

Lunds universitet

Institutionen för kommunikation och medier



Är alla spelare manschauvinistiska i WoW

Genus och språkbruk inom World of Warcraft

MKVA22:4 Uppsats - VT22

Josefine Björkman och Åsa Hermansson

Medie och Kommunikationsvetenskap MKVA22:2, Föreläsning

Handledare: Fredrik Edin

Examinator: Eskil Vesterlund

Sammanfattning

Uppsatsen *Är alla spelare manschauvinistiska i WoW: Genus och språkbruk inom World of Warcraft* är skriven av Josefine Björkman och Åsa Hermansson och är författad under Medie- och kommunikationsvetenskap, vid Institutionen för kommunikation och medier, på Lunds universitet. I den här uppsatsen undersöks spelkulturen i World of Warcraft genom att analysera genus och språkbruk. Utifrån ett genusperspektiv tittar vi på handlingar och kommunikation med fokus på hur kvinnor gestaltas, bemöts och tilltalas för att få svar till de tre frågeställningarna “hur är det att spela som kvinna”, “hur är spelkulturen inom spelnätverket” och “hur uppstår genus inom WoW”. Med stöd från tidigare studier inom spelvärlden, spelspråk och kvinnligt identitetsskapande som visar på att spelvärlden är starkt knuten till maskulinitet och tvåkönsnorm som maskulin “hardcore gamer och feminina “casual gamer”, vilket leder till trakasserier och könsdiskriminering. Med stöd från Judith Butlers performativa genusperspektiv samlar vi in empiriskt material med den kvalitativa metoden autoetnografi. Därmed analyseras materialet inom kategorierna stereotyp, språkbruk, dialogiskt handlande och frustration. Slutligen visar vår analys och slutresultat på en skillnad från tidigare forskning, nämligen att spelet inte innehar den toxiska spelkulturen, då språkbruk och handlingar visar på en övergripande välkomnande spelkultur.

Nyckelord: World of Warcraft, WoW, onlinespel, spelspråk, genus, språkbruk, autoetnografi, Butler genusperspektiv, spela som kvinna, spelkultur.

Innehållsförteckning

1. Inledning	4
2. Syfte och frågeställning	5
3. Tidigare forskning	6
4. Teori	8
5. Metod	9
5.1 Metodologi	9
5.2 Tillvägagångssätt	10
5.3 Avgränsning	11
5.4 Urval	12
5.5 Metodkritik	13
6. Analys	13
6.1 Stereotyp	14
6.2 Hur uppstår genus i spelet Wow?	16
6.3 Språkbruk och dialogiskt handlande	18
6.4 Hur är det att spela som kvinna?	22
6.5 Hur är spelkulturen inom spelnätverket?	22
6.6 Frustration	23
7. Slutsatser	25
6. Källförteckning	27
7. Bilagor	29

1. Inledning

Spelföretaget Activision Blizzard är känt för att utveckla stora onlinespel, däribland *World of Warcraft*, *Candy Crush* och *Call of Duty*. Av dessa spel är *World of Warcraft*, WoW, (Activision Blizzard 2022) ett av världens största onlinespel med över 119 miljoner medlemmar (MMO Populations 2022). Sedan lanseringen 2004 har spelet uppdaterats och utvecklats under omgångar, vilket förmodligen bidragit till att många medlemmar har stannat kvar och därmed spelat WoW under hela sin uppväxt. Detta tyder på att WoW fungerar som en plattform med ett spel nätverk för interaktion och social gemenskap. Enligt flertalet studier är betydelsen av social identitet och grupptillhörighet avgörande för en spelares identitet (Weigand 2015; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy 2017). Samtliga studier visar att identitetsskapande är en konstruktion utifrån rådande norm. Exempelvis när en spelare lär sig något inom språkbruk och spelkultur påverkar det både den egna identiteten och andra spelares beteenden, attityder och ageranden, i och utanför spelet. Därför talar mycket för att WoWs popularitet haft en enorm påverkan på dess spelare vad gäller genus och identitetsskapande, men också på kultur och språkbruk. Därmed vill vi både undersöka språkbruket som används i WoW och de föreställningar som råder på synen om genus.

I samband med att Activision Blizzard förvärvades av Microsoft i början av året 2022 ökade mediedrevet om spelbolagets toxiska arbetskultur (Peters 2022). Detta efter att spelbolaget tidigare under år 2021 fått över 700 stämningar för att driva en företagsetik bestående av könsdiskriminering och sexuella trakasserier mot kvinnor på arbetsplatsen av män. Denna toxiska kultur har fått benämningen "frat-boy-kultur" (Solon 2021). Betyder detta att frat-boy-kulturen på Activision Blizzard även är framträdande i företagets spel och bland dess användare? Enligt Chappetta & Barth (2022) visar ett flertal studier på att kvinnliga spelare i WoW upplever sig ha blivit negativt behandlade på grund av sitt kön, detta har till exempel yttrat sig som sexuella kommentarer. Således har även WoW fått kritik för att vara stereotypiskt maskulin med en toxisk "grabbig" kultur. Med detta som utgångspunkt är det därför intressant att utifrån ett kvinnligt perspektiv vidare undersöka den nuvarande spelkulturen i WoW.

Vidare studier visar att spelvärldens maskulina norm påverkar spelindustrin (Kivijärvi & Katila 2022:462). En vanlig föreställning är att dagens medialiserade samhälle bidrar till att verkligheten och den digitaliserade världen sammanflätas. Därmed är spelvärlden för många spelare minst lika viktig som den verkliga vardagen för att kommunicera och stärka sin identitet. Därför vill vi ta reda på vilken föreställning som råder när det gäller genus inom

spelvärlden. Finns det en dominerande toxisk kultur? Genom att utgå ifrån spelet WoW vill vi ur ett genusperspektiv undersöka vilka heteronormativa föreställningar och beteenden som uppkommer inom spelet. Denna uppsats har därför som mål att utöka kunskapen om kvinnliga spelare i WoW och deras spelstrategier i en mansdominerad spelvärld. Detta gör vi genom att själva som kvinnor delta i spelet med kvinnliga karaktärer. Valet grundar sig på tidigare studier där över 84% av spelarna väljer en karaktär av sitt egna kön (Chappetta & Barth 2022:163). Därmed kommer undersökningen utgå från tvåkönsnormen, vilket innebär att manliga spelare har maskulina karaktärer och kvinnliga spelare har feminina karaktärer. Således kommer vi skapa egna karaktärer där vi eftersträvar normen för stereotypen kvinna, en kvinnlig spelfigur med feminin karaktär. Visuellt kommer valet av karaktär innefatta kvinnliga attribut som bröst, kurvig figur, feminin frisyra och feminina kläder, med sensuella uttryck i sina rörelser och ansiktsuttryck. Dessa mjuka attribut gäller även för val av klass, ras och talang i spelet.

Kortfattat kan WoW beskrivas som en fantasivärld, bestående av olika raser som kämpar för de goda *Alliance* eller de onda *Horde*. Varje ras har tillgång till val av tio olika klasser som bland annat präst, magiker och krigare. Dessa kan i sin tur utveckla sina talanger för att i en grupp bekämpa motståndare. Genom att aktivt delta i undersökningen vill vi undersöka de olika mönster av handlingar som utspelas inom ramen av genus.

2. Syfte och frågeställning

Syftet med vår studie är att undersöka hur spelkulturen i WoW ser ut. Utifrån ett genusperspektiv vill vi titta på handlingar och kommunikation. Vi fokuserar specifikt på språkbruk och hur kvinnor gestaltas, bemöts och tilltalas. Detta gör vi utifrån en autoetnografisk metod genom att själva delta i undersökningen som spelare, med egna karaktärer, och samtidigt föra fältanteckningar. Med stöd från Judith Butler (2004) och performativitetsteorin kan vi sedan analysera för att förstå och förklara bemötandet av kön och heteronormativa föreställningar. Våra frågeställningar lyder:

1. Hur är det att spela som kvinna?
2. Hur är spelkulturen inom spelnätverket?
3. Hur uppstår genus i spelet WoW?

3. Tidigare forskning

Återkommande inom tidigare forskning av onlinespel är att spelvärlden är starkt knuten till maskulinitet (Cote 2017; Kivijärvi & Katila 2022; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy 2017). Samtliga studier visar på att en toxisk spelmiljö delvis uppstått på grund av att spelindustrins produktion inriktas på spel för manliga spelare. Men avgörande är korrelationen mellan spelteknik och den tekniska utveckling som historiskt sett varit primärt styrd av män. Detta kan jämföras med att kvinnans roll primärt styrts av mer husliga och sociala åtaganden. Tidigare genusforskning menar därmed att de kvinnliga spelarna är underordnade då de bemöts utefter manliga och kvinnliga stereotyper. En förklaring till detta är när en kvinnlig spelare bryter dessa könsnormer blir denna utsatt för marginalisering, trakasserier och könsdiskriminering (Cote 2017; Chappetta & Barth 2022). Som en reaktion mot den mansdominerade spelvärlden tar dessa spelare fram en strategi för att undvika trakasserier. Det finns tre möjliga strategier som kvinnliga spelare använder sig av för att kunna fortsätta spela. Den första är att skapa ett alias för att dölja sitt kön, som exempelvis att välja en manlig karaktär med manligt eller könsneutralt namn. Den andra är att undvika främlingar genom att begränsa sin umgängeskrets i spelet och enbart spela med vänner. Den tredje är att utmana den maskulina spel normen genom att framvisa sin spelskicklighet (Cote, 2017:3). Genom att tillämpa den stereotypiska normen för kvinnor vid framtagande av våra spelkaraktärer vill vi vidare utforska utsträckningen av denna toxiska spelmiljö.

I den maskulina spelvärlden reproducerar kvinnor den hegemoniska diskursen för att kunna skapa sig en social identitet som spelare (Kivijärvi & Katila 2022:463). Kivijärvi & Katila (2022) menar att kvinnor behöver bli accepterade inom diskursen för att kunna skapa sig en spelidentitet. Inom spelvärlden finns det två identitetstyper som spelare, en maskulin "hardcore gamer" och en feminin "casual gamer" (Cote 2017; Kivijärvi & Katila 2022; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy, 2017). Denna kategorisering av identitet hävdar Vermeulen, Van Bauwel och Van Looy (2017) vidare är starkt kopplad till den mansdominerade spelkulturen och bidrar till en "stigma consciousness" hos kvinnliga spelare. Detta innebär att högpresterande kvinnor i spelet undviker att identifiera sig som en hardcore gamer. Orsaken är att om de råkar spela dåligt blir de tolkade av manliga spelare som stereotypen av sitt kvinnliga kön, en casual gamer. Att bli klassad som en casual gamer blir i sin tur inte bara ett hot mot den satta spel normen utan bidrar också till att den kvinnliga spelaren inte identifierar sig som en spelare. En annan faktor som kan påverka den kvinnliga spelarens identitet är hennes bakgrund och hur det kom sig att hon började spela. Det kan

vara att ett manligt syskon introducerar henne vilket gör henne underordnad, eller att det finns ett unikt intresse för teknik som varit drivkraften. Emellertid argumenterar Kivijärvi och Katila (2022) emot deras perspektiv av anpassning då de ser en större möjlighet till handlingsfrihet när kvinnliga spelare blir del av rådande diskurs kan de också påverka och skapa förändring och utveckling av identitetsskapande. Mot bakgrund av dessa genusstudier kan vi förstå kopplingen mellan spelkulturen och individuellt handlande. Men det som skiljer sig åt i vår studie är att vi själva deltar i spelandet och utifrån ett genusperspektiv försöker undersöka olika beteendemönster.

Interaktionen i spelvärlden påverkas av språkbruket vilket knyter an till personliga målsättningar och ageranden. Enligt Edda Weigands (2015) studie "Dialogue in the stream of life" består spelspråket av dialogiskt handlande, när en spelare uttrycker sig verbalt i spelet görs det utifrån kompetens, erfarenhet, prestation och målsättning. När sedan dessa uttryck blir del av interaktionen med andra i spelet påverkar det i sin tur deras prestation och handlande. Detta leder till en komplex sammansättning av dialoger som styr tillvägagångssättet i spelet, men det påverkar även spelarens beteenden utanför spelvärlden. Detta eftersom intressen och mål är nyckeln till själva spelandet men även sammankopplade med individens identitet och roll i samhället. Med andra ord formas spelares spelbeteende och spelspråk av individuella mål genom möten med andra människor i sin omgivning och från lärdomar gjorda från samhället. Därför menar Weigand (2015) att det inte är tillräckligt att enbart observera språkbruket utan också ur ett helhetsperspektiv se hur en spelare handlar och reagerar för att uppnå sin personliga målsättning. Med en "goal-oriented" observation sätts dialogiskt handlande in i ett övergripande sammanhang för att se hur det kan komma att påverka interaktionen i sin helhet. Exempelvis kan en spelares handlande innebära en ökad förståelse för andra spelares motiv och målsättning, vilket kan leda till gemensamma insatser i spelet. Följaktligen leder språkbruket, individuella mål och handlande till att styra tillvägagångssättet i spelet. Förutom att titta närmre på språkbruket i WoW kommer vår uppsats bygga vidare på en goal-oriented observation av interaktion och dialogiskt handlande. Det vill säga hur en spelare intar rådande spel normer genom specifikt beteende och språkbruk för att accepteras av andra spelare och tillförskaffa sig en samhällsställning.

Vid val av metoder tillämpar en del forskare social identitetsteori för tolkning av identitetsskapande inom bestämda sociala grupper, i detta fallet socialt accepterade roller inom spelvärlden (Chappetta & Barth, 2022:164; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy, 2017:91). Emellertid argumentar Kivijärvi och Katila (2022) i sin forskning att social identitetsteori begränsas till normativa antaganden i syfte av att tillhöra en social grupp. I

stället fokuserar de på Butlers (2004) performativitetsteori, vars perspektiv på genus och identitetsskapande består av situationsanpassade konstruktioner som styrs genom upprepade handlingsmönster. Likartat tänker vi applicera Butlers genusteori som metod för att undersöka de föreställningar som vi har till olika genus.

4. Teori

Genus är enligt Butler (2004) inte endast kön utan också sexualitet och identitet. Begreppet genus är brett och kan definieras på flera sätt, vilket gör det både mångsidigt och inkluderande. Detta leder till ett flertal normer och sociala förväntningar då genus även lägger grunden för maskulinitet och femininitet (Butler 2004:184–185). Butlers genusperspektiv utgör nästan hela grunden för hur vi tänker och analyserar vår uppsats. Detta eftersom Butlers perspektiv innefattar många begrepp som vi kan ta upp för att analysera och undersöka.

Butler (2004) beskriver också att normer av igenkännanden hjälper till att forma och omforma föreställningar av vad det innebär att vara människa tillhöra ett specifikt kön och sexualitet (Butler 2004:32). Detta går med in i performativitetsteorin som bygger på de föreställningar som vi har om olika genus. Performativitetsteorin och Butlers syn på normer av igenkännande utgör en del av vår grund, detta innebär att våra beslut och handlingar präglas av de föreställningar som finns om femininitet och speletik. Därmed kommer de val som görs med karaktärerna påverka vårt beteende för att passa in i spelvärlden.

Enligt Butler (2004) är en handling inte bara språkligt utan också en kroppslig handling. Å ena sidan finns det kroppsspråk som frammanar verbalt språk, men det finns också skriftligt språk som påverkar mottagarens kroppsspråk beroende på dennes tolkning (Butler 2004:198–199). Detta hjälper oss att analysera språkbruk inom spelet genom gruppchatten, handlingar i spelet och liknande.

Butler (2004) menar att när vi exponerar våra kroppar gör vi anspråk på ett kön och sexualitet utifrån sociala processer, normer och språk. Våra handlingar och reaktioner påverkar i sin tur andra människors tolkningar av genus och sexualitet. Denna växelverkan har vi i åtanke när vi skapar våra karaktärer i spelet, och när vi analyserar fältanteckningarna för att uppmärksamma om vi gör något som är mot vår egen personlighet för att passa in i synen om femininitet. (Butler 2004:20).

Vidare menar Butler (2004) att genom sexualitet blir vi människor beroende av andra. Detta när den egna åtrån framhävs eller när åtrå riktas mot en. I sin tur öppnar detta också upp för sårbarhet inför våld, svek, tvång och fantasi. Därmed finns det ett behov av skydd

från de offentliga och privata utrymmena, såsom lagar och normer (Butler 2004:33). Genom Butlers teori kan vi analysera våra fältanteckningar för att se de normer och lagar som skapats inom spelvärlden, men också hur andra spelare förhåller sig till detta och vilka känslor som kan uppkomma.

Butler (2004) menar även att tydliga normer om sexualitet styr genus och skapar en underförstådd norm. Detta tar Butler upp med referens till sexuella trakasserier mot kvinnor av manliga kollegor på arbetsplatsen. Hon förklarar att medan det är underförstått att mannen är förövaren blir det omvända obegripligt, som om att en kvinna skulle trakassera en man och göra honom till offer (Butler 2004:53). Med detta kan vi analysera om det uppkommer sexuella trakasserier inom spelet eller inte, och hur detta påverkar oss eller andra. Vi vill exempelvis undersöka om vi blir mer försiktiga i vårt spelande eller om andra spelare som kanske utsätts på något sätt reagerar.

5. Metod

Syftet med denna studie var att undersöka spelkulturen i WoW. Detta ville vi göra ur ett genusperspektiv genom att titta på handlingar och kommunikation. Vi fokuserade specifikt på språkbruket och hur kvinnor gestaltas, bemöts och tilltalas. Det finns flera sätt att göra en undersökning och därför övervägde vi olika metoder såsom kvantitativ enkätundersökning, kvalitativ intervju, och etnografisk observation. Av dessa metoder valde vi att använda oss den kvalitativa metoden autoetnografi, vilket innebär att vi använder oss själva som studieobjekt samtidigt som vi observerar och för fältanteckningar.

5.1 Metodologi

Då vi ville göra en djupgående studie av hur det är att spela onlinespel undersökte vi tidigare vetenskapliga tidskrifter och artiklar för att se vilka metoder som använts. I några av fallen hade större datainsamlingar gjorts med en kvantitativ innehållsanalys. Detta kunde exempelvis innebära att svar från en omfattande enkätundersökning operationaliserats till siffror, som i sin tur gav generaliserade resultat i form av statistik (Ekström & Johansson 2019:172–173). Nackdelen med denna metod är att frågeställningarna är förutbestämda och ger inte utrymme för individuella perspektiv. Dessutom är kvantitativa metoder omfattande och tidskrävande vilket gjorde att detta tillvägagångssätt inte var möjligt för vår satta tidsram. I de flesta fall var metoderna kvalitativ intervju där frågor ställs direkt till den intervjuade. Denna sociala interaktion bidrar till unika svar och kan följas upp med följdfrågor. Således

bidrar kunskapen till en ökad förståelse för individers perspektiv om ett ämne, upplevelser och känslor (Ekström & Johansson 2019:101). Däremot ger inte kvalitativa intervjuer möjligheten till att observera den intervjuades handlanden i sin naturliga miljö, såsom ett antal studier gjorda med etnografisk observation (Ekström & Johansson 2019:30). Inom etnografi finns det olika inriktningar och i vårt fall ville vi studera kvinnor som spelar online. Således skulle etnografisk observation online kunna ge oss svar till vårt syfte och frågeställningar. Fördelen med denna metod är tillgängligheten som internet ger, samtidigt som risken minskar för att vår närvaro ska påverka (Ekström & Johansson 2019:56). Det vi däremot saknade var att under spelandets gång kunna beskriva de upplevelser som inte går att uttrycka med ord, såsom känslor och påverkan av rådande spel norm.

5.2 Tillvägagångssätt

Vi utförde en kvalitativ autoetnografisk undersökning på internet, genom att vi själva deltog som kvinnliga spelare i WoW, observerade och förde fältanteckningar (Ehn & Löfgren 2012:26). Med vår egen närvaro undersökte vi språkbruket, handlingar, interaktion och upplevda känslor. Detta gjorde vi genom att aktivt delta i chattforumet, anta grupputmaningar för olika uppdrag och interagera med andra karaktärer i spelet. Dessa upplevelser har sedan tolkats och jämförts med stöd från tidigare forskning, vilket i sin tur utvecklat undersökningen med fler frågeställningar (Ekström & Johansson 2019:45).

Autoetnografi som metod är en dynamisk och öppen undersökning som tillät oss att omvärdera och nyansera våra associationer (Pink et al., 2016:11). Dels som forskande partners i en samarbetsvillig undersökning och dels genom gemensam reflektion och med inspiration från andra spelare, vilket bidragit till ny kunskap och förståelse som sedan utvecklat våra frågeställningar (Pink et al. 2016:12). Genom insamling och bearbetningen av empiriskt material har fältanteckningarna bidragit till jämförelse av olika händelser om begreppet genus och vilken syn på stereotypen kvinnan har i sammanhanget (Ehn & Löfgren 2012:29).

Totalt har vi spelat tio sessioner på bärbara datorer under en begränsad period på tolv dagar. Uppdelat på två spelare blev det fem sessioner vardera. Varje session började med att anteckna namn, session, datum, samt spelad tid som pågick en till två timmar. Därefter förde vi deskriptiva fältanteckningar under och efter sessionen. Under dessa speltillfällen observerades inte bara omgivningen och andra spelare utan också våra känslor som uppstod under spelets gång (Hirdman & Kleberg 2015:27). Dessutom noterade vi möjliga perspektiv

att analysera materialet (Ehn och Löfgren, 2012:29), detta genom att lägga till reflektioner och tankar om förbättringar som kunde utvidga vår analys.

5.3 Avgränsning

Inom WoW finns det många valmöjligheter som kan påverka undersökningen. Beroende på hur erfaren du är som spelare finns det olika servrar, världar och grupper att spela i. Därför begränsades det första valet till att spela på en europeisk server för att deltagarna skulle vara aktiva i närtid. Det andra valet styrdes upp av att som spelare vara nyintroducerade till WoW gavs enbart två världar, realmer, att välja mellan: "Exile's Reach" som är för upptäcktsresande och "Learn as you go" som är för krigare. Här valdes realmen Exile's Reach då den utgavs för att vara mindre våldsam än den andra realmen. Detta styrde upp det sista valet då gruppstillhörighet, guild, först kan väljas efter genomförd introduktion. Därmed måste nivå 20 uppnås innan val av guild kan göras. Då ingen av oss hade tidigare spelat WoW var målet att minst nå upp till nivå tio.

Med begränsad erfarenhet inom onlinespel var den ena av oss mer novis spelare än den andre. Detta kan jämföras med tidigare undersökningar där spelare kategoriserats som aktiva spelare upp till avancerad nivå och var bekanta med det spel de spelade. Vi valde däremot att gå in i spelet som forskare, inte som spelare.

En annan del inom spelvärlden är den verbala kommunikationen mellan spelare som sker antingen skriftligt i chatten eller med rösten. Chappetta & Barths (2022) studie om spel och könsroller ser att kvinnliga röster får fler negativa kommentarer än manliga röster. Av etiska och resursmässiga skäl begränsade vi oss till att analysera språkbruk genom tillgänglig chatt och utslöt samtal med andra spelare.

Även om tidigare studier och teori korrelerar kön med sexualitet ville vi frångå analysen av sexuella förebilder och fokusera på gestaltningen av kön via dialogiskt handlande. Detta genom att undersöka den maskulina spelvärlden och dess språkbruk och handlingar ur ett genusperspektiv.

5.4 Urval

Genom att välja onlinespelet WoW med över 119 miljoner spelare över hela världen utgjorde detta en bred grund för insamling av empiriskt material. För det första erbjöd spelet en månads fritt medlemskap där det gick att spela upp till nivå 20. För det andra, som tidigare nämnts, anses WoW vara del av spelvärlden som domineras av män. För det tredje har

spelföretaget Activision Blizzard blivit uppmärksammade för att driva en frat-boy-kultur i företaget. Därför valde vi att undersöka upplevelsen och användningen som spelare i WoW ur ett genusperspektiv (Hirdman & Kleberg 2015:11). Här utgick vi ifrån den binära motsättningen mellan feminint och maskulint. Detta genom att skapa karaktärer i spelet inom ramen för stereotypen kvinna, främst med koppling till sexuella attribut som symboliserar den kvinnliga kroppsformen (Butler 2004:183–185), men också utifrån representationen av feminism som skapats inom populärkulturen som både Strinati (2004) och Lindgren (2009) relaterar till den omhändertagande modern och hemmafrun. Josefine beskriver sitt val av karaktär enligt följande: “Jag valde en karaktär som är kvinna, med krafter som en ”präst” som kan både hela, återuppväcka [...]. Tyckte att dessa krafter är en stor del av vad som anses vara kvinnliga egenskaper såsom helande och modersinstinkter” (se Bilaga 1).

Vidare illustrerades karaktärerna med tillhörighet av grupp, ras och klass. Även dessa val begränsades av spelets tvåkönsnormativa indelning där valet stod mellan man och kvinna, maskulin eller feminin, ond eller god. Således fick karaktärerna feminina namn, Naughtypuma och Cine, men även feminin och mänsklig kroppsform. Medan Naughtypuma var rasen draenei med horn på hjässan och tillhörde de goda Alliance var Cine av rasen blood elf under de onda Horde. Detta valde vi för att se om det fanns någon skillnad i språkbruk eller upplevelser och interaktion med andra spelare inom respektive tillhörighet (se Bilaga 22).

Vid analysen av materialet kunde vi också ur ett genusperspektiv medvetandegöra sociokulturella processer, detta med stöd från både Butlers (2004) genusperspektiv och tidigare studier inom spelvärlden. Detta tillvägagångssätt gjorde det möjligt att förstå spelkulturens normer och kodande processer, där tolkningen och synen av kvinnor och kvinnliga spelare är normaliserad då det sker på ett omedvetet plan (Ekström & Larsson 2010:274). Detta gjordes genom frågor om hur texten är konstruerad, varför är den konstruerad på det sättet och hur kan texten konstrueras på ett annat sätt? Genom analys av materialet kunde vi också med stöd av centrala begrepp lägga grunden för större delen av vårt arbete. Med fokus på genus och spelkulturen använde vi under urvalsprocessen etnografiska termer för att skapa begrepp, sortera, skala bort, koda och förtydliga. Sedan analyserade vi utifrån kategorierna känslor, genus, identitet, spelspråk och dialogiskt handlande. Således blev vår undersökning unik då varje etnografisk studie är annorlunda beroende på frågeställningar och de utmaningar samt responsen som uppkommer (Pink et al. 2016:8).

5.5 Metodkritik

För att behålla ett kritiskt förhållningssätt i denna autoetnografiska undersökning var det viktigt att skilja på objektet (vi som spelare) och subjektet (vi som forskare) (Ekström & Johansson 2019:31). En förekommande kritik av etnografiska studier är att observatören kan inverka på den observerade miljön och bidra till en snedvriden tolkning (Ekström & Johansson 2019:47). Men då vi befinner oss i en onlinemiljö är vi anonyma och minimerar risken för påverkan i jämförelse med om vi närvarat i person. Däremot finns det en etisk sida av undersökningen då det inte finns något samtycke från andra spelare då de ej har vetskapen om undersökningen och att de blir observerade (Ekström & Johansson 2019:63). Dock argumenterar vi att för det första kan plattformen ses som ett offentligt rum (Ekström & Johansson 2019:64). För det andra är onlinemiljön opersonlig, i den bemärkelsen att spelares deltagande ständigt varierar men också att samtliga agerar under alias. Därmed kan undersökningens fältanteckningar inte avslöja en persons reella identitet eller utsätta någon för risk (Ekström & Johansson 2019:65). Sist men inte minst blir vår kontext av att observera oss själva ett samtycke i sig, vilket gör att vår autoetnografiska undersökning passade väl in för att grundligt undersöka och analysera. Mycket talar för att mängden insamlad material från händelser med synpunkter och synvinklar är större än om vi observerat någon annan.

6. Analys

För att undersöka hur spelkulturen ser ut i WoW spelade Josefine och Åsa 10 sessioner med karaktärerna Naughtypuma och Cine. Under dessa sessioner har vi fört fältanteckningar om de upplevelser och känslor som uppstod från kommunikationen och vid händelser och handlingar mellan deltagarnas karaktärer. Med stöd från teorin och tidigare forskning kunde vi applicera olika begrepp som hjälp i processen. Bland annat kunde vi med ett genusperspektiv sätta oss in i rollen som kvinnlig spelare med en kvinnlig karaktär. Men också förstå och beskriva stereotypiska föreställningar om kön och heteronormativt synsätt.

6.1 Stereotyp

Målet med att skapa karaktärer var att exponera valet av stereotypen kvinnligt och feminint för att förstärka föreställningen om det kvinnliga könet inom spelkulturen och därmed skapa en igenkänning (Butler 2004:32). Under spelets gång noterade vi att Naughtypuma och Cines kläder förändrades till att bli gråa och heltäckande, vilket ser mer maskulint ut än feminint. Det visade sig att när vissa uppdrag gjorts och mål nåtts fick de nya kläder med speciella

krafter (se Bilaga 22), kläder i form av utrustning som har beskyddande egenskaper. Förändringen ledde till besvikelse och Åsa uttrycker sig missbelåtet: ”Men bestående av byxor istället för klänning, stickad långärmad jumper och kraftiga handskar såg klädseln i sig mer maskulin ut än tidigare feminin” (se Bilaga 4). Med Butlers (2004) argument blir våra karaktärer omformade, vilket leder till att karaktärerna blir oigenkännliga och därmed har den tidigare föreställningen om det kvinnliga könet förändrats (Butler 2004:32). Denna förändring kan tolkas som en praktisk egenskap och del av den maskulina normen, i likhet med att funktion råder framför ett vackert yttre.

Vi noterade också att den binära könsnormen bland andra spelare gavs till uttryck i deras karaktärer. Butler (2004) menar att det skapas vissa förväntningar när vi gör anspråk på ett kön och sexualitet. Därmed kan vi se en stark koppling mellan maskulina namn som *Fronkensteen*, *Fennecf* och *Gimpson the Fabulous* och maskulina karaktärer med muskulösa och bredaxlade kroppar (se Bilaga 19). Samtidigt som feminina namn som *Elfhunterm*, *Emberholly* och *Jhohanka* förknippas med kvinnliga karaktärer som har näpna och kurviga former (se Bilaga 20). Samtligas sätt att agera förstärker denna tvåkönsnorm, medan kvinnliga karaktärer var mer avvaktande i sin framtoning, rusade de maskulina karaktärerna fram och tog för sig. Upptäckte också att de kvinnliga karaktärerna ställde sig bredvid andra kvinnliga karaktärer (se Bilaga 10). Om detta beror på att vissa spelare känner sig otrygga i en ny värld som novis, eller om det beror på upplevd samhörighet inom könen kan tolkas utifrån situationen. Denna osäkerhet beskriver Butler som del av en process, när andra förutsätter en annans personlighet innan den själv kunnat individualisera sig. Slutsatsen blir att även om vi själva kände oss mer utmanande med våra karaktärer i den virtuella spelvärlden hade vi till en början inte helt kunnat identifiera oss med rollen. Detta gav en viss osäkerhet när det kom till de andra spelarnas reaktioner och hur vi skulle komma framåt i spelet.

Genom att applicera Butlers (2004) performativa perspektiv kopplas genus samman med identitet som formas genom repetition av normer. Enligt tidigare undersökningar hävdar bland annat Kivijärvi & Katila (2022) att kvinnliga spelare identifierar sig med de rådande maskulina normerna. Ofta inom ramen för maskulin hardcore gamer eller feminin casual gamer (Cote 2017; Kivijärvi & Katila 2022; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy, 2017). När Naughtypuma och Cine var klara för att börja spela visade det sig bli enklare för Josefine som spelat innan att utvecklas framåt i spelet med Naughtypuma, medan Åsa som novis fick kämpa för att komma framåt i spelet med Cine och efter flera misslyckanden gav Åsa nästa upp: ”Motivationen var låg och kände mig inte som en värdig spelare” (se Bilaga 6). Följden

blir att hon hade svårt med att identifiera sig som spelare och tappade tron på att hennes karaktär skulle kunna prestera. Å ena sidan underskattade Åsa sin förmåga vilket följer den maskulina normen av den kvinnliga underordnade. Denna känsla av uppgivenhet sitter kvar även efter spelet. Å andra sidan upplevde Josefine spelvärlden mer positivt vilket ledde till känslor såsom stolthet samt ökat självförtroende. Detta gjorde att hon uppskattade spelet och sessionerna mer än Åsa. Det är tydligt att genus, prestation och identitet följs åt och påverkar inte bara en själv utan också sina medspelare och andra utanför spelvärlden (se Bilaga 2 och 4).

I likhet med tidigare studier bekräftar vår upplevelse att spelvärldens föreställning om genus domineras av den binära tvåkönsnormen av manligt och kvinnligt, maskulint och feminint (Cote 2017; Kivijärvi & Katila 2022; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy 2017). Redan vid val av karaktär upplevde vi att samtliga var mer eller mindre manliga eller kvinnliga till utseendet. Även om det finns olika raser att välja mellan har varje ras en yttre mänsklig form. Till och med rasen *Pandaren*, som är en panda, har en kvinnlig eller manlig skepnad (se Bilaga 21). Följt av uppdragen på *Exile's Reach*, som vi trodde skulle vara mindre våldsam än realmen *Learn as you go*, var det uppenbart att det även här gick ut på att döda. Detta dödande gjorde att Åsa kände sig obekvämt (se Bilaga 4). Som tidigare nämnts leder det till låg motivation, speciellt när hon upprepade gånger försökte överleva själv men blev dödad. Detta i kontrast till sina medspelare runt om som verkade utan hinder anamma själva syftet med spelet och både överleva och döda. Ännu en gång fanns det en förutsatt maskulin norm, nämligen om en karaktär hade andra krafter som att lägga en trollformel skulle den användas på samma sätt som ett svärd, nämligen att döda. I linje med Butlers (2004) syn på hur föreställningar om genus formas genom konstruerade handlingar och upprepningar uppmärksammar vi hur normaliserande dessa handlingar är.

6.2 Hur uppstår genus i spelet Wow?

WoW som medieplattform med sina funktioner styrker argumentationen för att spelvärlden är djupt förankrad i den tvåkönade normen där maskulint är mest framträdande. För det första måste en spelare välja kön, ras och klass vilket stödjer det hegemoniska genusperspektivet. För det andra är uppdragen konstruerade med utmaningar som innefattar någon form av dödande med målsättning att "erövra och härska". Även om det finns några feminina element som visar på motsatsen, som exempelvis att hela någon eller förse en skadad med ett första hjälpen kit, är det jakt, överlevnad och dödande som är den centrala målsättningen. Faktum är

att WoW som spel förutsätter att en kvinnlig spelare ska agera dominant för att lyckas prestera, vilket som tidigare nämnts är direkt kopplat till den maskulina normen. Detta sätter sig i kontrast till den normativa uppfattningen om att kvinnan är den underordnade. Var går då gränsen mellan att agera för dominant och leda, med risk att bli tolkad som ett hot mot normen, till att kunna utföra maskulina handlingar som feminin karaktär är svår att avgöra. I liknande situationer visar tidigare studier att kvinnliga spelare ibland väljer en maskulin karaktär, och kan således agera mer dominant i sin roll utan att den hegemoniska normen blir ifrågasatt.

Enligt Butler (2004) kategoriseras synen på genus och sexualitet från två perspektiv, det ena perspektivet är förväntningen som ligger bakom val av genus för att bli tolkad på ett visst sätt, som i vårt fall blir den kvinnliga spelarens exponering av sin feminina karaktär den stereotypiska kvinnan. Det andra perspektivet är att bli tolkad utefter sina handlingar och reaktioner, vilket leder till att en medspelare tolkar den kvinnliga karaktären efter sin kulturella föreställning. Därför var det svårt för oss att undersöka från det feminina perspektivet då spelet är maskulint utformat. En faktor, som tidigare nämnts, är att spelföretagen har under längre tid producerat för män vilket leder till en motsättning genom att inkludera feminina karaktärer.

Mycket talar för att spela som kvinna i WoW kan upplevas motsägelsefullt då de både ska agera dominant och prestera samtidigt som de ska följa en maskulin spelnorm. För det första förväntas handlingskraftig styrka, att utifrån maskulina premisser visa sig kunnig och drivkraftig, vilket i sig bryter den stereotypiska norm som representeras i en feminin karaktär. För det andra är det avgörande att prestera för framgång i spelet, bland annat diskuterades detta i chatten om att för lite prestation kan leda till marginalisering. Detta i jämförelse med att högpresterande kan tolkas som toxiskt handlande av andra medspelare, vilket i sin tur också kan leda till marginalisering (se Bilaga 23). Med Butlers (2004) perspektiv skulle dessa motstridigheter kunna bidra till en känslös förvirring inom den trygga ramen av spelet vilket kan leda till aggressioner och toxiskt beteende. För det tredje visar tidigare studier att kvinnor medvetet styrs av stigma consciousness, vilket gör att de medvetet underordnar sig för att inte bli tolkade enligt stereotypen kvinna och därmed som dålig spelare. Därför blir det en utmaning att å ena sidan identifiera sig som spelare och utmana, å andra sidan att vika undan för rådande norm med risk att bli tolkad som en casual gamer. Även om vi var okunniga om spelet i hur vi skulle ta oss till nästa spelnivå kunde vi identifiera oss med vår karaktär och spela ut vår roll genom att agera och reagera. Med andra ord vågade vi mer med vår skapade identitet när den inte var kopplat till verkligheten och situationer

ansikte-mot-ansikte. Det blev en kreativ process där vi utvecklade våra karaktärer i dialogisk handling med andra. Att vi sedan upplevde enskilda situationer av ignorans och dominerande beteende hade ingen inverkan på våra karaktärers identitet (se Bilaga 3). Det hade snarare en motsatt effekt, för i den virtuella världen finns möjligheten att vara någon annan än den du är, eller snarare vara den du verkligen är. Sammanfattningsvis upplevde vi med våra kvinnliga karaktärer en styrka att kunna agera och påverka den miljö vi befann oss i (Kivijärvi och Katila 2022::475).

Utifrån vår undersökning visar det sig att WoW företräder det maskulina framför det feminina vilket skapar ett tunnelseende på spelarens syn av genus. Därmed finns det argument för att ifrågasätt WoW som ett globalt spel ur ett genusperspektiv. För oavsett var i världen en spelare befinner sig bemöts alla som en homogen grupp av människor som identifierar sig som man eller kvinna. Även om spelet erbjuder kombinationsmöjligheter är valet av variation lågt och påverkar både de kroppsliga och språkliga handlingarna, vilket med stor sannolikhet begränsar den egna föreställningen till genus och sätter en bestämd prägel på spelet i sin helhet.

6.3 Språkbruk och dialogiskt handlande

Genom chattforumet i WoW undersöker vi språkbruket för att förstå dialogiskt handlande och rådande spelnormer som beskrivs av Weigand (2015). Hon menar att interaktionen mellan spelarna påverkar tillvägagångssättet i spelet, eftersom språkbruket är individuellt målstyrt. Men samtidigt skapar det också en ömsesidig förståelse som leder till social tillhörighet. Därför vill vi genom att placera vardera karaktären i de goda Alliance och de onda Horde undersöka om val av tillhörighet påverkar språkbruket och det dialogiska handlandet. Under spelets gång uppmärksammades inga direkta skillnader, men efter reflektion och diskussion av det empiriska materialet utmärkte sig en kort dialog i chatten där *Dejima-Sylvanas* började med att skriva: “eww H*rde”, varav guiden *Maforr-Silvermoon* svarar “Horde smell!” och *Nulmr* avslutar med “those savages” (se Bilaga 13).

En utmärkande händelse av språkbruk i chatten som visar på social tillhörighet var exkluderande språk. Även om engelska är det allmänna spelspråket i WoW var det flera som bytte språk. Vid ett tillfälle skrev några med kodat språk bestående av osammanhängande förkortningar (se Bilaga 5). Vid ett annat tillfälle bytte spelarna språk till svenska och danska (se Bilaga 15 och 17). Hur det verbala språket tolkas kan inverka på kroppsspråket enligt Butlers (2004) teori och när Josefine och Åsas tolkning av det kodade språket ledde till en

känsla av utanförskap tar också deras karaktärer avstånd med kroppsspråket i spelet (Butler 2004:198–199). När språkvalet är obegripligt för mottagaren och anpassas till en kontext utanför spelvärlden blir den exkluderande. Språkbruket kan också tolkas som en medveten handling för att distansera sig från andra spelare, genom att ta avstånd i en realm för nyintroducerade är det ett sätt att markera sig som erfaren spelare, en hardcore gamer (Cote 2017; Kivijärvi & Katila 2022; Vermeulen, Van Bauwel & Van Looy, 2017). Det exkluderande språkbruket i chatten får däremot en motsatt effekt då det väcker såväl irritation och ilska som negativa känslor mot spelkulturen.

Något annat som visade sig i chatten är ålderskillnaden mellan spelarna och hur de kommunicerar med varandra (se Bilaga 18). I en blandning av novis och erfaren spelare utbyts upplevelser och erfarenheter om spelet, därmed upplevs attityden bland spelarna som positiv och bidrar till en gemytlig atmosfär. Detta i motsättning till om samtliga spelare var i samma ålder, som exempelvis 12-åringar, då hade atmosfären ändrats drastiskt. Enligt Weiglands (2015) perspektiv är spelspråket flytande, vilket innebär att spelarna påverkar varandras språkbruk. Denna vändning av språkbruk kan därför snabbt förändra atmosfären och till exempelvis bli en chattande grupp i likhet med 12-åringar.

Språkbruket i chatten är anpassad till realmen Exile's Reach och de spelare som inte spelat WoW tidigare. Här kan en spelare få hjälp av en guide med att lösa problem och få svar på frågor, vilket gör att dialogen i chatten är mer hjälpsam än toxisk och negativ (se Bilaga 3, 6, 8, 9, 11 och 16). Därmed är chatten enligt Weiglands (2015) perspektiv goal-oriented då språkbruket styrs av dialogiskt handlande, eftersom interaktionen i chatten är tänkt att hjälpa en spelare att uppnå sitt individuella mål. Således upplevde Josefine och Åsa att språkbruket och diskussionerna i chatten var övervägande positiv. Troligtvis skiljer sig chatten i Exile's Reach åt mot en chatt i en annan realm av WoW, exempelvis i en realm med erfarna spelare är språkbruket i chatten annorlunda vilket förändrar spelspråket.

Förutom att chatten är till för att stödja spelare till att prestera observerar vi också hur vi och andra spelare använder sig av "goal oriented observation" (Weigand 2015:198). De flesta spelare är fokuserade på sina uppdrag och tar inte hänsyn till andra spelkaraktärer, förutom i chatten när de behöver hjälp. Detta överensstämmer mycket väl med Josefine och Åsas spelinsatser när de vid några tillfällen tog stöd från guider i chatten för att kunna prestera och uppnå sitt mål med att nå nivå 10, och därmed gå vidare från Exile's Reach till nästa realm. Deras handlande och reaktion vid de återkommande tillfällena av steal a kill är ett tydligt exempel av dialogiskt handlande, eftersom handlandet medför inte bara en snabb

belöning som leder till nästa nivå i spelet utan också en dialog mellan spelare (se Bilaga 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9 och 10)

Även om språkbruket är huvudsakligen positivt i chatten uppstår det några kontroverser som kan uppfattas som negativa, eller rent av toxiska. Bland annat under session fyra observerar Josefine en dialog mellan spelarna som går från att vara trevlig till att bli otrevlig efter att en guide försöker tillrättavisa spelarna. *Belpara-Ravencrest* börjar med att skriva: "While WoW has content & players wont scream at u if u wanna do 300 hours questing, ff has dancing dogs and perv players." svarar *Kakria-Sylvanas* och *Violetorchid-Doomhammer* med en upprörd attityd: "and you a guide?", "oh, so that's your problem", "wow", "lol wow you are a child" (se Bilaga 7). Därefter eskalerar dialogen när en annan guide *Maforr-Silvermoon*, som Josefine förutsatte vara en man, gör sig hörd: "now that's unacceptable". Till slut avslutas dialogen på ett otrevligt sätt med att *Kakria-Sylvanas* skriver: "you don't think new players will like seeing an active chat to talk in? But okay your game your rules, i'm out". Detta var den första toxiska diskussion och reaktioner som uppkom för Josefine inom WoW (se Bilaga 12).

Den andra negativa diskussionen blev i sessionen efter, session fem, där Josefine upplevde en toxisk interaktion som väckte starka känslor. När hon i chatten ber om hjälp av en guide blir hon förvånad över hur hon blir bemött:

“(...)‘guide’ *Agesir-Antonidas* som skrev ‘It’s just meat... you can cook some recipes with it but nothing special’ vilket gjorde mig extremt irriterad då jag håller på och spelar och försöker göra klart mina ‘quest’ och jag kunde inte gå vidare utan det specifika köttet. Kände att det var en jätteonödig kommentar, speciellt från en erfaren spelare som var där för att hjälpa mig och inte kränka mig, vilket är vad det kändes som, en kränkning, då jag är en mer oerfaren spelare än han. Antar även att det är en kille då namnet känns maskulint och hela kommentaren kändes som en mansplaining’ kommentar.”

(se Bilaga 9 och 14)

När den första händelsen från session fyra uppstod diskuterade vi oss emellan att reaktionerna med de negativa och toxiska kommentarerna var förväntade. I detta fall utmärkte sig de kvinnliga spelarna, enligt oss, genom att angripa tredje part för att de i sin tur antydde att andra spelare är perversa, vilket ofta kan tolkas som en typisk feminin handling (se Bilaga 7). Detta i jämförelse om en man skulle gå in på samma vis i en diskussion är

däremot inte lika förväntat, eftersom det skulle ifrågasätta dennes maskulinitet. Detta stärks av Butler (2004) som tar upp normer och förväntningar av femininitet och maskulinitet (Butler 2004:184–185).

När den andra situationen uppstår i session fem, där Josefine blir bemött utifrån den maskulina normen som en kvinnlig casual gamer, ledde det till starka känslor när hon blir tillrättavisad. Denna reaktion stöds av Butlers teori som tar upp att genom genus och sexualitet skapas förväntningar och definitioner som gör oss sårbara, bland annat för våld. I Josefines situation när en manlig spelare antyder att spelet är enkelt genom att tillrättavisa henne blir hennes reaktion stark då hon upplever sig placeras som en underordnad (se Bilaga 9). Även om Josefine förutsatte att guiden var manlig är det enligt Butlers performativitetsteori norm av igenkännanden (Butler 2004:32).

När det kommer till Josefine och Åsas dialogiska handlande i WoW utgick vi från en neutral attityd i språkbruket och att inte inta en specifik feminin eller maskulin attityd. Således förlitar vi oss på Butlers (2004) performativitetsteori att föreställning om genus framkommer via NaughtyPuma och Cine som feminina karaktärer och deras handlande, vilket leder till hur andra spelare uttrycker och agerar utifrån rådande spelnorm. Förutom enstaka situationer, som tidigare nämnts, upplever vi att det övergripande språkbruket från de andra spelarna har en neutrala och öppen attityd. Därmed hade det varit svårt att avgöra karaktärernas kön utifrån språkbruket om det inte hade varit för val av användarnamn och karaktärstyp.

Sammanfattningsvis upplever vi att språkbruket i chatten är begränsad då flertalet spelare är goal-oriented och använder enbart chatten vid behov av hjälp med att prestera. Likartat var det för egen del då vi till en början fokuserade på själva spelet som var helt nytt för oss. Detta leder till en begränsning i vår observation av chatten under den första sessionen. Då Exile's Reach är till för att introducera nya spelare till WoW drar vi slutsatsen att de flesta spelarna är nya och fokuserade på spelet, därför är chatten samt interaktion med andra spelare sporadisk. Efter att sedan ha uppnått en högre nivå i spelet ges det också utrymme till ökad interaktion via chatten, såsom att gå med i en guild och spela i team. Den sporadiska aktiviteten i chatten kan även kopplas till Butler (2004) som tar upp kroppsliga handlingar och hur vi analyserar kroppsspråk. Vid ett flertal gånger observerade Josefine och Åsa ett handlingsmönster utifrån andra karaktärers kroppsspråk där andra spelare gjorde samma sak: ignorerade omgivningen och andra spelare, och fokuserade på att spela spelet för att gå vidare mot nästa uppgift.

6.4 Hur är det att spela som kvinna?

Efter att vi spelat tio sessioner med Naughtypuma och Cine upplevde vi befrielsen av att kunna spela med en identitet som inte är del av vår vardag. Även om vi till en början agerar med mer försiktighet då vi begränsas i vår egen tolkning av genus, som västerländska kvinnor pendlade vi mellan den moderna kvinnan och den mer stereotypiska rollen (Hirdman & Kleberg 2015:25), blir vi under spelets gång allt djärvare. I karaktären som Naughtypuma levde Josefine ut med känslor och aktiviteter. Detta till skillnad mot sin personlighet i verkligheten där Josefine föredrar att vara tyst och undviker situationer som för till sig uppmärksamhet, särskilt situationer som innehåller kränkande kommentarer. Under spelets gång gjorde hon sig däremot hörd när nedvärderande kommentarer mot henne kom upp i chatten, med en dominant attityd svarade hon bland annat Cabronana-ArgentDawn: "Oh pls, it's not like were discussing anything illegal or anything" (se Bilaga 7). Men också när hon utsattes för steal your kill konfronterade hon vederbörande i chatten: "Hey, that was my kill!" (se Bilaga 3). Genom att stå upp för sig själv blir Josefine bemött enligt Nyberg och Dahlgrens (2021) klassificering med en nedvärderande och förlöjligande kommentar "oh, did u not get the items?", följd av ignorans genom tystnad för att osynliggöra henne vilket upplevs som marginaliserande och kränkande. Medan Josefine är mer dominant och framåt i sin spelidentitet är Åsa mer reserverad, till en början backar hon undan vid exempelvis steal your kill och intar en underordnad position. Vid ett tillfälle utsätts Cine för punktmarkering av en annan maskulin karaktär, och när Cine försöker ta sig ifrån vederbörande jagar han efter henne. I stället för att konfrontera spelaren av den maskulina karaktären undviker Åsa situationen genom att fortsätta springa i en motsatt riktning (se Bilaga 2), vilket stödjer den maskulina normen med kvinnan som den underordnade.

Vår målsättning var att genom våra karaktärer agera och identifiera oss som stereotypiska kvinnor. Därmed upplevdes det som en kränkning mot vårt val inom genus när Naughtypuma och Cines kläder neutraliserades med maskulint attribut. Därigenom drog vi slutsatsen att prestation är likvärdigt med maskulin framgång, vilket utmärktes genom att göra de kvinnliga karaktärerna mer könsneutrala, nästintill maskulina. Hade vi däremot inte avancerat upp i nivå hade våra kläder förblivit stereotypiskt feminina.

6.5 Hur är spelkulturen inom spelnätverket?

Något som blev uppenbart för oss under vår undersökning av spelet WoW är att ryktena och tidigare forskning om spelet inte visar hela sanningen. Även om det fanns vissa moment,

både bland handlingar av andra spelare samt inom språkbruket i chatten, som kan klassas som sexistiska, toxiska och fördomsfulla så är det inte helheten. Vi upplevde mindre av detta än vad vi hade förutsatt, vilket kan bero på att vi är nya i spelet och inte har tillgång till andra realmer med en annan spelkultur. Med stor sannolikhet har spelet fått ett dåligt rykte efter ett sammanhängande tänk från hela spelvärlden. På marknaden finns det definitivt andra spel som är mer sexistiska och innehåller mer toxisk maskulinitet där karaktärernas utstyrsel markant skiljer sig åt mellan könen. I dessa spel är det vanligt förekommande att kvinnliga karaktärer utrustas med extremt avslöjande och åtsittande kläder medan manliga karaktärer utrustas med lager på lager av kläder, likt en täckande rustning. En annan sak som kan ligga bakom WoWs dåliga rykte är Activision Blizzard, då vi vet att företaget har en toxisk arbetskultur, som vi tar upp under inledningen, vilket reflekteras i spelet och bidrar till uppfattningen att spelet är lika toxiskt som företaget. Denna inställning kan vara befogad för de mer erfarna spelare men som inte framkom tydligt för oss som är nya. Något som har lett till att spelet i sig tycks inneha toxisk kultur är bland annat hur media har valt att formulera sina artiklar angående företaget och anmälningarna inom företaget. Dessa händelser har media valt att koppla till spelkulturen men även spelet i sig. Medan vår undersökning visar på att denna negativa syn inte har någon grund inom spelet.

WoW erbjöd oss möjligheten att skapa Naughtypuma och Cine med alla möjliga feminina attribut för att markera stereotypen kvinna. Detta inkluderar som tidigare nämnts karaktärens ras, ansikts- och kroppsmarkörer samt namn. Under sessionernas gång upplevde Josefine och Åsa inga direkta begränsningar, utan samtliga spelare, oberoende av kön och tillhörighet fick samma chans till att prestera. Något som däremot uppkom under diskussion oss emellan var hur vi båda ibland önskade att Naughtypuma och Cine hade vapen som svärd eller knivar till hands, snarare än trollformler och magiska krafter. Detta för att det nuvarande valet av klass som präst och magiker påverkar Naughtypuma och Cines förmåga att prestera. Genom att följa rådande normer av femininitet (Butler 2004:32, 184–185) utesluts valet av klasser såsom “jägare” och “tank”, vars klasser är mer ämnade för närstrid vilket vi ibland upplevde hade varit till fördel för att prestera i spelet.

6.6 Frustration

Exile's Reach är en spelvärld för nya spelare i WoW som bidrar till en hel del frustration, mycket på grund av att vi som spelare har varierande bakgrund och erfarenhet om onlinespel (Weigand s.198). Medan Josefine tidigare spelat onlinespel sätter hon sig snabbt in i spelet

och kommer upp i nivå. Hon lever sig in i den virtuella miljön genom att interagera med andra i spelet och känner sig motiverad att prestera. Åsa däremot har en långsammare spelprocess då hon är helt ovan vid att spela onlinespel. För henne tar det längre tid att sätta sig in i spelets upplägg och lära sig vad som behöver göras för att komma vidare till nästa nivå, vilket också gör att hon inte interagerar på samma sätt som Josefine. Däremot har båda tidigt i spelet en gemensam upplevelse som är frustrerande. Under session ett utsätts för första gången både Josefine och Åsa för "steal your kill", en manöver där en spelare stjälar poäng från en annan spelare genom att avbryta dennes anfall med ett slutligt slag (se Bilaga 1 och 2). Denna manöver var såväl frustrerande som förargande då de inte bara stal poäng utan var också maskulina karaktärer, vilket enligt Butler (2004) ses som ett repetitivt handlande som stämmer in på föreställningen om genus och den maskulin normen. Därmed kan detta handlande ses som en del av en speletik och norm, eftersom nya spelare i WoW även är erfarna spelare där steal your kill är ett återkommande sätt att spela för att snabbt samla poäng. Men det kan också tolkas utifrån ett genusperspektiv där vi utmärker oss som nya kvinnliga spelare, särskilt med feminina karaktärer och namn ses vi som lättmanövrerade.

Under nästkommande sessioner fortsätter manliga karaktärer att störa Josefine och Åsas spelande med steal your kill, vilket leder till att Josefine agerar på sin frustration och säger ifrån i chatten: "Hey, that was my kill!". Responsen blir kort och saklig med en kommentar från den maskulina karaktären som frågar henne om hon fick det material hon behövde (se Bilaga 3). Därefter tog dialogen slut då den maskulina karaktären inte inväntar svar från Josefine utan gav sig iväg och försvann ur bild (se Bilaga 3). En fråga som uppkommer här är om Josefine blev ignorerad för att hon är kvinna eller om den andra spelaren var för goal-orienterad för att stanna kvar. Både Josefine och Åsa upplevde ett återkommande mönster av att bli ignorerade av manliga spelare. Till och med när de försökte anpassa sig till normen och göra steal your kill uteblir reaktionen från de manliga medspelarna (se Bilaga 4, 5 och 7). Genom att ignorera kvinnliga spelare visar detta ännu en gång på att den maskulina normen råder. I detta fall kan det tolkas som att ett antal manliga spelaren har överseende med att kvinnliga karaktärer vill agera dominerande och lämnar oss ifred, eller att vi ansågs oviktiga i sammanhanget då våra handlingar inte hade någon betydelse för den enskilde spelaren.

Efter ett antal motgångar minskar Åsas motivation att spela då hon var frustrerad över att inte lyckas komma framåt i spelet (se Bilaga 2). Därför tog hon hjälp av en gatekeeper, alltså en person som har mer erfarenhet och kan förklara spelet och dess olika funktioner för att kunna prestera bättre och nå nästa nivå. Förutom att ta hjälp av en gatekeeper studerade

Åsa även instruktioner på Youtube (Vance 2020). Insatsen gjorde att Åsa till slut når nivå nio och därmed får möjligheten att utföra ett uppdrag tillsammans med andra spelare, vilket hon tycker var en givande belöning ” Vid ett flertal gånger kom en attack från ett stort ‘monster’ och då gick alla till attack samtidigt, tillsammans. Det var riktigt roligt. Sedan skulle några vidare till nästa uppdrag och väntade in om någon ville hänga på.” (se Bilaga 6).

Genom att bli ignorerade eller att inte lyckas prestera i spelet bidrar till känslor som stannar kvar, även efter avslutad session. Om vi var frustrerade under spelets gång fortsatte vi att vara frustrerade efteråt. I vår reflektion noterade vi att Åsa hade en mer negativ syn till spelet än Josefine, medan Åsa hade svårt för att prestera var hon också oförstående till hur andra spelare kunde uppleva spelet som tillfredsställande. Medan Josefine var positivt inställd och kände att hon greppade spelvärlden och upplevde den som både lockande och avkopplande. Genom att kunna identifiera sig med spelet via sin prestation såg Josefine sig mer som en spelare i jämförelse med Åsa.

Något annat som blir tydligt är vår frustration till det språkbruk och aktiviteter som pågår i chatten. Även om chatten är till för att hjälpa nya spelare är det bara ett fåtal som använder den. En anledning till att chatten är inaktiv är att erfarna spelare inte behöver samma stöd som mer oerfarna spelare. En annan anledning är känslan av osäkerhet inför att skriva i chatten. För det första är det för att undvika att ställa ”dumma” frågor i chatten, det vill säga att skriva i en inaktiv chatt gör en osäker på vilket sätt vi skulle ställa en fråga. För det andra var vi osäkra på vilka svar vi skulle få, detta speciellt i dialog med guides där vi noterade att responsen är både hjälpsam men även nedvärderande eller dömande. Ännu en gång reflekterade vi över den maskulina normen som råder i spelet och hur guides i detta fall förutsätter att kvinnliga karaktärer är underordnade.

7. Slutsatser

I vår studie framstår spelvärlden i WoW som öppen och vi såg inga tydliga tecken på toxiska situationer eller toxisk maskulinitet. Detta tyder på att spelet inte har påverkats av Activision Blizzard och deras toxiska frat-boy-kultur. I vår undersökning upplevde vi att vi levde oss in i spelvärlden vilket blev en del av vår vardag och verklighet. Detta kan ses som en indikation på hur en toxisk spelkultur kan bidra till konsekvenser för hela samhället och de normer vi besitter. Detta då, som tidigare nämnts, WoW kan ha varit med och redan satt de ramar för vår tolkning av genus genom bland annat normalisering, vilket till slut kan leda till en sorts sunt förnuft tänk. Sammanfattningsvis från analysen kan vi se att när det kommer till

stereotyper inom spelet, vilket kan kopplas till vår frågeställning 1, “hur är det att spela som kvinna”, och 3, “hur uppstår genus i spelet WoW”, finns det förutsatta maskulina normer vilket vi kan se med hjälp från Butler (2004) genom upprepade handlingar. Något annat som tydligt framkom är hur genus, prestation och identitet bland annat påverkar en själv och ens medspelare i både verkligheten och i spelvärlden. När det kommer till frågeställning 2, “hur är spelkulturen inom spelnätverket”, fick vi svar genom bland annat språkbruk och dialogiskt handlande där, enligt oss, spelkulturen är relativt hjälpsamt och trevligt med några få händelser som lämnade ett negativt intryck. Sammanfattning av rubriken hur är det att spela som kvinna, vilket kan kopplas till frågeställning 1 och 3, visar att det inte var sådan stor genuskillnad och spelet blev mer neutralt när man kom högre upp i nivå. De gånger vi ifrågasätter om något händer i spelet för att vi är kvinnor eller om det är något annat leder ej till någon direkt slutsats. Detta är även något som vi vidare ser under rubriken hur är spelkulturen inom spelnätverket och hur uppstår genus i spelet WoW. Analysen om frustration visar på att även om vi, vid olika tillfällen, upplevde frustration mot andra spelare och deras handlingar var den största frustrationen spelet i sig genom vaga instruktioner eller fakta som saknades. Detta svarar dock inte på vår frågeställning utan istället analyserade vi anledningarna till vår frustration mot andra spelare vilket leder till ett ofullständigt resultat.

Vi kan konstatera att språkbruket från våra sessioner har varit en positiv upplevelse. Därmed finns skäl till att ifrågasätta om tidigare kritik av spelet verkligen stämmer. Som tidigare nämnts kan detta påverkas av erfarenhet inom spelet och på vilken spelnivå. I realmen för nya spelare fanns det inget val av att spela i en guild, därför kunde det vi inte inkludera språkbruket inom grupp, alltså finns det chans till att språket och språkbruket blir grövre bland konkurrerande grupper på högre spelnivåer. Därmed drar vi slutsatsen att i takt med att nya spelare blir mer erfarna växer också ett tuffare språk fram. Samtidigt som att den sociala identiteten stärks med större självförtroende.

De resultat vi har lyckats få fram beror bland annat på våra synsätt, tolkningar, interaktioner och hur vi valt att agera och hantera olika händelser. Som spelare har vi även kunnat bidra genom vår personlighet och huruvida vi väljer att agera och hantera interaktioner inom spelet. Om vi var andra personer med andra personligheter eller om vi valde att agera på ett sätt som går emot vår personlighet påverkar det resultatet som vi får fram. Genom denna autoetnografiska undersökning och analys har vi inte låtit oss påverkas av förinställt negativt perspektiv från exempelvis media utan skaffat oss en egen uppfattning, då andras tankar och känslor inte behöver sammanfalla med våra egna. Vi har lärt oss att, i

alla fall för nya spelare i WoW, så är deltagarna i spelet mer tillmötesgående och välkomnande vilket lett till att vi har varit positivt inställda till varje spelsession.

Vidare forskning skulle kunna undersöka ett mer våldsamt spel, till exempel Halo och GTA Online, där spelare redan på introduktions nivå i större utsträckning interagerar med andra spelare. En annan parameter som hade kunnat undersökas är sexism, alltså däribland sexistiska händelser, reaktioner samt interaktioner. Vidare studier av kvinnliga spelare som hardcore och casual gamers kan också genomföras utifrån genusperspektivet. Där en undersökning fokuserar på erfarna spelare i jämförelse med mer novis spelare, vilket kan leda till en annan typ av interaktion och dialogiskt handlande. Vidare kunde studien också utgå från teorier om makt och härskarteknik, med fokus på speletik. Detta upptäckte vi under studiens gång och hade kunnat vara ett värdefullt verktyg vid tolkning av språkligt och kroppsligt agerande. Andra upplevelser i spelet kan förbisetts då vissa situationer eller uttalanden kan uppfattas som självklara och därmed inte uppmärksammas, denna normalisering gör det svårt för en forskare att upptäcka situationer som är vedertagna. Här kan exempelvis Bourdieus symboliska kapital bidra till analys av händelser, kommentarer eller reaktioner inom olika grupper och samhällen, i vårt fall spelkulturen. Slutligen kan vi konstatera att vår undersökning kunde även bidra med fler reflektioner om vi haft fler spelade sessioner eller om vi undersökt det binära perspektivet genom att spela som manliga karaktärer. Om vi spelat i en guild hade vi fått uppleva andra interaktioner vilket bidragit till ett mer omfattande material. Trots dessa begränsningar ser vi att våra upplevelser i vår autoetnografiska undersökning tillsammans med tidigare forskning framhäver en djupare förståelse för den normativa spelkulturen i WoW.

6. Källförteckning

Tryckta källor

Butler, Judith. (2004). *Undoing gender*. New York: Routledge.

Chappetta, Kelsey. C. & Barth, Joan. M. (2022) "Gaming roles versus gender roles in online gameplay". *Information, Communication & Society*, 25(2), s. 162–183.

Cote, Amanda. C. (2017). "I Can Defend Myself". *Games & Culture*, 12(2), s. 136–155.

Ehn, Billy. och Löfgren, Orvar. (2012). *Kulturanalytiska verktyg*. Malmö: Gleerups.

Ekström, Mats. & Johansson, Bengt. (red.) (2019). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur.

Ekström, Mats. & Larsson, Lars-Åke. (2010). *Metoder i kommunikationsvetenskap*. (2:a upplagan) Lund: Studentlitteratur.

Hirdman, Anja. & Kleberg, Madeleine. (red.) (2015), *Mediers känsla för kön: feministisk medieforskning*. Göteborg: Nordicom.

Kivijarvi, Marke. & Katila, Saija. (2022). "Becoming a Gamer: Performative Construction of Gendered Gamer Identities". *Games and Culture*, 17(3) s. 461-481.

Lindgren, Simon. (2009). *Populärkultur. Teorier, metoder och analyser*. (2:a upplagan). Malmö: Liber.

Nyberg, A. and Dahlgren, E. (2021) *Härskarteknik*. Första upplagan. Stockholm: Liber.

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjort, L., Lewis, T. och Tacchi, J. (2016). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. London: Sage.

Strinati, Dominic. (2007). *An Introduction to Theories of Popular Culture*. (2nd edition). Routledge: London.

Vermeulen, L., Van Bauwel, S. & Van Looy, J. (2017). "Tracing female gamer identity. An empirical study into gender and stereotype threat perceptions" i Guitton, M. (red.) (2017), *Computers in Human Behavior*. s.90-98, 71a upplagan. Elsevier.

Weigand, Edda. (2015). "Dialogue in the stream of life", *Language & Dialogue*, 5(2), s. 197–223. John Benjamins Publishing Company.

Elektroniska källor

Activision Blizzard (2022). [hemsida] <https://www.blizzard.com/en-us/> [Hämtad 22.05.28]

Activision Blizzard (2022). *World of Warcraft*. [hemsida] <https://worldofwarcraft.com/en-us/> [Hämtad 22.05.28]

MMO Populations (2022). *Game popularity, player count, server population, subscribers and game activity for World of Warcraft*. [hemsida] <https://mmo-population.com/r/wow> [Hämtad 22.05.28]

Peters, Jay. (2022). “Read exactly how Microsoft’s \$68.7 billion deal for Activision Blizzard came together”. [artikel] *The Verge*, Februari 18, 2022. <https://www.theverge.com/22941636/microsoft-activision-blizzard-acquisition-sec-filing-came-together?fbclid=IwAR10TKGnXZxAgo4so2vxwIDbM1ZX5M2-DOR39VtaWADdMsXTrwlQ5jhA1qU> [Hämtad 22.05.17]

Solon, Olivia. (2021). “California sues Activision Blizzard over alleged sexual harassment and ‘frat boy’ culture”. [artikel] *NBC News*, Juli 22, 2021. <https://www.nbcnews.com/tech/video-games/california-sues-activision-blizzard-alleged-sexual-harassment-frat-boy-rcna1487> [Hämtad 22.05.09]

Vance (2020). *New Player Guide - How to Select a Server in World of Warcraft: Shadowlands*. [video] Youtube, November 16, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=OYHAYs9hStE> [Hämtad 22.05.30]

7. Bilagor

Bilaga 1, Fältanteckningar 1

1.1. Josefine: Session 1: den 7/5 (Lördag), start: 21:20, slut: 22:50.

Jag valde en karaktär som är kvinna, med krafter som en ”präst” som kan både hela, återuppväcka samt skada andra (men mestadels från långt håll och med sådant som verkar påverka motspelares hjärna mest). Tyckte att dessa krafter är en stor del av vad man anser är ”kvinnligt” med helande och modersinstinkter och nuturer m.m. Druid

Interaktionen med andra spelare var relativt lugnt, det enda var när andra gick in på mina förgörande och fick deras skatt istället för mig, vet inte om detta beror på att jag är kvinna eller nybörjare och att jag själv föredrar att man håller sig till sig själv, så att säga. Såg även att de flesta runt om mig var manliga karaktärer med mer maskulina namn och de var

även dessa som såg fram emot att snabbt hoppa in och tar mina motståndare. Chatten bestod även den av mestadels andra nybörjare som frågade frågor och inga kränkande eller nedvärderande kommentarer eller liknande uppstod. Min karaktär hade från början kanske lite åtsittande men inte avslöjande kläder men när jag levlade upp ändrades detta, det gick från mer åtsittande till mer och mer avslöjande kläder. Tror inte att samma sak händer bland de i manliga kläder. Ingen, vad jag kunde se, reagerade på min karaktärs namn, tog ett ganska ... namn bara för att se om jag får några reaktioner, först försökte jag med ”NaughtyPanda” men detta var taget så det blev ”Naughtypuma”. Överallt var första sessionen mer som ett intro med lite interaktion med de andra spelarna och mer som hur man ska komma igång, dock spelade jag i nästan 1 timma och 30 min för att försöka se när man kommer ifrån ”nybörjarstadiet” i spelet men detta lyckades jag inte uppnå under första sessionen. Jag förstår verkligen varför så många gillar att spela WoW, jag gillar själv känslan av att “sugas” upp och in i den världen, dock blir jag arg och äcklad när jag tänker på hur arbetskulturen är på företaget som skapat WoW och därför kan jag inte se mig själv fortsätta spela detta spel när vi är klara med undersökningen då jag inte på något sätt vill sponsra deras existerande kultur och tänk.

Kom ihåg grejer för nästa gång: ha mer uppsikt över grupp forum samt försök att interagera med spelare mer. Försök även lite tidigare på eftermiddagen, jag trodde att det skulle finnas många spelare ute på en lördags kväll (vet dock att det är olika tidsskillnader för olika spelare beroende på var de befinner sig).

Bilaga 2, Fältanteckningar 1

1.2. Åsa : Session 1: den 8/5 (Söndag), start: 12:00, slut: 14:00.

Min/vår förutsättning för att spela WoW är att eftersträva normen för kvinna, en kvinnlig spelfigur med en feminin karaktär, och vars egenskaper eftersträvar mer mjuka än hårda värden. Visuellt kommer jag välja en karaktär som har kvinnlig attribut som bröst, kurvig figur och en feminin frisyr, med sensuellt uttryck i sina rörelser och ansiktsuttryck. Dessa mjuka värden gäller även för val av klass, ras och talang.

Som nybörjare i WoW behöver jag göra ett antal val innan jag kan börja spela. Först behöver jag välja en värld att spela i, en så kallad realm. För en nybörjare finns det två olika realm att spela i. Den ena är en upptäcktsresandes värld som heter Exile’s Reach, en öde ö som nås genom att boarda ett skepp. Denna realm utgör en pedagogisk plattform för nybörjare som guidar spelaren igenom de mest grundläggande stegen i spelet. Genom att utföra olika uppdrag i denna världen lär du dig din valda karaktärs egenskaper och hur dennes

talanger kan användas. På samma vis fungerar även den andra världen Learn as you go. Däremot inriktar sig denna realm på strid och hur att slåss. Här får den valda karaktären lära sig olika stridstekniker som sedan utmanas i en miljö som liknar en fängelsehåla. Valet av realm för min kommande kvinnliga karaktär blir således att spela i Exile's Reach. En värld som utges för att vara mindre våldsam, mer med fokus på kunskap och list än strid och kamp. Mitt nästa steg är att välja en karaktärs tillhörighet och klass, ras och kön. Antingen väljer jag att tillhöra de goda Alliance eller de onda Horde. De goda står för rättvisa och plikt. Medan de onda kämpar för ära och frihet. Enligt instruktionsvideon New Player Guide (2020) har de mest framgångsrika spelarna tillhört horde. Vidare inom dessa två sidor finns det ett antal klasser att välja mellan. I val av en kvinnlig karaktär visar det sig enklare att hitta en typisk kvinnlig karaktär inom Alliance än under Horde. Därför valde jag att tillhöra horde för att utmana normen i tanke om att skapa en vacker, handlingskraftig och viljestark kvinnlig karaktär som kämpar för sitt folks frihet. Dessutom vill jag utforska om spelspråket inom horde är uttalat mer toxisk än Alliance. Under respektiver Alliance och horde finns det ett antal ras- och klasstillhörigheter i form av exempelvis orcher, älvor, människor och dvärgar. Inom horde valde jag rasen Blood Elf inom klassen för magiker. I stället för att kämpa med ett svärd i närstrid kan jag med magikerns egenskaper skapa trollformler i form av frost- och eldmagi för att skydda, oskadliggöra eller förinta på avstånd från måltavlan. Fördelar och egenskaper som jag ansåg passa inom ramen för den kvinnliga normen som att hellre använda list framför ren muskelmassa.

Väl redo att besöka realmen Exile's Reach med min Blood Elf karaktär och magiker boardar jag ett skepp. Här finns det spelkaraktärer som ger en uppdrag, exempelvis skulle jag med min första tilldelade trollformel frysa och förinta en måltavla på skeppet. Medan andra spelare som jag gjorde samma sak. Som följ gjorde det att vi ibland jagade samma motståndare. I mitt fall hade jag en till utseendet maskulin karaktär, med stora muskler, litet huvud och svärd och maskulint namn, som följde efter mig och tog över min måltavla för att vinna poängen före mig. Det visade sig ta längre tid för mig att förinta en måltavla med att kasta frost-magi än var det var för herr muskulös att attackera med sitt svärd. Väl i land på ön fick jag nya uppdrag, och där tidigare attacker fortsatte med samma strategi. Samtidigt fick jag också en ny förföljare av maskulina karaktärer som "på skoj" följde efter mig som en svans till vi kolliderade. Lyckades springa iväg för att sedan koncentrera mig på mitt uppdrag. Som ny spelare var jag fullt fokuserad på att utföra själva spelet, förflytta mig, lokalisera mig och utföra uppdragen, vilket gjorde att jag hade föga uppmärksamhet på själva chatten. Ett forum med guider som kan hjälpa till om jag har några frågor. En spelare vid namn Jrokgar

skrev: gillar att kasta. Inte slås. Bara kasta. Detta var svårt att sätt in i en kontext. Avslutade spelet efter två timmar och hade då uppnått till nivå 4, gick inte så snabbt som jag hade hoppats på. Med andra ord, till nästa gång hoppas jag kunna ta mer del av chatten och se mer sammanhängande flöden i dialogerna. Såsom att urskilja olika karaktärernas kön och vad de skriver och gör. Funderar också på om jag ska ändra mitt namn från Cine (anspelar på engelska ordet sin) till något mer uppenbart och utmanande kvinnligt namn som exempelvis sinful beauty.

Bilaga 3, Fältanteckningar 2

2.1. Josefine: Session 2 den 8/5 (Söndag), start: 18:00, slut: 19:40.

Vid denna session försökte jag påminna mig själv hela tiden att försöka ha mer koll på gruppchatten, en chatt där alla nybörjare samt de under provperiod kan skriva och chatta. Chatten denna gången handlade en del om saker utanför spelet, som "figurines" och vilka saker som är bäst i spelet vs verkligheten, med detta tolkar jag det som att det finns samlar motiv som finns i spelet men även i verkligheten och det var ett väldigt "hot topic" att diskutera vilket som var bäst.

Jag fick kontakt med några andra spelare där jag först frågade hur jag skulle göra klart ett "quest" där jag behövde vinka. Efter mycket funderande frågade jag tillslut grupp chatten om hur man utför detta, jag fick samma svar från tre olika: klicka på karaktären du ska vinka till och klicka vinka (lite som i sims kom upp i min skalle). Detta fungerade dock inte och ingen mer kom med förslag vilket gjorde att jag pausade spelet och gick in på youtube för att hitta hur man kunde utföra detta. På detta sätt lärde jag mig både hur man kan vinka men även dansa vilket var underhållande, när jag sökte efter hur man kan vinka inne i spelet var det även väldigt roligt att lära mig att min karaktär kan sitta vilket ledde till ett avbrott i frustrationen mot att inte få lära mig från spelet vad jag behövde göra. Det blev även lite av ett störande moment att tänka på att det inte var någon med "mer" expertis om hur man ska spela som man kan fråga då alla de andra som har högre levlar är i andra "världar/länder/kontinenter" och kan inte ta del av samma gruppchatt.

Jag fick även i uppdrag att förgöra åtta troll och när jag höll på så kom det åter igen upp andra spelare och störde mina "slagsmål" vilket gjorde att jag inte fick mina material som jag behövde och jag var även tvungen att jaga ner mer troll för att jag inte fick poängen från de förgjorda trollen där andra hoppade in. Till slut blev jag väldigt frustrerad och skrev så att de kunde tydligt se i spelet "Hey, that was my kill!" vilket ledde till att en, summerar att det var en man då det var en maskulin karaktär och jag kommer ihåg att namnet var långt

men upplevde det som “hårt” vilket kopplas till maskulinitet. Han svarade “oh, did u not get the items?” vilket antingen var en snäll fråga eller en fråga med sarkastisk ursprung men fick dock inte veta mer då han snabbt försvann och jag kunde inte längre skriva till honom.

När jag nådde level 10 på min karaktär flyttades jag även vidare från Exile’s Reach till “the east kingdom” vilket är det land som Alliansen håller och där de alla lever. Jag valde att snabbt springa runt lite där jag bland annat var tvungen att välja specialition för mina krafter, det fanns tre val där det första endast handlade om helande och specifikt helande för mina allierade, det andra var helare men med fortsatta krafter för att kunna slå emot och fortfarande kunna förgöra andra och den sista kopplade bort helande helt och hållet och handlade endast om attack krafter. Jag valde helare där jag fortfarande kan attackera men även hela och återuppväcka de döda, jag hade gärna valt den sista som endast fokuserade på attack krafter dock kände jag att detta inte är så specifikt “feminint” vilket ledde till att jag valde det näst bästa innan jag till slut valde att avsluta denna session.

Innan jag gick vidare från Exile’s Reach så fick jag slå en slutgiltig “boss” där man behövde vara 3 pers för att spela, vilket jag trodde betydde att jag skulle få spela med andra dock ledde det endast till att jag spelade och eliminerade fienden med två andra NPC spelare vilket var lite besvikande. Från detta fick jag även mer åtsittande och avslöjande kläder vilket jag blev lite besviken för då, när jag jämför med karaktärer runt om mig, så har vissa väldigt, i min åsikt, coola kläder och utrustningar men det får inte jag och det är knapp att de kvinnliga NPC spelarna har det.

Jag börjar förstå nu varför spel som WoW är så lockande, du gör flera saker samtidigt medans du tittar på en skärm, det hjälper till att tillfredsställa oss som brukar ha upp en serie samtidigt som man gör något på mobilen och liknande, dock känns det nästan bättre då allt som man “multitaskar” på hör ihop vilket gör det mer tillfredsställande.

Att göra nästa gång: håll mer koll på chatten och försök att ta bild när en diskussion uppstår, fråga mer frågor eller något för att försöka starta en diskussion och se flödet (tror att et tbra sätt att göra detta är att till exempel säga något som “WoW hade kunnat förbättra det här...” eller liknande något som kritiserar spelet. Försök även att starta en chatt i spelet, man kan skicka en text som kommer upp ovanför ens karaktär som andra spelare kan se, se om detta kan starta något.

Bilaga 4, Fältanteckningar 2

2.2. Åsa : Session 2: den 11/5 (onsdag), start: 21:00, slut: 22:00.

Utmaning: Försöka komma upp i nivå

Denna gången valde jag att spela på kvällen för att se om det fanns någon skillnad från tidigare spel vid dagtid. Som exempelvis om det var mer aktivitet på sajten. Men upptäckte inga skillnader, chatten var oförändrad med lite aktivitet och ingen direktkontakt. De andra spelarna ignorerade mig och sprang förbi eller genom mig. Provade däremot utmaningen att "steal a kill" från en maskulin karaktär. Med andra ord använda samma spelstrategi som de maskulina karaktärerna gjorde i den förra sessionen. Lyckades göra detta tre gånger. Reaktionen från motspelaren var att de snabbt sprang iväg till nästa byte för att skaffa nya poäng. Alltså ingen reaktion alls, varken i chatten eller visuellt. Då jag fortsatt är nybörjare och befann mig på nivå 4 hade jag svårt för att ta mig vidare. Precis som många andra aktiva karaktärer sprang jag runt med min karaktär - runt, runt, runt - och anföll några måltavlor, men kände mig vilsen och dessutom dog jag fyra gånger. Ingen bra början. Kände mig ensam, vilsen och frustrerad, och ville sluta spela. Tänkte att om det hade funnits en grupp jag kunde spelat med skulle det varit enklare att bli engagerad i spelet. Som exempelvis om jag hade haft en "gatekeeper", någon som redan känner spelet och kunde introducera mig till spelet. Ofta tillhör spelarna någon form av spelgrupp, en nätverksgrupp som kallas för guild, tror att det hade varit enklare att komma in i spelet om jag var med i en guild. Slutligen upptäckte jag efter ett tags spelande och insamlande av poäng att detta hade givit mig nya saker i min "resväska och "garderob". I väska fanns en massa saker som jag inte visste vad jag skulle göra med, men en sak såg ut som en genomskinlig flaska med något rött i och denna kunde jag dra över till min lista över talanger. Hur jag skulle använda den däremot var osagt. Vidare hade jag också fått nya kläder i min garderob, vilket som följd hade per automatik givit mig en annan klädsel från vad jag hade i början. Nu var den mer tajt och avslöjade mer av min figur. Men bestående av byxor istället för klänning, stickad långärmad jumper och kraftiga handskar såg klädseln i sig mer maskulin ut än tidigare feminin.

Lyckades inte komma upp en nivå, så till nästa gång får jag se på några videos för nybörjare om hur jag kan gå vidare. Ska också fråga i chatten. Vill också försöka hitta en guild att spela med. Kommer också försöka spela mitt på dagen runt kl.15.00 för att se om antal deltagare skiljer sig från de tidigare sessionerna. Samt - hur får jag tillbaka mitt önskvärda feminina utseende!

Bilaga 5, Fältanteckningar 3

3.1. Josefine: Session 3: 11/5 (Onsdag) Start: 20:00, Slut: 22:00.

Under denna session hände inte så mycket, till min frustration. Försökte att gå in och ta andras "kills" såsom andra gjort mot mig men detta ledde ingen vart, fick inga reaktioner alls.

Försökte detta ett antal gånger mot fyra olika spelare men det ledde som sagt inte till några resultat. Chatten där man kan kommunicera var extremt tyst och jag såg endast tre meddelanden i rak som fångade min uppmärksamhet, två av dessa meddelanden var kodade, ex: 2dffdd2dcf3, samt var skrivet av olika användare och följt av det tredje meddelandet som var ”Oh, that’s so fun!”. Detta tyder på att de två tidigare meddelandena var något kodat som, i alla fall jag som är helt ny till denna värld, få kan koda och förstå. Detta lämnade känslor som förvirrande men även utanförskap då det kändes som att de andras skrev för att utesluta andra spelare. Försökte även gå med i en ”guild” men fick reda på att man endast kan göra detta om man betalar en premie i spelet, vilket vi valt att inte göra.

Till nästa gång vill jag fortsätta att gå in på andras ”kills” för att återigen se ifall några reaktioner kan uppkomma, vill även försöka vid en annan tid för att se om mer blir engagerade i chatten.

Bilaga 6, Fältanteckningar 3

3.2. Åsa : Session 3: den 16/5 (måndag), start: 16:30, slut: 17:50.

Sedan sist upplevde jag det svårt att ge mig in i spelet igen, jag dör ju hela tiden och kan inte komma upp ens en nivå. Motivationen var låg och kände mig inte som en värdig spelare. Därför bad jag en erfaren kvinnlig spelare om lite tips, och som min ”gatekeeper” kunde hon introducera mig till några av spelets finesser. Genom att visa mig några nyckelfunktioner började jag förstå vad spelet gick ut på och hur jag skulle gå tillväga. När väl introduktionen var klar hade min karaktär gått från nivå 4 till nivå 7. Den hade fått kläder med större skydd vid attacker och fler trollformler låg i väskan för användning. Dessutom förstod jag hur dessa formler fungerade och i vilken ordningsföljd jag kunde använda dem för snabbaste effekt vid exempelvis en attack.

Med en starkare karaktär och stärkt självförtroende gick jag igång med det första uppdraget, vilket jag efter introduktionen förstår i hur att finna och genomföra för att få poäng. Denna gången var jag inte så ensam utan hade flera spelare runt mig, dessa varierade i nivå och erfarenhet. Vid ett flertal gånger kom en attack från ett stort ”monster” och då gick alla till attack samtidigt, tillsammans. Det var riktigt roligt. Sedan skulle några vidare till nästa uppdrag och väntade in om någon ville hänga på. Det gjorde att jag överlevde oftare än tidigare och genom att följa efter hittade jag rätt väg inför nästkommande uppdrag.

Under spelets gång kom det igång en dialog i chatten, mellan nybörjare och mer erfarna spelare. Tonaliteten var vänlig, deltagare hälsar på varandra och byter erfarenheter. Bland annat handlade det om hur länge någons spelat, om någon var ny i spelet, och där

någon nämnde sin ålder. I chatten fanns det ett brett åldersspann från en erfaren 27 åring vid namn *Thaurman-Ragnaros*, en nybörjare *Zendoraku-Kazzak* född år 2000, och en annan erfaren spelare *Spixker-Draenor* med en son äldre än *Zendoraku-Kazzak*. Ingen av dessa spelare var i bild så det gick ej att koppla namnen till specifika karaktärer. En fjärde spelare *lol-Mazirigos* kommenterar “nothing like having a raid leader younger than the game tho :p”. Samtidigt pågår en dialog om att spela i “the dungeon” och toxiskt beteende. Samtalet handlar inte bara om olika karaktärers talanger utan också om att bli utkastad från spelet. *Barzzag-Sylvanas* skriver “Why do you kick someone out before the final boss in the dungeon for no reason?” och där *Spixker-Draenor* svara “usually happens cause people are toxic”. *Kathi-Thunderhorn* instämmer “unfortunately alot of ppl have very high expectation and low tolerance for failure in dungeons, they do not care if you are new or not just want to blaze through them fast”. “I got kicked for doing too little dps as a healer once :D”, argumenterar *lol-Mazirigos* och *Spixker-Draenor* instämmer med att skriva “ive been kicked b4 for explaining how to do a dungeon to a newbiie cause they thought i was boosting pms!”. Dialogen fortsätter med att jämföra olika anledningar till att bli avstängd, från att döda för lite till att döda för mycket, eller att vara nybörjare och bli överkörd eller att som erfaren stanna upp och försöka hjälpa en nybörjare - men att vissa karaktärer som har talanger enligt en “healer” lätt hamnar utanför spelet. Detta ämne avslutas med en kommentar från *Bigmenace-Aggra(Portuges)* som skriver “yeah im new and ive met some toxic ppl”. Slutligen uppnådde jag nivå 8 och kände mig nöjd för denna gången. I stället för att ta instruktioner från video och i chatten, tyckte jag att det var mycket värdefullt att ta hjälp av en gatekeeper för att lättare komma igång med spelet. Blev också positivt inställd till de andra spelarna när vi arbetade ihop som ett team, istället för att försöka försvåra det för varandra med exempelvis att “steal a kill”. Upplevde för första gången att spela i team utan påverkan av maskulina normer. Tänkte varken på genus eller upplevde något diskriminerande beteende.

Till nästa gång vill jag inte bara vara uppmärksam på chatten utan också försöka delta i den. Dessutom vill jag också försöka uppmärksamma andra karaktärers närvaro, utseende och agerande.

Bilaga 7, Fältanteckningar 4

4.1. Josefine: Session 4: 12/5 (Torsdag) Start: 16:40, Slut: 18:45

Under denna session hände fler saker, gick återigen in på andras ”kills” men det ledde fortfarande inte till några reaktioner, tror att jag kan koppla detta till spelsvårighet, då jag

själv märker att det tar mer och mer för att ”förgöra” mina mål så tror jag att det inte blir ett lika stort störmoment att någon annan kommer in och hjälper till, så länge man fortfarande får de material och liknande som man behöver från ens ”kills” så är det okej.

Det som däremot tog fart var chatten, det blev lite av en upphetsad diskussion mellan olika användare i chatten. Chatten finns till för nybörjare så att de bland annat kan ställa frågor och liknande och med detta så finns det även användare som är ”guides” och det är mer erfarna spelare som betalar för att spela. Diskussionen började med att ett gäng nybörjare samt en ”guide” diskuterade WoW och jämförde det med andra spel, bland annat Final Fantasy 14 (aka: ffxiv), dock började en annan ”guide” avbryta den diskussionen genom att gå in och fråga om denna typen av diskussioner verkligen passade in i en nybörjarchatt i spelet vilket startade en ännu mer hypad diskussion. Detta var att mer nybörjare började kommentera saker som ”was having fun reading it” och liknande vilket visade på att flera var intresserade. Sedan kom en till ”guide” in och skulle, vad jag tror, försöka berätta varför WoW är det bästa spelet, *Belpara-Ravencrest* skrev ”While WoW has content & players wont scream at u if u wanna do 300 hours questing, ff has dancing dogs and perv players.” Här skriver, vad jag antar är en han, att spelet Final Fantasy har perversa spelare vilket inte gick över bra med de andra spelarna, detta kan jag tänka mig är bland annat för att mång inom spelvärlden inte endast spelar ett spel utan om man spelar Final Fantasy så finns det en stor chans till att man även spelar bland annat WoW. Andra nybörjares svar till hans kommentar var bland annat ”and you a guide?”, ”oh, so that’s your problem”, ”wow” och ”lol wow you are a child”. Detta tror jag även var främst kvinnliga spelare när jag kolla på deras användarnamn: *Kakria-Sylvanas*, *Violetorchid-Doomhammer*. Även en guide gick in och svarade ”now that’s unacceptable” och jag antar att denna guide är en han med namnet *Maforr-Silvermoon*. Detta följer med lite mer kommentarer runt om där alla är emot den första guiden som kallade andra spelare perversa. Till slut kommer en kommentar som säger ”and then people ask why we call WoW community toxic af” och då svarar *Carbonara-AgentDawn* ”FYI Blizz is pretty strict with the Newcomer Chat behaviour so” vilket följer en kommentar som i princip säger att sammanfattat så kanske passar denna konversation in någon annanstans vilket *Carbonara* svarar att det inte har någonting att göra med ”guides”. Här försökte jag komma in och se om jag kunde få lite mer eld bakom det hela och skrev ”Oh pls, it’s not like we’re discussing anything illegal or anything” dock var det ingen som reagerade på just min kommentar utan istället kom *Kakria* tillbaka och skrev ”you don’t think new players will like seeing an active chat to talk in? But okay your game your

rules, i'm out". Efter detta skiftar diskussionen lite och mer "guides" hoppar in men har tagit bilder av konversationerna för mer analyserande.

Till nästa gång hoppas jag på att få en bra diskussion igen eller mer reaktioner från andra spelare.

Bilaga 8, Fältanteckningar 4

4.2. Åsa : Session 4: den 17/5 (tisdag), start: 23:00, slut: 00:00.

Startade denna sessionen sent på kvällen. Ett fåtal spelare var igång, lade dock märke till att det de flesta med kvinnligt utseende hade feminina namn som exempelvis *Elfhunterm* och de med maskulint utseende hade maskulina namn såsom *Fronkensteen*. Började på nivå 8 och slutade på nivå 9. Det tog längre tid än tänkt då jag behövde titta på instruktionsvideon för att kunna gå vidare. Skrev i chatten om hjälp av *Guide*. Fick först ett märkligt svar från en annan spelare, om det nu var till mig eller till personen innan mig i chatten. Tyvärr kunde jag inte se vilka karaktärer som tillhörde vem i chatten. *Sacco-EarthenRing* skriver: "where is the riding trainer in ogrimmar?" *Cine* frågar: "hi, how do I use polymorph". *Smashe-Stormscale* skriver: "well... you see my good ole boy... when a man and a woman love each other deeply". Då svarar *Raenia-AzjoINerub*: wut. Hur ska detta tolkas? Då det verkar helt taget utanför sin kontext till vad de andra spelarna skriver, kan det antingen vara en form av humor. I likhet med att berätta en lång saga "det var en gång". Men samtidigt med en underton av hierarkisk positionering genom att anspela på den hetrosexuella normen av man och kvinna i en sexuell akt "likt blommor och bin". Här efter fick jag svar från guide och kunde gå vidare i uppdragen. Slutade när jag uppnått nästa nivå 9 då det var föga aktivitet runt om och rätt tyst i chatten.

Vissa tider på dygnet medför olika spelare och kommer prova att spela tidig morgon för att se om det skiljer sig från de andra gångerna. Ska också försöka att skriva mer i chatten.

Bilaga 9, Fältanteckningar 5

5.1. Josefine: Session 5: den 16/5 (Måndag), start: 17:05, slut: 19:04.

Denna session blev mycket som session 3 tyvärr, det var inte mycket interaktion med andra spelare även när jag gick in för att stjäla andras "kills" så fick jag ingen reaktion mer än att de gick vidare till nästa "kill". Det var inte mycket konversation i chatten heller, lite kom upp när jag bland annat frågade om hjälp för att lokalisera ett specifikt material och då frågade jag i chatten om någon visste hur jag skulle gå tillväga, detta ledde till en "guide" som ville att jag skulle "länka" mitt "quest" för att veta vad exakt jag var ute efter, vilket jag tyvärr inte

kunde då jag provar på spelet gratis. Sedan kom det en annan "guide" *Aagesir-Antonidas* som skrev "It's just meat... you can cook some recipes with it but nothing special" vilket gjorde mig extremt irriterad då jag håller på och spelar och försöker göra klart mina "quest" och jag kunde inte gå vidare utan det specifika köttet. Kände att det var en jätteenödig kommentar, speciellt från en erfaren spelare som var där för att hjälpa mig och inte kränka mig, vilket är vad det kändes som, en kränkning, då jag är en mer oerfaren spelare än han. Antar även att det är en kille då namnet känns maskulint och hela kommentaren kändes som en "mansplaining" kommentar. När jag svarade på den första "guiden" att jag inte kunde dela kom en ny kommentar från en annan nybörjare som endast sa "nice" vilket jag inte vet vad exakt den personen menade på men det kan vara en reaktion på kommentaren från "guide" nummer två. Sedan kom det från en till nybörjare som skrev att hon, *Snixxy*, redan gjort det "questet" och att jag skulle "döda" de så kallade "chefs" för att de då "tappade/drop" det materialet. Jag dubbelkollade att detta stämde innan jag skrev tack och fick tillbaka (:D) från *Snixxy*. Senare dök även något upp i chatten som jag reagerade på, helt plötsligt skrev en nybörjare, *Khalil-Lightbringer*, "Asså" vilket en "guide", *Hódor-Silvermoon*, svarade "Helt riktigt", jag reagerade då det först var på svenska, vilket kändes konstigt i och med att det är ett internationellt spel med spelare från alla olika länder, men det fanns också ingen tidigare konversation mellan dessa två, maskulina, spelare vilket ledde mig till att känna som att de gjorde det av mening för att excludera andra eller liknande.

Det kändes konstigt att veta att detta var sista gången jag skulle spela, kommer inte fortsätta då jag inte vill sponsra företaget och dess problematiska arbetskultur, men jag har nästan fastnat för spelet och all dess charm. Dock vet jag även att för att kunna gå vidare i spelet behöver jag gå med i en "guild" då jag började möta starkare och starkare motståndare som jag inte kan ta hand om själv utan jag behöver andras hjälp. Men för att gå med i en grupp/guild så måste jag betala och bli en prenumerant vilket, som jag sagt många gånger nu, inte kommer att hända.

Bilaga 10, Fältanteckningar 5

5.2. Åsa : Session 5: den 18/5 (*dag*), start: 07:00, slut: 08:20.

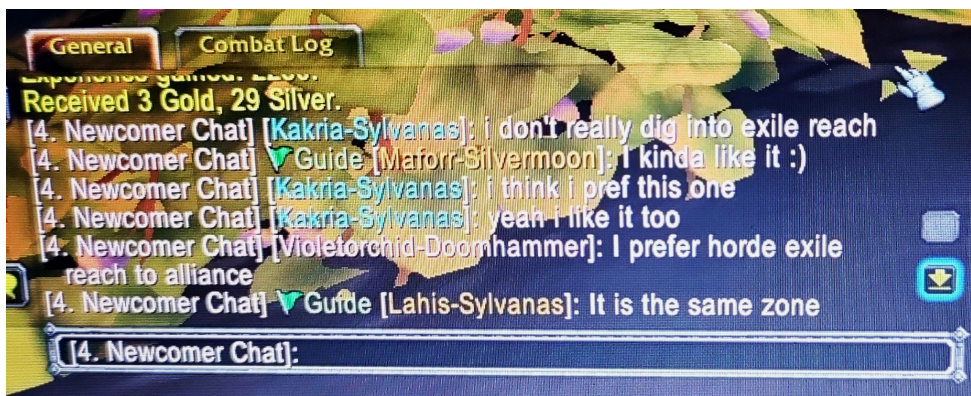
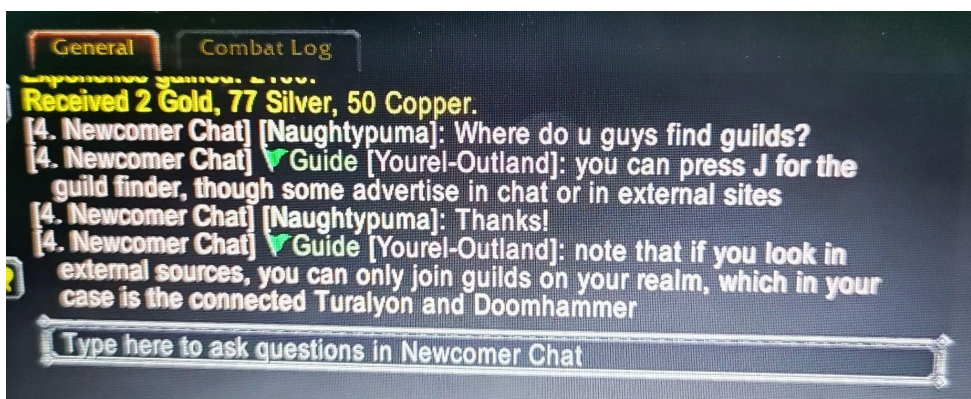
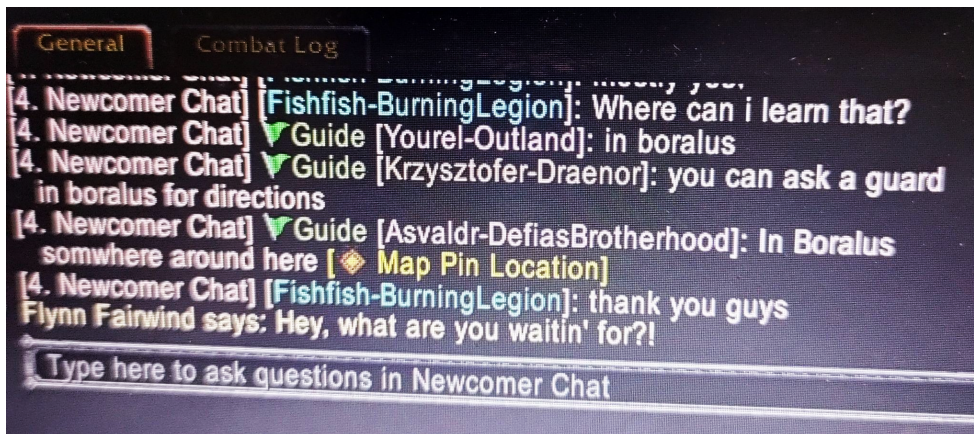
Denna sista session innebar en insats som team men utan interaktion i chatten och ingen icke-verbal kommunikation. Därför hände det inte så mycket som kunde analyseras. Oavsett fick min karaktär utvecklas från nivå 9 till 10, vilket för en till en ny värld. Då spelet gjordes tidigt på morgonen var det få medspelare. Men precis som vid den sista sessionen var det tydligt att avkoda de mer feminina respektive maskulina karaktärerna. *Fennecf* hade ett

stereotypiskt yttre med attribut som en maskulin "elf" med långt kraftfullt blont hår och muskulösa kropp, samma gällde för *Gimpson the Fabulous* som var bredare upptill än nedtill. Denna gången fick jag först kämpa mig igenom ett flertal utmaningar, alla karaktärer runt om höll sig för sig själva och ingen skrev i chatten. Men när det blev dags för den slutliga utmaningen i "the dungeons" skulle alla gå samman som ett team för att slutligen besegra draken. Väl inne i the dungeons kämpade teamet mot olika fiender, ledda av en leare som kallas för "Tank". När draken blivit besegrad samlades samtliga vid plattformen för vidare transport. Däribland var det en annan kvinnlig karaktär vid namn *Emberholly* som hade typiska kvinnliga attributen med ljus hy, långt blont hår i hästsvans och kläder som avslöjar de kvinnliga formerna. Reflekterade över att när vi inväntade avfärd ställde hon sig i närheten av Cine. Om detta var slumpmässigt eller en naturlig instinkt, att kvinnor upplever en ökad trygghet med andra kvinnors närvaro. När jag då tänkte tillbaka hade en liknande situation uppstått innan. Slutligen flög min karaktär ifrån ön i realm Exile's Reach vidare till citadellet *Orgimmar* som är tillhållet för "The Horde".

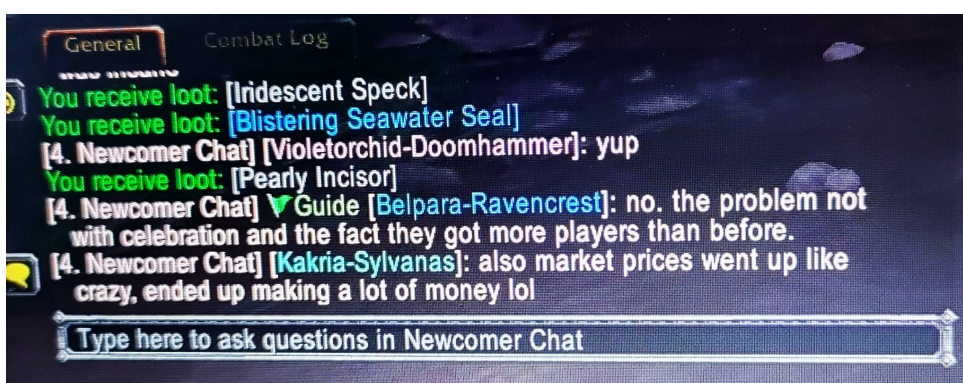
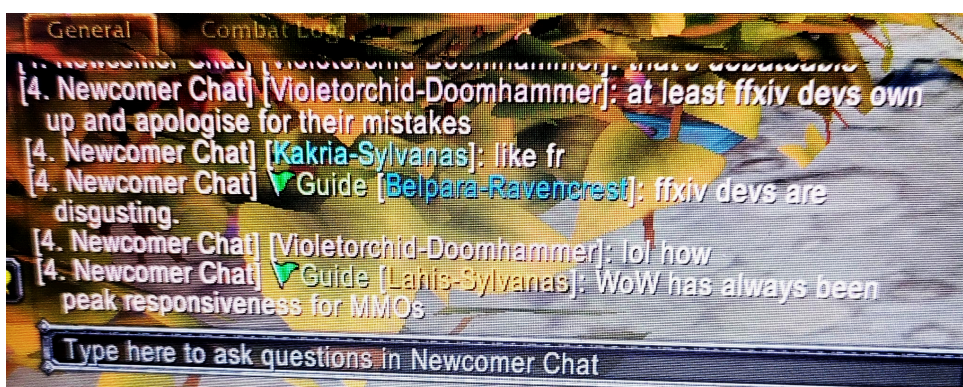
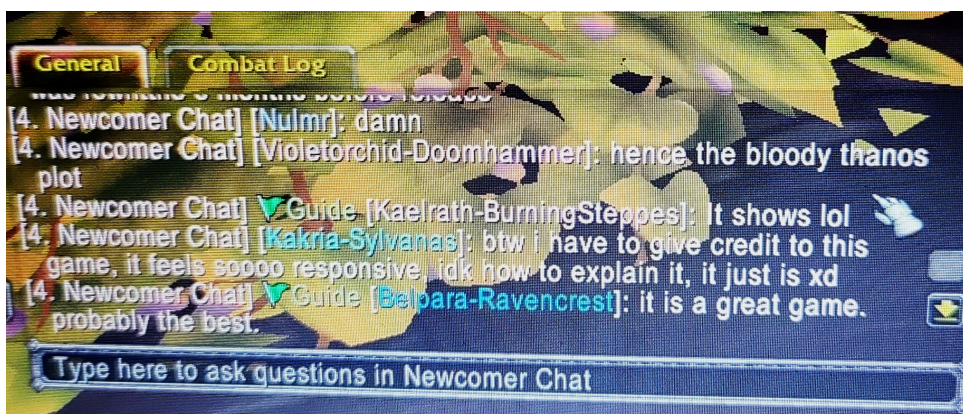
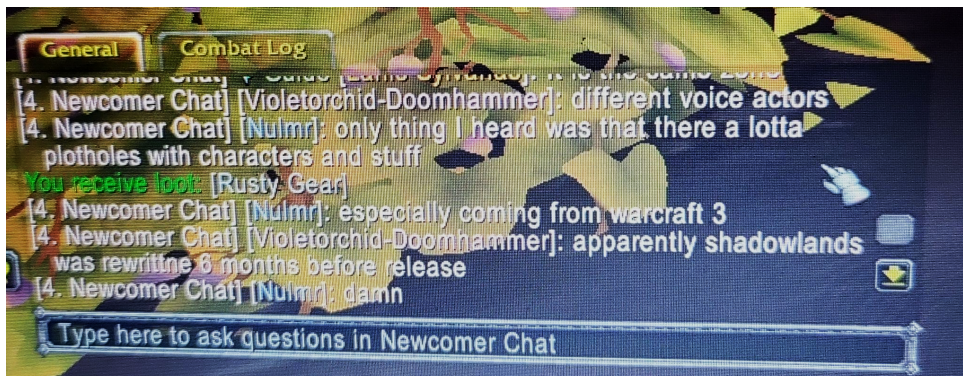
Här slutar min resa i den virtuella världen WoW. Det har varit en upplevelse utan like och som total nybörjare har det varit en utmaning att tänka och röra sig på ett helt annat sätt än i verkliga livet. Kan dock erkänna att när vissa situationer i spelet blev extra utmanande följde denna frustration med mig utanför spelet i mina dagliga aktiviteter. Kände mig ofta som en kvinnlig imbecill, i att inte förstå de sociala koderna i spelet och vad för andra spelare uppfattas som naturligt var för mig helt främmande. Det krävs inte bara tålamod från mig utan också från andra medspelare när jag famlade runt. Men även min familj fick hårda ut när jag frustrerande talade om att det måste finnas en nivå under en "casual gamer" och en "hardcore gamer" som erkände en som spelare - fast en usel sådan. Som en följd av detta påverkades mitt självförtroende och ifrågasatte min identitet, mot bakgrunden av att jag med nöd och näppe kunde vara delaktig i ett onlinespel som för många andra är en sådan naturlig del i den samtida vardagen. Då utifrån uppfattningen att: spelar du inte så är du inget. Till en början av spelet upplevde jag att enskilda karaktärer hade ett annat mål än jag själv, det gällde att samla poäng och komma upp i nivå snabbt. Oavsett om det innebar att trampa på andra, ta deras byten och uttrycka sig olämpligt i chatten eller mer visuellt markera sin inställning, som exempelvis genom att "steal your kill", förfölja ens karaktär och skriva dubbeltydiga meddelanden i chatten. I sin helhet får jag medge att efterhand som jag kom upp i nivå blev spelet mer motiverande att vilja fullfölja. Upplevde också att andra spelare började samarbeta mer ju högre upp jag kom. Med andra ord var denna resan en uppenbarelse, och även om det var utmanande fann jag i slutet att det också kunde vara belönande - jag lyckades till slut

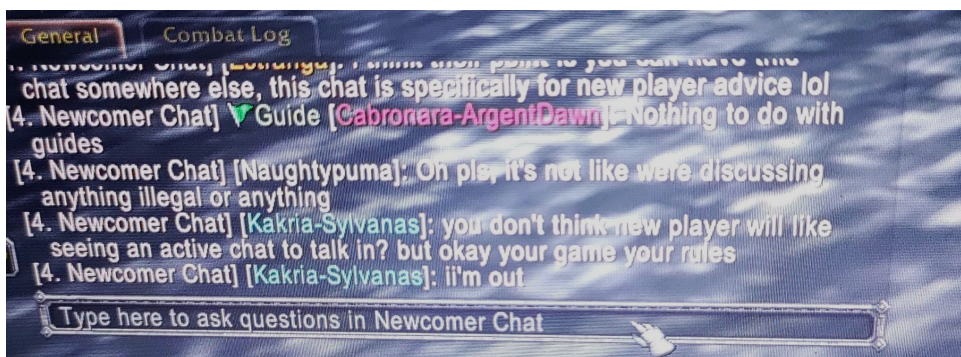
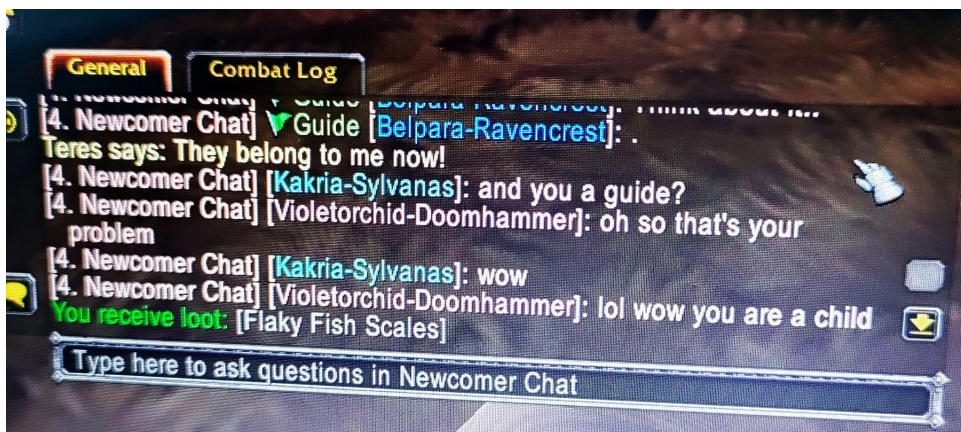
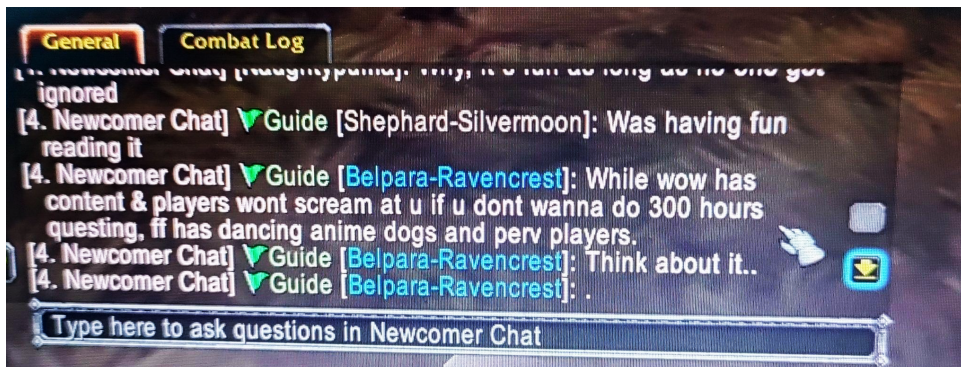
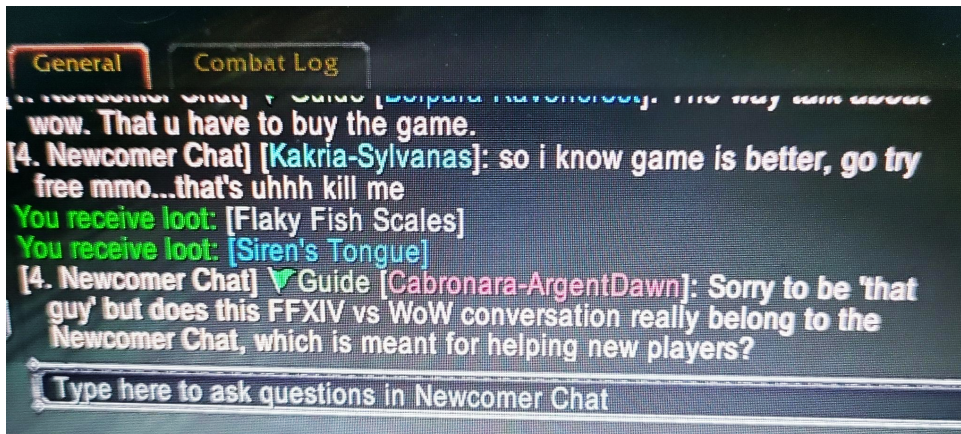
lämna ön! Kommer jag spela igen, kanske i ett annat typ av spel då detta påminde mig mycket om att axla och genomföra de utmaningar som redan ligger i det verkliga livet i sig. Mycket på grund av att det för mig inte blev en form av avkoppling, utan var en påfrestande utmaning som tar mer energi än gav ny. Därför tror jag att jag finner mer avkoppling i andra typer av aktiviteter.

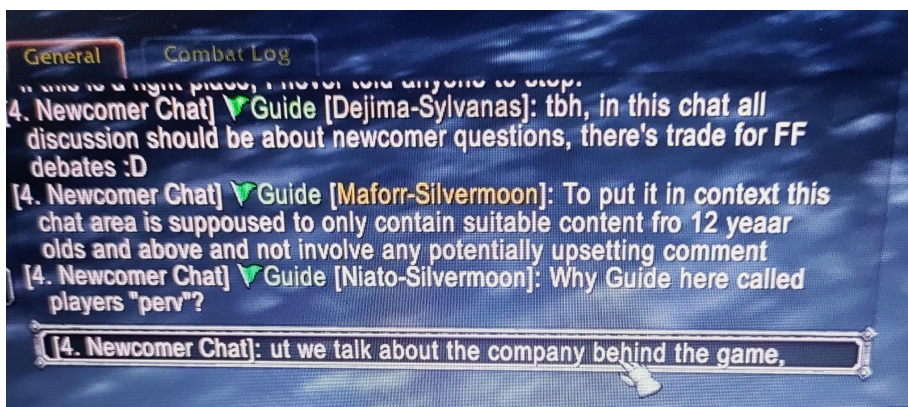
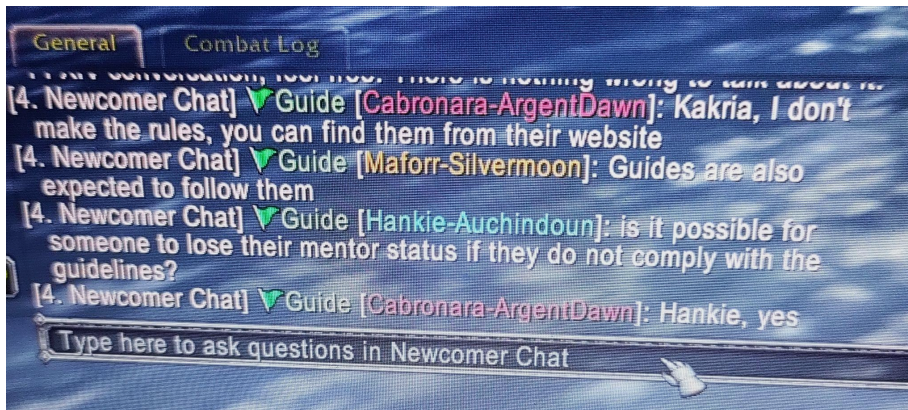
Bilaga 11, Hjälpsam dialog mellan spelare



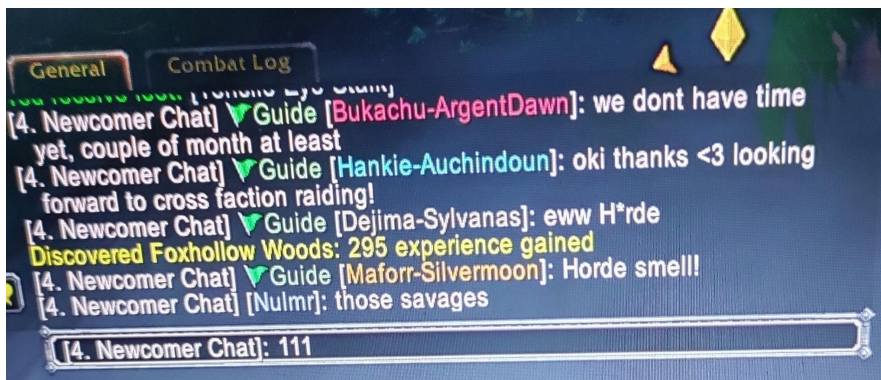
Bilaga 12, Toxisk dialog med jämförelse mellan WoW och ffxiv.



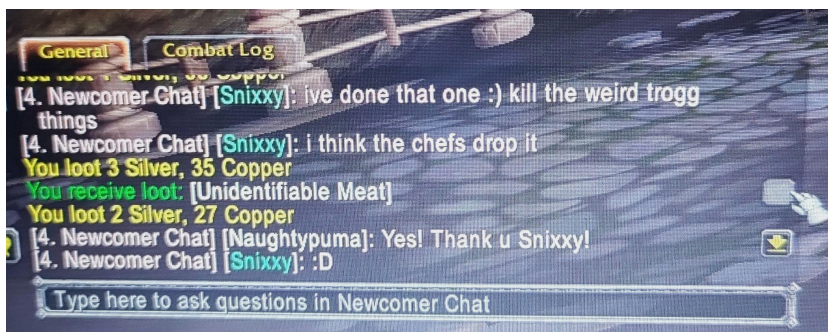
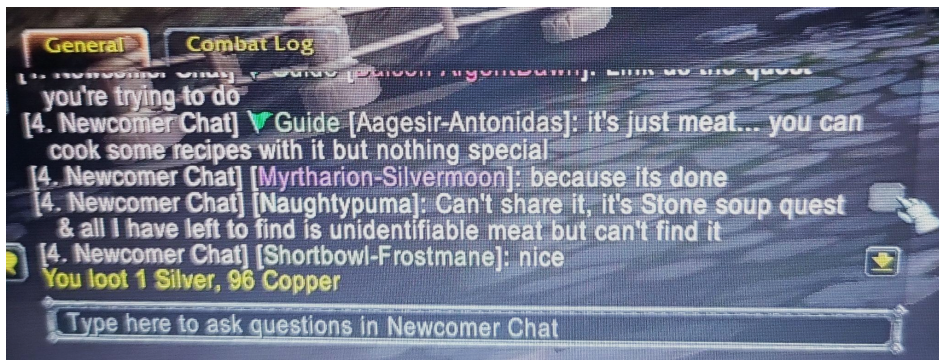




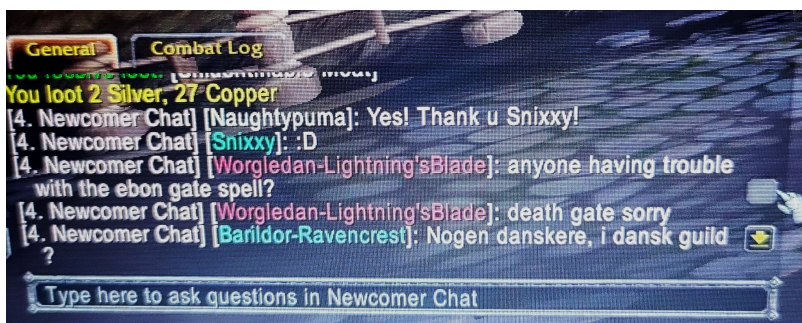
Bilaga 13, Negativa kommentarer om/mot Horde



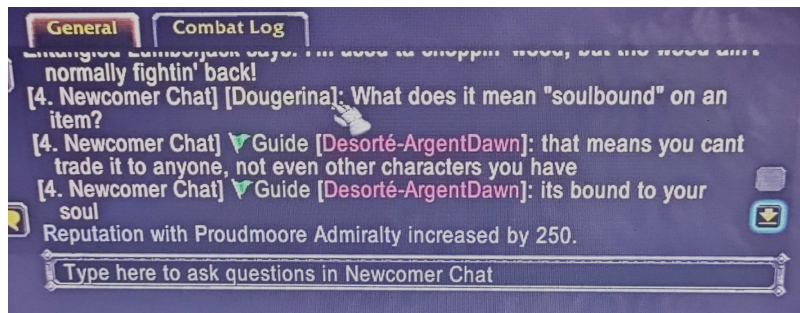
Bilaga 14, Dialog om att hitta kött, hjälpsam dialog men samtidigt toxisk kommentar



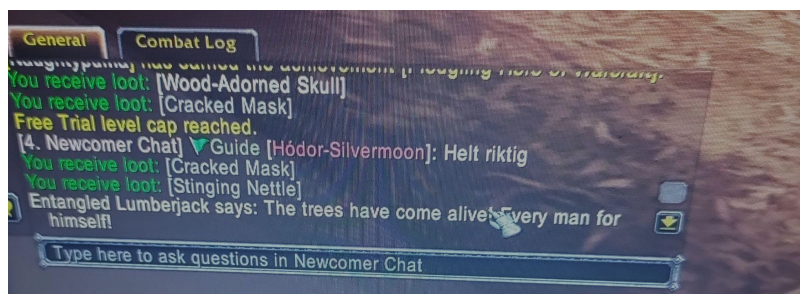
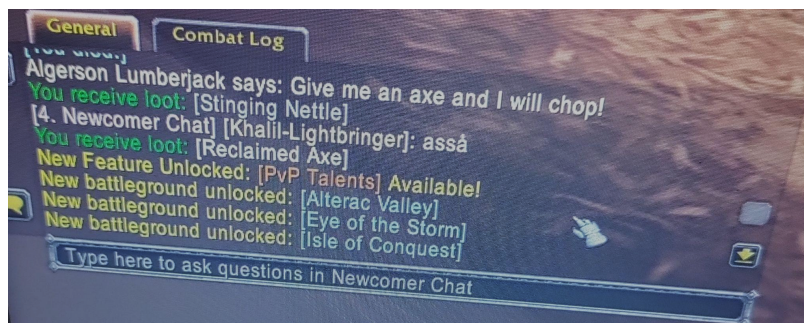
Bilaga 15, Kommentarer på danska.



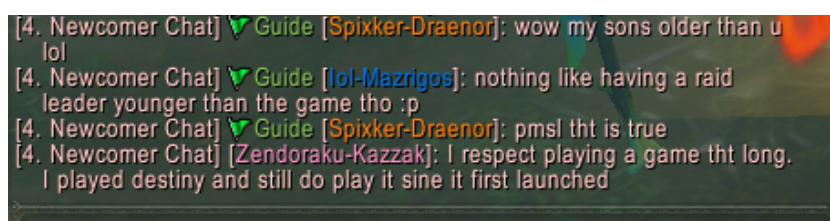
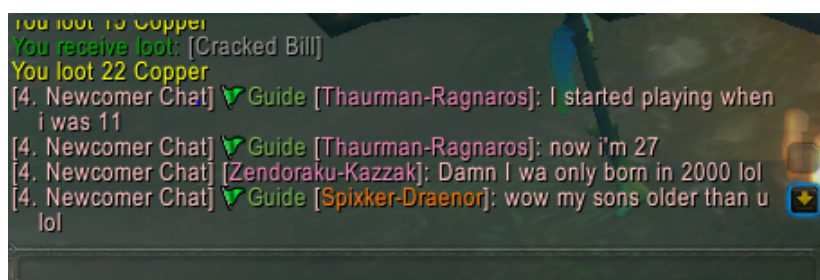
Bilaga 16, Hjälpsam dialog.



Bilaga 17, Kommentarer på Svenska.



Bilaga 18, Kommentarer om ålder.



Bilaga 19, namn på maskulin karaktär

Manlig karaktär Fronkensteen



Manlig karaktär Fennecf



Manlig karaktär Gimpson the Fabulous



Bilaga 20, namn på feminin karaktär

Kvinnlig karaktär Elfhunterm



Kvinnlig karaktär Emberholly



Kvinnlig karaktär Jhohanka



Bilaga 21

Karaktär Pandaren, klass Priest, man



Karaktär Pandaren, klass Priest, kvinna



Bilaga 22

Karaktär Naughtypuma, ras draenei, klass druid



Karaktär Cine, ras blood elf , klass magiker



Bilaga 23, dialog om att bli marginaliserad

