så avviker det också. McKenzie och Webster (2018), Dill och Thill (2007), Prieler (2015) samt Andersson och Schytt (2017) hävdar att kvinnor i media är i majoritet av fallen, avklädda och framställda som sexobjekt. I Lux fall har hon däremot en heltäckande rustning och relativt stort vapen i kontrast till hennes kropp som bland annat går emot Dill och Thills (2007) teori “hyper-femininity”. Liknande korrelation påträffas när Miss Fortune bär sina pistoler. Men trots detta kontrar andra deltagare i studien med att Lux rustning är åtsittande och sexualiserande vilket förminskar hennes rustning och gör att hennes vapen uppfattas som skrattretande. Samma gäller hos Miss Fortune, även fast hon bär två pistoler har speldesigners

gjort det till åtlöje genom att skapa ett hjärta av rök. Deltagarna i fokusgruppen hävdar att även detta sexualiserar henne.

Som en fortsättning kan det hävdas att det har skett en skiftning i hur män och kvinnor framställs i datorspel. Med andra ord är klyftan mellan hur de kvinnliga och manliga gestaltningar av spelavatorerna påväg att minska. I takt med att målgruppen genomgår en förändring i att fler kvinnor spelar datorspel blir industrin tvungen att ändra sitt tillvägagångssätt. Det poängteras under studiens framtagande att sexismen gentemot kvinnor mattas av. Genom att allt fler ställer krav på en mer jämställdhet och mångfald bland spelavatorer försöker nu spelföretagen konvertera fler kvinnliga spelare. Det i sin tur innebär en mer accepterande och icke diskriminerande spelmiljö. Vid framställning av nya spelavatorer menar en deltagare att det har skett en förändring i vad kvinnor och män har på sig. Kvinnor syns alltmer i situationer där de påvisas självständiga och har kontroll och på samma vis har deras kläder förändrats, samma gäller för män (McKenzie och Webster, 2018:6). På sikt kan det leda till att spelare uppmanas om attitydförändringar både internt inom datorspel men också externt då industrin börjar avvika från de traditionella könsstereotyperna.

Sammanfattningsvis har de forskningsfrågor som studien avsett att undersöka kunnat besvaras på ett genomgående och så omfattande sätt som studiens resurser och avgränsningar tillåter. Det har tagits fram att i LoL finns det tydliga skillnader på de hur de kvinnliga och manliga spelavatorerna framställs. Denna korrelation påträffas både i karaktärsdragen, i spelavatorernas presentationer och i deras utseende. Trots att dessa egenskaper ofta är överdrivna så är de fortfarande befintliga och kan resultera i negativa konsekvenser, såsom incel-rörelsen och skeva uppfattningar som cirkulerar på olika nätforum. Studien kunde dessutom få en uppfattning om varför just dessa specifika könsstereotyper applicerats vilket beror på en mängd olika komponenter, såsom målgruppens vilja, "sex sells" och medias påverkan. Det framgick dessutom att det sexistiska och överdrivna förhållningssättet datorspel ofta innehar är en väldigt medveten strategi hos datorspeltillverkare. Trots detta fortsätter industrin till viss del att tillverka spel på sådant vis, det beror bland annat på den ekonomiska vinningen. Slutligen är LoL ett datorspel som generellt sätt attraherar en kundbas med heterosexuella vita män vilket är en av de främsta

grund förklaringarna till varför avklädda, sexualiserande, överdrivna och attraktiva spelavatarer återskapas i spelmiljöer.

### **5.1.1. Relevans och begränsningar kring val av metod**

Studien har valt att använda fokusgrupp och intervjuer som materialinsamlingsmetoder. Anledningarna är främst för att genom de två metoderna kunde vi få fram tankar, funderingar och åsikter som möjligtvis inte tagits fram om vi hade använt oss av exempelvis enkäter. Eftersom normer, stereotyper och attityder kan vara ämnen som är så pass ingrodda i människans samvete att man oftast inte reflekterat kring de, behövde vi tillämpa två kvalitativa metoder som uppmuntrar till diskussion och reflektion.

Vad vi som författare däremot har noterat och diskuterat mycket kring både innan och efter vår studie är informanternas och deltagarnas kön. Vi har spekulerat om deras kön skulle kunna ha haft inverkan på hur pass medvetna de är om de könsstereotyper som finns i datorspelsindustrin. Möjligtvis kan kvinnors upplevelse om könsstereotyper i samhället se annorlunda ut än mäns och att det isåfall skulle ha kunnat påverka deras svar. Detta är en otroligt viktig del och en aspekt som kan ha påverkat vårt arbete. På grund av uppsatsens resursbrist och en potentiell möjlighet att studien skulle ta fel riktning och därmed inte fokusera på frågeställningarna valde vi inte att ta med den här aspekten vidare i analysen. Vi stödjer argumentet vidare genom de nämnda diskussioner vi har med personer av olika kön i vår närhet. Som bland annat diskuterade deras upplevelser kring stereotyper i samhället. Tillsammans med forskning som förklarar att kvinnors och mäns föreställningar om kön ofta ser likadana ut då ett gemensamt samhälle ofta delar samma förväntningar om hur respektive kön bör bete sig och se ut (Wahl et.al., 2011). Det kan även vara en anledning till varför vi valde personer med samma sociokulturella bakgrund (se mer i 3.2.2. *val av deltagare*).

En annan aspekt att ta hänsyn till är att endast nio personers åsikter, tankar och reflektioner bidrog med det insamlade materialet till studien. Vi begriper att det kan resultera i en väldigt snäv studie både i form av information om ämne men också i brist på olika perspektiv. Om studien däremot använt sig av en kvantitativ metod som enkäter hade vi kunnat få ett bredare underlag i form av hur många som spelar LoL, om de är medvetna om hur spelindustrin skapar

spelavатарer och också möjligtvis få en förståelse för vilka som spelar LoL. Däremot på grund av forskningsfrågornas djup i att de undersöker ämnen som stereotyper och normer, ett fenomen som människor ofta inte är medveten om tills det börjar diskuteras, ansåg vi det mindre relevant att använda oss av en kvantitativ analysmetod. En annan brist i att använda den kvalitativa metoden att ta i akt är att deltagarnas och informanternas subjektiva upplevelser som läggs fram om deras verklighet kan inte appliceras generellt utan bör endast förstås och tillämpas inom uppsatsens omfång.

Slutligen vill vi lyfta att vid studiens start hade vi som författare en tanke att undersöka om könsstereotyper applicerades på spelavатарer. Redan i ett tidigt stadiе av studien kom vi fram till, genom granskning av tidigare forskning och insamlat material att könsstereotyper appliceras på spelavатарer. Trots det valde vi ändå att inkludera det insamlade materialet och den tidigare forskningen som vi använt för att komma fram till det givna resultatet. Detta gjordes för att vi ansåg det relevant att inte utesluta någon information som kan vara till hjälp att förstå vårt valda studieområde. Samtidigt har vi förståelse för att viss information kan kännas självklar och därför överflödig.

## **5.2. Vidare forskning**

Studien tog fram flertalet aspekter kring vilka specifika könsstereotyper som kan synas i LoL. Under första fasen av undersökning antog vi att vår studie hade möjlighet att täcka in en stor del av de stereotyper som används vid framställning av spelavатарer men under arbetets gång blev det tydligt att det berörda ämnet hade ett påtagligt bredare och djupare omfång än vi trott. Därför har avsnittet vidare forskning som syfte att klargöra och ge förslag på ytterligare forskningsområde som uppsatsens resurser inte hade möjlighet eller kännedom att täcka samt ämnen som vi tror har potential och bör granskas ytterligare.

Förstnämnda är att trots att vår studie kunde fastslå att könsstereotyper används vid framställning av spelavатарer i LoL kunde vi också se att det finns många aspekter inom könsstereotyper som vi inte kunde analysera mer djupgående, exempelvis etnicitetsaspekten. Eftersom teorier, tidigare forskning och det insamlade materialet nämner det faktum att vit hy är dominerande vid skapandet av spelavатарer är det av relevans att förstå varför det är så. Dessutom begripa och



lyfta fram den diskriminering som uppstår när det endast finns tre spelavatarer i LoL som är mörkhyade.

Om vår studie hade nog med resurser hade vi velat undersöka fler spelavatarer i LoL mer djupgående, då det finns ett stort utbud. Dessutom hade vi velat studera de olika "skins" som vardera spelavatar har och få en förståelse för varför vissa har de "skinsen" som de tilldelats. I frågor som berör avvikelser, exempelvis varför vissa manliga spelavatarer har mer "typiskt kvinnliga" associerade "skins", skulle det vara intressant att begripa om detta möjligtvis är en konsekvens av att industrin är i en förändringsfas och därför kompletterar LoL med icke-könsstereotypiska kläder och spelavatarer. Under arbetets gång blev det påtagligt att spelavatarernas språk och tal skilde sig mellan könen. Sexism blev påtagligt i hur kvinnorna skulle låta, vilken röst och tonart de skulle ha. Deltagare i fokusgruppen nämnde det faktum att männen endast vrålar och skriker som djur medan kvinnorna är sensuella och förföriska. Det vore därför intressant att vidare undersöka den aspekten.

Vi tycker också att det bör analyseras djupare om den medvetenhet som finns kring de konsekvenser som överdrivna, sexualiserande och attraktiva spelavatarer medför i form av hatgrupper, sexism och rasism. Med det sagt menar vi att att granska djupare varför spelindustrin skapar och förespråkar en sådan spelmiljö trots kännedom att det ger upphov till diskriminering och sexism. I samband med det, också förstå och begripa om industrin gör något för att motverka de negativa konsekvenser som datorspel medför.

En annan aspekt som vi nämnt tidigare men verkligen vill poängtera är att det vore väldigt intressant att undersöka om det finns skillnader i informanternas och deltagarnas upplevelser av hur kvinnliga och manliga spelavatarer ser ut beroende på informanterna och deltagarna i fokusgruppens kön. Vi valde som sagt inte att ta med denna infallsvinkeln i vår studie på grund av tids- och resursbrist samtidigt som att studien möjligtvis kunde ha banat iväg åt fel riktning. Det är det ett ämne som är viktigt och vore intressant att undersöka vidare.

Slutligen tog vår undersökning fram vissa aspekter om varför könsstereotypiska drag användes vid framställningen av spelavatarer men under förloppet insåg vi att det finns påtagligt fler

anledningar. Därför kan det vara av relevans att fortsätta undersöka bakomliggande orsaker till varför föreställningar om kön befästs i spelavatarer i den höga grad som det gör. På grund av att samhällets ideal, normer och könsstereotyper ständigt förändras är det intressant att jämföra om och isåfall hur skillnaderna är mellan hur spelavatarer ser ut idag jämfört med i början av datorspelsindustrin utveckling.

## 6. Käll- och litteraturförteckning

Ahrne, G. & Svensson, P. (2011). *Handbok i kvalitativa metoder*. Malmö: Liber.

Andersson, E. (2017). *Könsstereotyper i reklam*. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1133800/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 6/5/2021].

Andersson, H. & Schytt E. (2017). *Sexism in Advertising: A Qualitative Study of the Influence on Consumer Attitudes Towards Companies*. URL: <http://hj.diva-portal.org/smash/get/diva2:1105334/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 6/5/2021].

Arwill-Nordbladh, E. (1998). *Genuskonstruktioner i nordisk vikingatid*. Göteborg: Chalmers Tekniska Högskola.

Bailenson, N. J., Yee, N. (2009) *The Proteus Effect: Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior*. (Volym: 36 Upplaga: 2). SAGE Journals. DOI: [10.1177/0093650208330254](https://doi.org/10.1177/0093650208330254) [Hämtad 5/5/2021].

Bankov, B. (2019). *The impact of social media on video game communities and the gaming industry*. URL: [https://www.researchgate.net/publication/337144821\\_The\\_Impact\\_of\\_Social\\_Media\\_on\\_Video\\_Game\\_Communities\\_and\\_the\\_Gaming\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/337144821_The_Impact_of_Social_Media_on_Video_Game_Communities_and_the_Gaming_Industry) [Hämtad 3/5/2021].

Bell, M. (2008). *Toward a Definition of "Virtual Worlds"*. (1 uppl.) Indiana: Indiana University. DOI: <https://doi.org/10.4101/jvwr.v1i1.283> [Hämtad 15/4/2021].

Bryman, A. (2011). "Kvalitativa intervjuer" hämtad ur *Samhällsvetenskapliga metoder*. URL: [http://www.kursplaneringen.se/files/Bryman\\_kvalitativ\\_intervju.pdf](http://www.kursplaneringen.se/files/Bryman_kvalitativ_intervju.pdf). [Hämtad 15/3/2021].

Clement, J (2021). *Value of global video games market from 2012 to 2021*. URL: <https://www.statista.com/statistics/246888/value-of-the-global-video-game-market/> [Hämtad 14/4/2021].

Comprating (2021). *Vad är MOBA och MMO-spel: Allt du behöver veta-spel-2021*. URL: <https://sv.comprating.com/que-son-los-juegos-moba-y-mmo> [Hämtad 22/4/2021].

Dahlgren, L-O. & Johansson, K. (2014) "Fenomenografi" i Fejes, A. & Thornberg, R. *Handbok i kvalitativ analys*. Stockholm: Liber.

Damasceno, V. Vianna, O. Vianna, R. och Novaes, J. (2005) *Ideal physical type and body image satisfaction of regular walkers*. DOI: [10.1590/S1517-86922005000300006](https://doi.org/10.1590/S1517-86922005000300006) [Hämtad 15/3/2021].

Dickerman, C.; Christensen, J.; Beatriz Kerl-McClain, S. (2008) *Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games*. DOI: <https://doi.org/10.1080/15401380801995076> [Hämtad 6/5/2021].

Dill, K. & Thill, K. (2007). *Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions*. DOI: <http://dx.doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1> [Hämtad 23/3/2021].

Ehn, B. & Öberg, P. (2011). "Biologisk intervjumetod" i Fangen, K. & Sallerberg, A-M.(2011) *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur.

Ekström, M. Larsson, L. (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur AB.

Entertainment Software Association, ESA (2020). URL: <https://www.theesa.com/resource/2020-essential-facts/> - [Hämtad 6/5/2021].

Escribano, Flavio (2012) "Gamification as the Post-modern Phalanstère: Is the Gamification Playing with Us or are we playing with Gamification?" I Zachariasson, P. & Wilson, T. (2012) *The Video Game Industry. Formation, Present State and Future*. London: Routledge. URL: <https://www.routledge.com/The-Video-Game-Industry-Formation-Present-State-and-Future/Zackariasson-Wilson/p/book/9781138803831> [Hämtad 4/5/2021].

Fangen, K. (2013). "Deltagande observation" i Fangen, K. & Sallerberg, A-M. (2013) *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur AB.

Fejes, A. & Thornberg, R. (2019). *Handbok i kvalitativ analys*. Stockholm: Liber.

Fägerborg, E. (2011). "Intervjuer I" i Kaijser, L. & Öhlander, M. (2011). i *Etnologiskt fältarbete*. Lund: Studentlitteratur AB.

Gao, G., Min, A., Shih, P.(2017). *Gendered Design Bias: Gender Differences of In-Game Character Choice and Playing Style in League of Legends*. DOI: [10.1145/3152771.3152804](https://doi.org/10.1145/3152771.3152804) [Hämtad 6/4/2021].

Garza, R., Heredia, R.R., Cieslicka, A. (2015) DOI:[10.1177/1474704916631614](https://doi.org/10.1177/1474704916631614) [Hämtad 5/5/2021].

Graziano, A. & Raulin, M. (2012). *Research methods: A process of Inquiry*. London: Pearson Academic Computing.

Hirdman, Y. (1988) *Genussystemet - reflexioner kring kvinnors sociala underordning* URL: <https://ojs.uib.no/index.php/tgv/article/download/1490/1303> [Hämtad 23/4/2021].

Holmer, D. (2006) *Stereotyper i den virtuella världen: Hur visuella intryck påverkar deltagares uppfattningar av virtuella agenter* URL: <http://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOid=1329508&fileOid=1329509> [Hämtad 23/3/2021].

Jacobsen, D.I. (2002). *Vad, hur och varför : om metodval i företagsekonomi och andra samhällsvetenskapliga ämnen*. Lund : Studentlitteratur AB.

Jacobsen. J.K. (1993) *Intervju: konsten att lyssna och fråga*. Lund: Studentlitteratur AB.

Jenkins, H. (2006). "Konvergenskultur. Där nya och gamla medier kolliderar". Göteborg: Daidalos, ISBN 978-91-7173-271-2. URL: [https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf?fbclid=IwAR3CbOf9s5vk2Hjqm26dmObc0naiEUC8VS7aHb6tF25mDO5Z\\_Ov-ukZh5xw](https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf?fbclid=IwAR3CbOf9s5vk2Hjqm26dmObc0naiEUC8VS7aHb6tF25mDO5Z_Ov-ukZh5xw) [Hämtad 16/3/2021].

Larsson, A. & Neren, C. (2005). *Gender Aspects on Computer Game Avatars*. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1041633/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 24/3/2021].

Larsson, S. (2011). *Kvalitativ analys - exemplet fenomenografi*. URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:253401/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 14/3/2021].

- League of Legends (u.å). URL: <https://na.leagueoflegends.com/en-us/> [Hämtad 28/3/2021].
- Li, P. (2015). "Physical Attractiveness and Femininity: Helpful or Hurtful for Female Attorneys." URL: <https://ideaexchange.uakron.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1275&context=akronlawreview> [Hämtad 28/4/2021].
- Liao, G.-Y., Cheng, T. C. E., & Teng, C.-I. (2019). "How do avatar attractiveness and customization impact online games' flow and loyalty?" i *Internet Research*. DOI: [doi.org/10.1108/IntR-11-2017-0463](https://doi.org/10.1108/IntR-11-2017-0463) [Hämtad 6/5/2021].
- Magnusson, E. (2003). *Genusforskning inom psykologin – bidrag till psykologisk teori och praktik*. URL: <https://www.psykologforbundet.se/globalassets/yrkesforeningar/mbhv-psykologerna/bibliotek/angransande-omraden-och-historia/magnusson-eva-2003-genusforskning-inom-psykologin.pdf> [Hämtad 6/5/2021].
- Marttala, A. & Karlsson, Å. (2011). *Projektboken: Metod och styrning för lyckade projekt*. Lund: Studentlitteratur AB.
- McKenzie, M. & Webster, A. (2018) *Advertising (in)equality: the impacts of sexist advertising on women's health and wellbeing, Issues Paper*  
URL: [https://www.researchgate.net/publication/329705147\\_Advertising\\_inequality\\_the\\_impacts\\_of\\_sexist\\_advertising\\_on\\_women's\\_health\\_and\\_wellbeing\\_Issues\\_Paper](https://www.researchgate.net/publication/329705147_Advertising_inequality_the_impacts_of_sexist_advertising_on_women's_health_and_wellbeing_Issues_Paper) [Hämtad 6/4/2021].
- Nakamura, L. (2002). *Cybertypes*. URL: <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/2199983/9a9b5cfae8e231a2d679dbfe47c60ba5.pdf?1526771532> [Hämtad 20/4/2021]
- Nakamura, L. (2002). "Head-hunting on the Internet: Identity Tourism, Avatar and Racial Passing in Textual and Graphic Chat Spaces" i *Cybertypes*. URL: <http://www.edhalter.com/cybertypes.pdf> [Hämtad 20/4/2021].
- Prieler, M. (2015). "Gender Portrayals in Advertising". McKenzie, M. & Webster, A. (Red.) (2018) *Advertising (in)equality: the impacts of sexist advertising on women's health and wellbeing Issues Paper* (uppl. 14). Victoria: Women's Health Victoria.
- Pärlbåge, M. (2019). *You are soooo cuteee!!!!* URL: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1444082/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 28/4/2021].
- Ratan, R., Taylor, N., Jameson H., Tracy K. & Williams D. (2015). *Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends*. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412014567228> [Hämtad 23/3/2021].
- Ray, G. S. (2004). *Gender Inclusive Game Design: Expanding the Market*. Massachusetts: Charles River Media.
- Reinecker, L. & Stray, P (2014). *Att skriva en bra uppsats*. 3 uppl. Stockholm: Liber AB.
- Ridgeway, R. & Tylka, T. (2005). *College Men's Perceptions of Ideal Body Composition and Shape* URL: <https://cpb-us-w2.wpmucdn.com/u.osu.edu/dist/1/10560/files/2015/02/RidgewayTylka-288h679.pdf> [Hämtad 9/5/2021].
- Romrell, D. (2013). "Gender and Gaming: A literature review". URL: <https://www.researchgate.net/profile/Danae-Romrell->

[2/publication/284542074\\_Gender\\_and\\_Gaming\\_A\\_Literature\\_Review/links/565491a008aefe619b19f78b/Gender-and-Gaming-A-Literature-Review.pdf](https://www.researchgate.net/publication/284542074_Gender_and_Gaming_A_Literature_Review/links/565491a008aefe619b19f78b/Gender-and-Gaming-A-Literature-Review.pdf) [Hämtad 6/5/2021].

Sener, M., Gulseven, O., Yalcin, T. (2021). *The Impact of COVID-19 on the Video Game Industry*. [https://www.researchgate.net/publication/348448520\\_The\\_Impact\\_of\\_Covid-19\\_on\\_the\\_Video\\_Game\\_Industry](https://www.researchgate.net/publication/348448520_The_Impact_of_Covid-19_on_the_Video_Game_Industry) [Hämtad 22/4/2021].

Skärvad, P-H., & Lundahl, U. (2016). *Utredningsmetodik*. Lund: Studentlitteratur AB.

Statens Medieråd (2021). *Vad ska mitt barn få spela?* URL: <https://www.statensmedierad.se/pedagogiska-verktyg/tips-till-varnadshavare/foraldraguider-om-barns-natanvandning/material-foraldraguider/vad-ska-mitt-barn-fa-spela> [Hämtad 2/5/2021].

Tjora, A. (2011). Observationsstudiets sötma och de ibland lömska fältanteckningarna I: Fangen, K. & Sellerberg A-M (red.). *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur AB.

Tufte, A.P. (2011). Kvantitativ metod I: Fangen, K. & Sellerberg, A (red.). *Många möjliga metoder*. Lund: Studentlitteratur AB.

Turkay, S. (2016). "The Effects of Avatar-Based Customization on Player Identification" i *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*. DOI: <http://dx.doi.org/10.4018/ijgcms.2014010101> [Hämtad 6/5/2021].

Turner, D.W. (2010). *Qualitative Interview Design: A Practical Guide for Novice Investigators*. URL: <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.461.7039&rep=rep1&type=pdf> [Hämtad 24/3/2021].

Tseëlon, E. (1998). *Kvinnan och maskerna*. Lund: Studentlitteratur.

Wahl, A, Holgersson C. Höök, P. & Linghag, S. (2011). *Det ordnar sig - Teorier om organisation och kön*. (2 uppl.) Lund: Studentlitteratur AB.

Westerlund, A.L. & Rörsch, F. (2014). "Nycklar till elevers motivation: En kvalitativ studie om lärares uppfattningar kring hur elever kan motiveras till lärande". URL: <http://miun.diva-portal.org/smash/get/diva2:929046/FULLTEXT01.pdf> [Hämtad 27/4/2021].

## 6.1. Bilagor

**Bilaga 1:** Tabell över “The Attitude Interest Analysis Test” - AIAT. Hämtad ur Holmer (2006:23).

Maskulinitet	Femininitet
Kraftfull	Ängslig
Ihärdig	Barmhärtig
Aktiv	Blyg
Stabil	Försiktig
Stark	Medgörlig
Självsäker	Känslig
Förtjust i sport och maskiner	Föredrar konstnärliga och stillasittande aktiviteter
Arbeta självständigt	Inre/privata livet
Yttre/offentliga livet	

**Bilaga 2:** Tabell över “Bem Sex Role Inventory” - BSRI. Hämtad ur Holmer (2006:23)

Maskulina ord	Feminina ord
Fungerar som ledare	Tillgiven
Aggressiv	Gladlynt
Ambitiös	Barnslig
Analytisk	Medlidsam
Bestämd	Använder inte brutalt språk
Konkurrensinställd	Feminin
Atletisk	Lättsmickrad
Dominant	Mild
Försvarar egna uppfattningar	Lättrogen
Kraftfull	Lågmäld
Självständig	Sympatisk
Självtilräcklig	Mjuk
Har lätt att fatta beslut	Förstående
Stark personlighet	Varm
Villig att ta ställning	Foglig
Villig att ta risker	Mån om att trösta sårade känslor



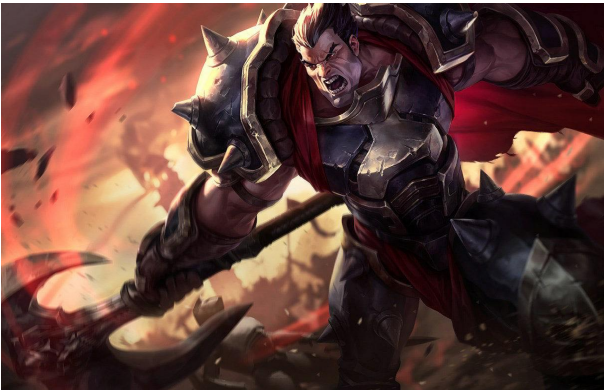
**Bilaga 3:** Illustration över den ideala kroppens fettprocent (Damasceno et.al, 2005:183)



**Bilaga 4:** Tabell över “hyper-femininity” och “hyper-masculinity” stereotyperna. Hämtad av Dill och Thill (2007:858).


Male characters	Female characters
<p>Powerful</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Muscular</li> <li>- Strong</li> <li>- Built</li> </ul>	<p>Provocative dress</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skimpy clothes</li> <li>- Naked</li> <li>- Tight clothes</li> </ul>
<p>Aggressive</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violent</li> <li>- Deadly</li> </ul>	<p>Curvaceous figure</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Big boobs</li> <li>- Voluptuous</li> </ul>
<p>Hostile attitude</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cocky/arrogant</li> <li>- Belligerent</li> </ul>	<p>Thin</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Skinny</li> </ul>
<p>Athletic</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Athletic</li> <li>- Sports</li> </ul>	<p>Sexual</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Slutty</li> <li>- Sexy</li> <li>- Hooker</li> </ul>
<p>Thug</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gangster</li> </ul>	<p>Aggressive</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Violent</li> </ul>
<p>Other examples: warrior, gladiator, brave, soldier, superhero, fierce, six pack, rage, evil, asshole, acts like they own everything, cool, plays sports, handsome, pimpish, armed with weapons.</p>	<p>Other examples: pretty, good looking, likes to kill, needs to be saved, scared, polite.</p>

**Bilaga 5:** Personlighetsbeskrivning och presentation av Darius: The Hand of Noxus från League of Legends (League of Legends, u.å.).

<p>Manlig spelavatar</p>	<p>Darius: The Hand of Noxus</p>
<p>Utseende</p>	
<p>Karaktärsdrag</p>	<p><b>Hemorrhage</b>  <i>Darius' attacks and damaging abilities cause enemies to bleed for physical damage over 5 seconds, stacking up to 5 times. Darius enrages and gains massive Attack Damage when his target reaches max stacks.</i></p> <p><b>Decimate</b>  <i>Darius winds up and swings his axe in a wide circle. Enemies struck by the blade take more damage than those struck by the handle. Darius heals based on enemy champions and large monsters hit by the blade.</i></p> <p><b>Crippling Strike</b>  <i>Darius's next attack strikes an enemy's crucial artery. As they bleed out, their Movement Speed is slowed.</i></p> <p><b>Apprehend</b>  <i>Darius hones his axe, passively causing his physical damage to ignore a percentage of his target's Armor. When activated, Darius sweeps up his enemies with his axe's hook and pulls them to him.</i></p> <p><b>Noxian Guillotine</b>  <i>Darius leaps to an enemy champion and strikes a lethal blow, dealing true damage. This damage is increased for each stack of Hemorrhage on the target. If Noxian Guillotine is a killing blow, its cooldown is refreshed for a brief duration.</i></p>
<p>Presentation</p>	<p>There is no greater symbol of Noxian might than Darius, the nation's most feared and</p>

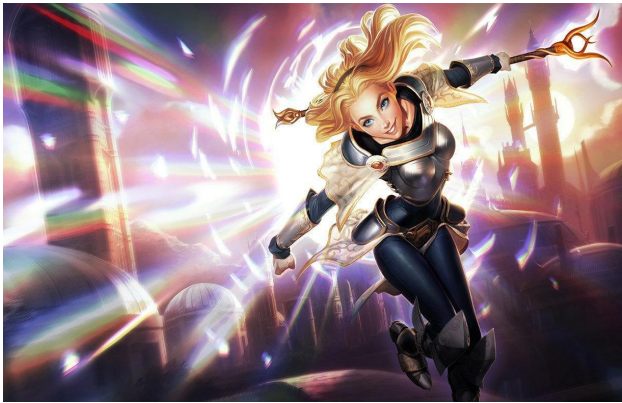
	<p>battle-hardened commander. Rising from humble origins to become the Hand of Noxus, he cleaves through the empire's enemies—many of them Noxians themselves. Knowing that he never doubts his cause is just, and never hesitates once his axe is raised, those who stand against the leader of the Trifarian Legion can expect no mercy.</p>
--	--

**Bilaga 6:** Personlighetsbeskrivning och presentation av Rengar: The Pridestalker från League of Legends (League of Legends, u.å.).


Manlig spelavatar	Rengar: The Pridestalker
Utseende	
Karaktersdrag	<p><b>Unseen Predator</b>  <i>While in brush, Rengar leaps at his target with his basic attack. Leaping while at no Ferocity generates Ferocity. At Max Ferocity, his next ability is empowered. Casting an empowered ability increases Rengar's Movement Speed for a few seconds. Killing enemy champions awards trophies on Rengar's Bonetooth Necklace, granting bonus attack damage.</i></p> <p><b>Savagery</b>  <i>Rengar's next attack brutally stabs his target for bonus damage. Ferocity effect: deals increased damage and grants Attack Speed.</i></p> <p><b>Battle Roar</b>  <i>Rengar lets out a battle roar, damaging enemies and healing for some of the recent damage he has taken. Ferocity effect: additionally breaks crowd control effects.</i></p> <p><b>Bola Strike</b>  <i>Rengar throws a bola, slowing the first target hit for a short duration. Ferocity effect: roots the target.</i></p> <p><b>Thrill of the Hunt</b>  <i>Rengar's predatory instincts take over, Camouflaging him and revealing the nearest enemy champion in a large radius around him. During Thrill of the Hunt, Rengar gains Movement Speed and he can leap to the tracked enemy without being in brush, reducing their armor.</i></p>
Presentation	Rengar is a ferocious vastayan trophy hunter who lives for the thrill of tracking down and

	<p>killing dangerous creatures. He scours the world for the most fearsome beasts he can find, especially seeking any trace of Kha'Zix, the void creature who scratched out his eye. Rengar stalks his prey neither for food nor glory, but for the sheer beauty of the pursuit.</p>
--	---

**Bilaga 7:** Personlighetsbeskrivning och presentation av Lux: The Lady of Luminosity från League of Legends (League of Legends, u.å.).

Kvinnlig spelavatar	Lux: The Lady of Luminosity
Utseende	
Karaktärsdrag	<p><b>Illumination</b>  <i>Lux's damaging spells charge the target with energy for 6 seconds. Lux's next attack ignites the energy, dealing bonus magic damage (depending on Lux's level) to the target.</i></p> <p><b>Light Binding</b>  <i>Lux releases a sphere of light that binds and deals damage to up to two enemy units.</i></p> <p><b>Prismatic Barrier</b>  <i>Lux throws her wand and bends the light around any friendly target it touches, protecting them from enemy damage.</i></p> <p><b>Lucent Singularity</b>  <i>Fires an anomaly of twisted light to an area, which slows nearby enemies. Lux can detonate it to damage enemies in the area of effect.</i></p> <p><b>Final Spark</b>  <i>After gathering energy, Lux fires a beam of light that deals damage to all targets in the area. In addition, triggers Lux's passive ability and refreshes the Illumination debuff duration.</i></p>
Presentation	<p>Luxanna Crownguard hails from Demacia, an insular realm where magical abilities are viewed with fear and suspicion. Able to bend light to her will, she grew up dreading discovery and exile, and was forced to keep her power secret, in order to preserve her family's noble status. Nonetheless, Lux's optimism and resilience have led her to embrace her unique talents, and she now covertly wields them in service of her homeland.</p>

**Bilaga 8:** Personlighetsbeskrivning och presentation av Miss Fortune: The Bounty Hunter från League of Legends. Hämtad ur Champions, League of Legends

Kvinnlig spelavatar	Miss Fortune: The Bounty Hunter
Utseende	
Karaktärsdrag	<p><b>Love Tap</b>  <i>Miss Fortune deals bonus physical damage whenever she basic attacks a new target.</i></p> <p><b>Double Tap</b>  <i>Miss Fortune fires a bullet at an enemy, damaging them and a target behind them. Both strikes can also apply Love Tap.</i></p> <p><b>Strut</b>  <i>Miss Fortune passively gains Movement Speed when not attacked. This ability can be activated to grant bonus Attack Speed for a short duration. While it's on cooldown, Love Taps reduce the remaining cooldown of Strut.</i></p> <p><b>Make it Rain</b>  <i>Miss Fortune reveals an area with a flurry of bullets, dealing waves of damage to opponents and slowing them.</i></p> <p><b>Bullet Time</b>  <i>Miss Fortune channels a barrage of bullets into a cone in front of her, dealing large amounts of damage to enemies. Each wave of Bullet Time can critically strike.</i></p>
Presentation	<p>Luxanna Crownguard hails from Demacia, an insular realm where magical abilities are viewed with fear and suspicion. Able to bend light to her will, she grew up dreading discovery and exile, and was forced to keep her power secret, in order to preserve her family's noble status. Nonetheless, Lux's optimism and resilience have led her to embrace her unique talents, and she now covertly wields them in service of her homeland.</p>



**Bilaga 9:** Sammanställning av informanter som deltar i intervjuer.

Informanter	Roll	Typ av intervju	Datum	Tidsåtgång
Frans	Expert och professor inom speldesign.	Telefonintervju	2021.04.21	62.22 min
Johan	Grand Master i League of Legends och studerande i Game Design.	Telefonintervju	2021.04.16	32.43 min
Peter	Grand Master i League of Legends.	Telefonintervju	2021.04.15	71.06 min

**Bilaga 10:** Sammanställning över fokusgruppens deltagare.

Deltagare	Nivå	Datum	Tidsåtgång	Bilaga
Deltagare 1	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14
Deltagare 2	<i>Van spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14
Deltagare 3	<i>Van spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14
Deltagare 4	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14
Deltagare 5	<i>Medioker spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14
Deltagare 6	<i>Professionell spelare</i>	<i>9 april 2021</i>	<i>123 min</i>	Bilaga 14

## **Bilaga 11:** Informationsbrev till intervjudeltagare

Institutionen för kulturvetenskaper vid Lunds Universitet.

Information till intervjudeltagare.

Preliminär titel på studie: *Virtuella Spelavatarer*

*Stereotyper i den virtuella världen: spelavatarers karaktärsdrag och utseende.*

Hej! Vi skriver till dig angående att delta i vårt examensarbete som ingår i kandidatprogrammet Digitala Kulturer. Syftet med uppsatsen är att fastslå om könsstereotyper appliceras på kvinnliga respektive manliga spelavatarer. Den ska ytterligare ta reda på vilka stereotyper det i sådana fall är. Sist ska studien undersöka varför spel anammar dessa normer och stereotyper på spelavatarer i den virtuella världen. Studien består av en fokusgrupp och tre intervjuer. Intervjun beräknas ta cirka en timme och genomförs av Kristina Riley och Märta Perhag.

Med Din tillåtelse spelar vi gärna in intervjun. Ingen annan förutom vi som undersökningsledare kommer ha tillgång till det materialet som samlats in. Det kommer inte heller gå att koppla materialet till enskilda individer, utan allt som samlats in kommer att avidentifieras. Du kan även som deltagare i studien avbryta intervjun när som helst utan att närmare motivering. Det ingår i Ditt frivilliga deltagande.

Bekräfta gärna tid och deltagande för intervju. Om Du har andra funderingar, vill veta mer eller frågor får du gärna höra av dig.

Med vänlig hälsning,

Kristina Riley (Student)

0762266620

[kr6721ri-s@student.lu.se](mailto:kr6721ri-s@student.lu.se)

Märta Perhag (Student)

0733096045

[ma3666pe-s@student.lu.se](mailto:ma3666pe-s@student.lu.se)

## Bilaga 12: Intervjufrågor till informanter

### Introductory questions:

1. Introduce ourselves:
2. Welcome and we are very happy to have you here. As you probably already know this interview is completely anonymous. Also everything you say here will stay anonymous and confidential. Firstly we will be taking notes during the interview, does that feel alright with you? And is it okay if we record this interview? It will only be used for the purpose of this study. If you feel uncomfortable answering any of the questions just let us know. The interview will take around 30-50 minutes.
3. We will begin with briefly telling you about the purpose of our study and the main topic of our subject. But, before we start do you have any questions regarding this interview?

The title of our thesis is “Gender Stereotypes in the Virtual World: Game Avatars Appearance and Characteristics”. We aim to find out firstly if gender stereotypes are applied and implemented on game avatars. We thus would like to see how these gender stereotypes look like, in other words what gender stereotypes are applied. Throughout this we would like to understand and grasp an understanding of why the game industry designs avatars with these specific attributes. We are specifically looking into the game League of Legends, but this interview will be a bit more generell towards the gaming industry and how avatars are created. So you can talk freely about any games.

- **Could you introduce yourself? So just tell us a little about yourself and what you do.**
  - How long have you been working with ...? // playing LoL?
  - What drew you into that profession? / game?
  - Why did you, from the beginning, become interested in computer games/UX design? At what age?
    - (What are you working on today?)
      - *(What is your main responsibility when it comes to designing games?)*

### Follow-up questions:

- **How does the industry comply with society?**

- Are people within the industry aware of how norms, stereotypes or behaviour are applied to games?
- Do you think that there are consequences to perhaps children, young adults or grown ups when one transmutes certain aspects of society? Do you think that the industry can shape people and their thoughts?
- **What are the main issues, thoughts and steps when it comes to designing a computer/video game?**
  - Are there any specific rules that apply? Which?
    - Different methods?
    - Understand your audience - who is the audience?
    - What does the audience like?
  - Is there a specific template to go after or does it depend on genre or company?
  - Could you describe what one shall think about in regards to graphics, colour, environment and avatars?
- **Have you ever thought about the making of game avatars?**
  - Are there any specific guidelines to follow?
  - Is there always a certain character with certain character traits and appearance that should be implemented in a game? What do they look like?

### Questions about gender stereotypes:

- **From our experience during this study, we have found out that through interviews and previous essays, that many avatars are provided with gender stereotype attributes. Many conform to the ideal in society in how a man and woman should look like. Could you share your thoughts on this or would you disagree? Why?**
  - What ideal stereotypes would you say are applied? What do these stereotypes look like?
    - Are they exaggerated? Are they sexualised? Difference in male vs female?
  - What would you say are the consequences of designing them in this specific way? Does it affect society?

- Could you find stereotypes and norms in computer games in general not only avatars but the environment too?
  
- **Why do you think they build computer games that somehow conform to society's stereotypes?**  
**Economical aspect? Social?**
  - Is there research that tells us that people wish to play games that are similar to our society but a bit better? Like a dreamworld?
  
  - Where do you think the stereotypes come from? Are they western?
  
  - Have you ever discussed any issues about avatar development and ethics?
  
- **Do you think people think avatars are attractive and that their bodies are some kind of ideal?**
  - Is there any damage control done when designing avatars?
  
  - Do people act more vulgar in games towards female vs male characters? Is there a difference in attitude?
  
- **Is there anything more that you would like to add or comment about that could be useful for our study?**

## Bilaga 13: Frågor till fokusgrupp deltagarna

### Utseende

#### Introduktionsfrågor om utseende

När ni pratar om avatarerna så säg namnet till avataren då. Ni kommer först diskutera deras utseende och sen har de olika avatarerna olika karaktärsdrag. Först diskuterar ni utseendet och bara utseendet. Rör inte in deras personlighet då.

Då börjar vi med den första kvinnliga avataren, det här är Miss Fortune, kort om henne: *En kapten känd för hennes utseende med fruktad för hennes hänsynslöshet, Fortune är en stark figur bland de hårda brottslingarna i hennes stad. Som barn blev hon vittne till att reaver kungen Gangplank mördade hennes familj- ett agerande som ledde till en hänsynslös hämnd senare, där hon sprängde upp hans skepp när han fortfarande var på det. De som underskattar henne kommer att möta en bedragerska och oförutsägbar motståndare.*

Hon kallas the Bounty Hunter. Sedan har vi Lux. *Luxana Crownguard är från Demacia, en plats där magi är ansett dåligt och farligt. Uppvuxen med att kunna kontrollera ljus, var hon ständigt i oron att bli upptäckt och förvisad. För att bevara hennes familjs nobla status var hon tvungen att hålla tyst om hennes förmågor. Trots detta har Luxs optimism lett till att hon omfamnar hennes förmågor och använder de nu i syfte att tjäna hennes hemland.*

Nu kommer ni få se de här tillsammans och diskutera utifrån stereotyper som finns i samhället om kvinnor och deras utseende. Typ allt ni tänker på.

#### Miss Fortune: The Bountyhunter

Vad är det första ni tänker på när ni ser Miss Fortune rent utseendemässigt?

Tycker ni att hennes utseende är ett ideal?

Är det något som går emot den stereotyp som ni ser hos Miss Fortune?

Varför framställs hon på ett visst sätt?

#### Lux: The Lady of Luminosity

Vad är era tankar när ni ser Miss Fortune rent utseendemässigt?

Vad tänker ni ur ett könsstereotypiskt perspektiv? Allt från färg till utseende.
Är hennes utseende ett ideal? Är det något som i sådana fall avviker?
<b>Darius: The Hand of Noxus</b>
Om vi går vidare till de manliga. Så har vi Darius. <i>Det finns ingen som är så mäktig som Darius, han är landets mest fruktade och krigshårda befälhavare. Uppvuxen i slumområden med ingenting till att vara "the hand of Noxus". Han har inga gränser utan stormar och slaktar sina motståndare, många av hans egna folk. Han visar ingen nåd, utan står man i hans väg kan man förvänta sig ingen nåd.</i>
Sedan går vi vidare till Rengar. Han är en våldsamt trofejägare som lever för att spåra och döda farliga karaktärer. Han letar igenom världen efter de mest farliga och skrämmande varelserna han kan hitta, specifikt monstret Kha'six som rev ut hans öga. Rengar förföljer sina byten, inte för mat eller ära utan för den njutning han besitter när han utöver mordet.
Rent utseendemässigt, vad är de första ni tänker på när ni ser honom?
Om vi kollar på hans ansikte, något som är stereotypiskt där?
Varför framställs han på det sätt han gör?
Är hennes utseende ett ideal? Är det något som i sådana fall avviker?
<b>Rengar: The Pridestalker</b>
Vad är det första ni tänker på när ni ser Rengar rent utseendemässigt? Hur avviker han eller passar in i den stereotyp som ni förknippar män med?
Ansiktet då, vad är era tankar kring det?
Om ni jämför de manliga och kvinnliga spelavatorerna? Vad har ni för tankar då?

Personlighetsdrag:

<b>Introduktionsfrågor om karaktärsdrag</b>
Vad tänker ni på när ni läser om respektive avatars karaktärsdrag?
Om ni kollar på presentationerna, kan ni berätta om era tankar där?
Namnen då, hänger de ihop men någon typisk stereotyp för kvinnor eller män?



Hur tänker ni kring uppfattningen av avatarerna mellan. Varför kan man tolka de olika och har de samma förutsättningar rent spelmässigt?

Finns det några mer olikheter mellan avatargrupperna?

**Tusen tack för att ni ville delta i vår studie!**