



GÖTEBORGS UNIVERSITET

Spelkärlek och kvinnohat

JMG, Institutionen för journalistik, medier och kommunikation

Viktor Eriksson

Examensarbete i journalistik 22,5 hp, höstterminen 2014

Handledare: Torsten Malmström

EXAMENSARBETE

Innehållsförteckning

Reportage	3
Analys	20
Hemsidetext	22
Metodrapport	23

Bakgrund

I augusti 2014 startades en ledarlös nätrörelse vid namn Gamergate i sviterna av onlinetrakasserier riktade mot indiespelsutvecklaren Zoe Quinn. Rörelsen har under hösten kopplats samman med flera fall av attacker mot kvinnliga utvecklare och mediekritiker och inkluderat grova trakasserier och hot. Samtidigt hävdar anhängare till rörelsen att Gamergate inte har något med trakasserier att göra, utan om att belysa en bristande yrkesetik bland speljournalister. Attackerna är istället utförda av enstaka individer som gömmer sig bakom Gamergate varpå spelmedia sedan felaktigt lagt skulden på rörelsen som helhet för att undvika den verkliga diskussionen om yrkesetik inom speljournalistiken. Kontroversen kring Gamergate har även uppmärksammats av större medier efter att en föreläsning med mediekritikern Anita Sarkeesian ställts in efter att skolan där föreläsningen skulle ske tagit emot hot om en skolmassaker. På grund av Gamergate-rörelsens ledarlösa struktur har större medier rapporterat händelserna ur offrens perspektiv varför flera Gamergate-anhängare har förkastat den rapporteringen. I det fall Gamergateanhängare har intervjuats så beskrivs dessa av personer inom rörelsen som mindre representativa, allt för att passa en bild av Gamergate och undvika de faktiska frågorna kring pressetik. Händelserna kring Gamergate är i sig inte nya för spelvärlden. Kvinnor har vid återkommande tillfällen trakasserats för sin könstillhörighet i olika sammanhang i spelvärlden och speljournalistiken har haft flera incidenter som visar på att förhållandet mellan journalister och spelföretagen ibland tangerar gränsen för vad som kan anses vara yrkesetiskt korrekt. Men vad ville man egentligen med Gamergate från första början? Och var befinner sig rörelsen idag?

Spelkärlek och kvinnohat

“Gissa vad, bitch? Jag vet vart du bor.” Ett spel om depression ledde till ett krig mot feminismen. Nätrörelsen Gamergate kopplas till flera hot och trakasserier mot kvinnor i spelvärlden samtidigt som dess anhängare säger att det i själva verket handlar om pressetik. Men mer än något annat handlar det om ett krig mellan kulturer.

21 augusti 2014. Användarna på forumet 4chan spekulerar kring hur de ska få den kvinnliga spelutvecklaren Zoe Quinn att ta livet av sig.

“Aug 21 17.48.06 <Opfag> Jag försöker komma fram till om vi bara borde attackera zoe.
Aug 21 17.48.09 <Opfag> Göra henne till ett offer.
Aug 21 17.48.15 <Opfag> Låta henne gråta ut och bara ta det längre.
Aug 21 17.48.17 <NASA_Agent> Hon är redan ett offer.
Aug 21 17.48.26 <OtherGentleman> Hon är ett professionellt offer.
Aug 21 17.48.27 <NASA_Agent> I hennes huvud var det på riktigt.
Aug 21 17.48.28 <ebola-chan> Hon gör sig till ett offer.
Aug 21 17.48.29 <Opfag> Vi borde knuffa henne, längre och längre ut på kanten tills hon inte klarar mer.
Aug 21 17.48.31 <Silver|2> Hon är ett professionellt offer. Hon gör det inte gratis.
Aug 21 17.48.51 <OtherGentleman> Vad får dig att tro att hon har stake nog att döda sig själv?
Aug 21 17.48.57 <Opfag> Jag vill liksom bara göra hennes liv obeskrivligt hemskt.
Aug 21 17.49.04 <Opfag> Vid den här punkten.
Aug 21 17.49.06 <rd0951> ^^
Aug 21 17.49.09 <rd0951> Som jag sa.
Aug 21 17.49.16 <NASA_Agent> Men om hon tar livet av sig då?
Aug 21 17.49.24 <Opfag> Bra.
Aug 21 17.49.29 <Opfag> Då får vi trolla #Rememberzoe.”

10 oktober 2014. Den kvinnliga spelutvecklaren Brianna Wu får se sin hemadress, e-mail och telefonnummer uthängt på forumet 8chans (ett systerforum till 4chan) avdelning för Gamergate-rörelsen, vilken Brianna Wu tidigare kritiserat. Kort därefter tar Wu emot följande meddelanden från Twitteranvändaren @chatterwhiteman under aliaset “Death to Brianna”.

“Gissa vad bitch? Jag vet vart du bor. Du och Frank bor på xxxxx”

“Jag har en kniv och jag kommer till ditt hus så jag kan köra upp den i din fula feministfitta.”

““Jag tänker våldta ditt smutsiga as till du blöder, sen kommer jag strypa dig med din mans pyttiga asiatiska penis.”

“Hur låter det din uppstoppade fitta? Jag är trött på er jävla feministrövhattar.”

“Din trasiga kropp kommer vara på framsidan av Jezebel imorgon och det finns inte ett skit du kan göra åt det.”

“Om du har några barn kommer de dö också. Jag skiter i vilket. De kommer att växa upp och bli feminister i vilket fall.”

“Jag hoppas du njuter av dina sista stunder i livet på denna jord. Du gjorde inget av värde med ditt liv.”

“Du gjorde bara ett skitigt spel som ingen gillade. Det är allt. Ingen kommer bry sig när du dör.”

Efter att ha ringt polisen flyr både Brianna Wu och hennes familj sitt hem. De har inte vågat återvända sedan dess.

Fyra dagar senare, den 14 oktober. Mediekritikern Anita Sarkeesian är inbjuden för att hålla ett föredrag på Utah State University om hur kvinnor skildras i media. Universitetet får i samma veva ta emot flera hot, varav ett säger sig höra till den ledarlösa internetrörelsen Gamergate och ett där en påstådd student lovar att utföra “den dödligaste skolskjutningen i amerikansk historia” om Anita Sarkeesian tillåts hålla sitt tal. I brevet skriver personen att han har ett halvautomatiskt vapen, flera pistoler och en samling rorbomber samt gör referenser till Montrealmassakern. En skolskjutning 1989 där 25-årige Marc Lépine beväpnad gick in i ett klassrum på École Polytechnique i Montreal och delade upp de manliga och kvinnliga studenterna varpå han sa att han “slogs mot feminismen” och sköt de nio kvinnorna i rummet. Lépine fortsatte därefter genom skolans korridorer i jakt på flera kvinnor och dödar totalt fjorton stycken innan han tar sitt eget liv. I sitt självmordsbrev beskyller han feminismen för att ha förstört hans liv.

Efter att Anita Sarkeesian fått bekräftat av campuspolisen kaptan Steve Milne att det enligt staten Utahs lagar inte går att hindra folk med tillstånd att bära lagligt dolda skjutvapen, väljer hon att ställa in.

De tre händelserna har gemensamt att de på ett eller annat sätt har kopplingar till den ledarlösa internetrörelsen Gamergate som existerat sedan augusti 2014 och verkat genom bland annat Twitter och stora forum som Reddit och 4chan. I samband med de återkommande attackerna tar

flera upprörda personer inom och utanför spelvärlden avstånd från Gamergate och dess handlingar. Frågan är dock om inte det är Gamergate-anhängarna själva som är mest upprörda? De hävdar istället att deras rörelse förföljts av media för vad några utomstående personer gjort. Enligt dessa personer handlar Gamergate inte om att trakassera kvinnor utan något helt annat: pressetiken inom speljournalistiken.

Orsakerna till att Gamergate blivit ett fenomen är flera. Spelmedia har sedan starten i stort sett varit driven av entusiastiska fans och spelföretag har, historiskt sett, haft stort inflytande på vad som skrivs och till och med hur det skrivs. Med åren har det skett en professionalisering av yrket men likväl råder en blandad syn på spelmedias professionalitet.

Under de senaste åren har det bland spelpubliken också funnits en stark, för att inte säga aggressiv, motreaktion till att kvinnor får mer plats inom området. Något som nådde nya höjder när mediekritikern Anita Sarkeesian 2012 samlade in pengar via Kickstarter för sin videoserie Tropes vs Women in Video Games som skulle diskutera kvinnorepresentationer inom spel. Varpå Sarkeesian blev trakasserad, mobbad och hotad av arga gamers där flera menade sig på att hon såg problem som inte fanns och att hon lurade folk på pengar. Spelmedia ställde sig då på Anita Sarkeesians sida vilket flera såg som ett svek mot spelen, spelpubliken och ett hot mot yttrandefriheten.

Flera saker har alltså under längre tid pyrt under ytan tills det att Gamergate tar sin form under augusti 2014. Motiven bakom, påstår då flera Gamergate-anhängare, är att det har uppdragats bevis på korrupcion inom de största spelmediasajterna och att de styrs av personer som hatar en stor del av spelpubliken och vill tysta deras röster. Därför är Gamergate ett konsumentuppror mot dessa sajter och målet är att få dem att bli mer etiskt korrekta och försvara gamer-identiteten. Gamer är då en person som anser sig ha spelkulturen som en betydande del av sin livsstil. Vad exakt termen "etik" innebär i sammanhanget av Gamergate skiftar dock beroende på vilken person inom rörelsen som du frågar. Vissa vill se förtydliganden gällande när en reporter och en intervjuperson har en tidigare relation. Andra vill att spelrecensioner skall skrivas neutralt utan inslag av politiska eller sociala idéer från recensenten. En tredje vill att vissa idéer, så som feminism, inte skall ha någon plats inom spelvärlden för att spel är bara underhållning.

Gamergate har samtidigt också kopplats till flera fall av trakasserier och hot online, som även läckt över i det verkliga livet. Mediekritikern Anita Sarkeesian och spelutvecklarna Zoe Quinn och Brianna Wu är då bara tre exempel på personer som i slutändan fått fly efter hot som riktats mot dem.

“Steve Morrison”, som han kallar sig, läser tredje året på college där han studerar marinbiologi. Han har spelat tv- och dataspel sedan han var sex år gammal, säger sig ha haft några av sina bästa upplevelser i livet tack vare spel och tycker att de är att betrakta som en konstform. Han är på många sätt en typisk “gamer”. Steve kom för första gången i kontakt med Gamergate genom en serie artiklar som inom Gamergate kallas för “Gamers are dead”-artiklarna, en samling åsiktsmaterial från flera olika spelpublikationer som publicerades i samband med att mediekritikern Anita Sarkeesian lämnade sitt hem efter att ha mottagit anonyma dödshot som angav hennes hemadress. Texterna växlar mellan att fördöma personer som trakasserat Anita Sarkeesian till att konstatera att spel inte längre bara är till för det ena könet utan något som alla skall kunna diskutera och ta del av. Många som sympatiserar med Gamergate har sett artiklarna som en krigsförklaring mot spelare och tycker att de visar på de likriktade åsikter som råder bland journalisterna.

– Alla är sammanlänkade med alla inom journalistiken, såvida du inte är deras fiende. Då blir du utstött. Det var då jag insåg hur ruttet allt var. Speljournalisterna gör allt för att driva sin egen agenda, även om det innebär att överge eller förolämpa sina egna läsare och klassa dem som hatiska, misogyn, töntiga män som bor i källare, säger Steve Morrison.

Vad gäller trakasserier som kopplats till Gamergate säger Steve att han känner igen det. Han tycker dock att det oftast är personer som är emot Gamergate som trakasserar Gamergateanhängare. Samtidigt är Steve inte beredd att döma ut någon av sidorna.

– Fördömer du en hel religion baserat på vad en liten grupp extremister gör? Nej, det är därför jag fortfarande har hopp för saker som feminism.

Det viktigaste för Gamergate är enligt Steve att slåss mot korruptionen inom spelmedia och sprida ordet om den censur av åsikter som pågår där. Det är en återkommande åsikt inom Gamergate. Om det är vad rörelsen faktiskt ägnar sig åt debatteras däremot flitigt. Ursprunget till hela kontroversen pekar på något helt annat. Ett kärleksförhållande som tog slut och ett krig mellan kulturer.

Gamergate tog sin form under slutet av sommaren 2014. Den 16 augusti postar då 25-åriga Eron Gjoni nio inlägg till thezoepost.wordpress.com där han berättar om förhållandet med sin före detta flickvän, spelutvecklaren Zoe Quinn. Han anklagar då Zoe Quinn för att ha varit otrogen mot honom med fem olika personer. En av dessa skall ha varit Nathan Grayson, en skribent för spelsajten Kotaku. Bloggen får spridning runt om på nätet på bland annat större sajter som Reddit.com och forumet 4chan (varav den senare kan liknas vid en större och mer extrem motsvarighet till svenska Flashback). Zoe Quinn har sedan tidigare varit mål för återkommande nätttrakasserier i samband med att hon släppte sitt spel Depression Quest, ett textbaserat spel om hennes egen depression. Kritiken mot Zoe tog då olika former, att hon exploaterade deprimerade människor, att hennes spel var dåligt, att hennes spel inte var ett "riktigt spel" med mera. Mobben som gick emot Zoe Quinn fick i vilket fall nytt bränsle efter Eron Gjonis bloggposter. På 4chan utvecklades detta i en så kallad "raid" i IRC-chatten "Burgers & Fries" (en referens till hamburgerkedjan Five Guys som i sin tur är en referens till antalet personer Zoe Quinn skall ha varit otrogen med enligt Eron Gjoni).

En 4chan-raid har som mål att användarna på 4chan attackerar någon eller något via nätet på olika sätt. Motiven bakom en raid kan vara lika många som antalet personer som deltar och kan sträcka sig från rent politiska mål till att folk bara tycker det är roligt att "trolla" saker. Alltså skapa uppståndelse för uppståndelsens skull.

IRC-chatten Burgers & Fries pågår från den 18 augusti till 6 september och i den går det att följa hur samtalet om Zoe förändras och utvecklas till det som blir Gamergate. Mycket tyder då på att Gamergate, medvetet eller omedvetet, blev format som ett sätt för 4chaners med flera att ta attackerna mot Zoe Quinn till en ny nivå genom att sprida dem till en större publik och göra dem "rumsrena" genom att säga att det handlar om presstetik och inte enbart attackera Zoe Quinn.

Burgers & Fries är som sagt inte enda tillfället som Zoe Quinn och bloggposterna diskuteras på nätet men likväl ett av de tillfällen som är formulerat som en raid, alltså med mål att enbart attackera och inte bara diskutera.

Förutom folk som hatar Zoe Quinn av olika orsaker så innehåller även IRC-chatten Burgers & Fries personer som vill diskutera händelsen ur ett perspektiv av pressetik. Som tycker Zoe Quinn och Nathan Graysons förhållande verkar problematiskt ur ett yrkesetiskt perspektiv. Däremot råder genom hela chatten en missuppfattning kring att Nathan Grayson skulle ha skrivit en positiv recension till Quinns spel Depression Quest. Det stämmer inte och var allmänt känt vid tiden för den som valt att googla på det. Nathan Grayson har skrivit om Zoe Quinn vid två tillfällen, varav inget specifikt handlade om henne och långt före deras förhållande.

En sökning på olika nyckelord i chatten visar att pressetik är en relativ liten del av diskussionen i IRC-chatten. "Zoe" och "Quinn" ger då 3727 respektive 833 träffar, medan "Nathan" och "Grayson" får nöja sig med 75 respektive 57 träffar. Detta trots att Nathan Grayson är den som anklagas för att vara den korruperade journalisten i sammanhanget. Däremot återkommer "Anita", vilket åsyftar den feministiska mediekritikern Anita Sarkeesian, hela 1055 gånger. Detta trots att Anita Sarkeesian aldrig anklagats för korruption. Det är nära på dubbelt så många träffar som "journalism" (558 träffar) och mer än tio gånger mer än "ethics" (92 träffar). Ordet "kill" förekommer däremot 338 gånger och "rape" 385. Det är tydligt att flera av chattarna tycker att Anita Sarkeesian har fel sorts åsikter och är ett dåligt inflytande på spelvärlden. Hon är en så kallad "social justice warrior" eller "SJW" som chattmedlemmarna beskriver det. Ordet är en nedsättande term för folk som engagerar sig i sociala frågor och kan liknas vid svenskans "pk-maffian". Det är en minst sagt återkommande term inom chatten som tillskrivs även Zoe Quinn och medlemmarna börjar diskutera hur de ska spinna situationen för att bäst komma åt henne. Detta när de inte sprider hennes personuppgifter, stulna nakenbilder och funderar på hur hennes självmordstankar ser ut.

"Aug 18 18.46.55 <BurgerKing> You can spin this story on an SJW angle easily

....

Aug 19 00.18.02 <hresvelgr> the best way to spin this is anti-corruption

....

Aug 21 17.23.31 <sarahv> The problem is that making it about Zoe sleeping around amounts to a personal attack which, while funny and something she totally deserves, will hurt our chances of pushing the other point

Aug 21 17.23.35 <Cyberserker> That's what you get

Aug 21 17.23.37 <Cyberserker> Faggot

Aug 21 17.23.38 <rd0951> ./v should be focused on the implications of gaming journalism

.....

Aug 21 17.23.47 <sarahv> Because SJWs will cherry-pick the /b/ shit posting and say "See? It's sexist MRAs!"

.....

Aug 21 17.24.17 <sarahv> "See? It's sexist MRAs!" is the bullshit cop-out that Anita used to deflect criticism of her bullshit

.....

Aug 21 17.49.45 <OtherGentleman> The more you try to attack her directly, the more she gets to play the victim card and make a bunch of friends who will support her because, since she has a vagina, any attack is misogyny

Aug 21 17.49.48 <rd0951> ./v should be in charge of the gaming journalism aspect of it. /pol should be in charge of the feminism aspect, and /b should be in charge of harassing her into killing herself."

Termerna /v, /pol och /b är olika forum inom 4chan där /v är 4chans spelforum medan /pol är forumet för politisk inkorrekthet och /b är sajtens mest populära forum som ägnar sig åt allt möjligt. MRA är en förkortning för Mens Rights Activist, vilket brukar beskrivas som en motrörelse till feminismen.

Diskussionen kring detta varvas med diskussioner om hur mycket chatt-användarna hatar Zoe Quinn, hur mycket de vill se henne död, hur gärna de vill knulla henne och så vidare. Efter några dagar konstaterar besökarna att de verkar vädrat ut allt de kunnat hitta om Zoe vid det här laget och raiden går på tomgång. Istället ägnar de sig åt saker som att jämföra Zoe Quinn och Anita Sarkeesian i en sexuell kontext, vem de helst skulle ligga med och så vidare. Vidare diskussioner handlar om huruvida Zoe kommer ta livet av sig och det förekommer även sadistiska fantasier om att mörda henne med kniv. Vid ett tillfälle dyker Zoes ex-pojkvän Eron också upp i chatten för att svara på frågor.

“Aug 24 20.08.30 <Eron_G> hey gang

...

Aug 24 20.08.59 <Eron_G> So I heard we're talking about my ex.”

Eron säger att det enligt hans uppfattning pågår mycket vänskapskorruption inom indiespelvärlden som Zoe tillhör såväl som i speljournalistiken. Exempelvis att man snabbt blir utesluten om man inte sällar sig till mängden. Något som enligt Eron blivit ännu tydligare efter alla trakasserier folk inom kulturen utsatts för. Eron får flera frågor gällande konkreta bevis angående korruption men säger att han inte vågar svara på detta just nu med risken för rättsliga påföljder. Eron ger också medlemmarna i chatten tips om hur de borde ta situationen med journalistkopplingen vidare, kanske organisera bojkotter av publikationer med mera.

“Aug 25 00.00.35 <Eron_G> also

Aug 25 00.00.43 <Eron_G> don't do this "end whiteknight journalism" thing

Aug 25 00.00.51 <Eron_G> don't make the problem about the wrong thing”

Eron tackar därefter för sig och försvinner. Folket i chatten fortsätter prata sexfantasier och vilka fördelar och nackdelar som finns med att få Zoe att ta livet av sig. En nackdel anses vara att det är dåligt ur en PR-synpunkt eftersom 4chan riskerar att få skulden för det.

Två dagar senare föds Gamergate.

Samtidigt som IRC-chatten “Burgers & Fries” pågår populariseras en serie Youtubeklipp kallade “The Quinnspiracy” uppladdade av användaren “Internetaristocrat”, en opinionsvideobloggare med sedan tidigare uttalat antifeministiska åsikter. Videorna driver vidare tesen att Zoe Quinn är en dålig människa som skall ha haft sex i utbyte mot positiv särbehandling i spelmedia. Enligt Internetaristocrat betyder detta att speljournalistiken som helhet är genomkorrumpad, inte minst av “social justice warriors” (pk-maffian) och bör därför brännas till marken. Både “Internetaristocrat” och hans videos beundras i IRC-chatten och får snart stor spridning över resten av nätet efter att de når skådespelaren och den konservativa profilen Adam Baldwin som den 27 augusti delar videon till sina nära 200 000 twitterföljare och använder för första gången hashtaggen #Gamergate. IRC-chattens användare uppmanar därefter varandra att

signalboosta Adam Baldwins tweets och ge dem så stor spridning som möjligt varpå #Gamergate hashtaggen fullkomligt exploderar i popularitet och raidforumet ägnar all sin fortsatta aktivitet i förhållande till hashtaggen, vilken förekommer hela 1443 gånger efter att Adam Baldwins tweet länkas för första gången i chatten. #Gamergate blir en stor trend på Twitter och medlemmarna i IRC-chatten gör sitt bästa för att försöka koordinera det hela.

“Aug 31 08.14.59 <OperationDunk> For today I'd like to see more of us on twitter form an undivided front

....

Aug 31 08.15.25 <OperationDunk> Start reporting and hiding the obvious bait

....

Aug 31 08.16.20 <OperationDunk> Yea, a lot of people are posting shit like "I wish all women would die #GamerGate"

Aug 31 08.16.32 <zahlman> oh yay

Aug 31 08.16.47 <OperationDunk> Its obvious bait, so we just need it to go away

Aug 31 08.16.54 <zahlman> do you have any thoughts/opinions about the vivian twitter avatars?

Aug 31 08.16.59 <OperationDunk> That's fine

Aug 31 08.17.04 <OperationDunk> Vivian is a good symbol”

En återkommande kritik som Gamergate-anhängare riktar mot Zoe Quinn är att hon skall ha saboterat insamlingen för ett feministiskt gamejam (en träff där man gör spel tillsammans utifrån olika teman) arrangerat av företaget The Fine Young Capitalists för att hon tyckte tillställningen var transfobisk och utnyttjade kvinnliga utvecklare genom att inte betala dem, varpå hon sedan startade sitt eget gamejam kallat Rebel Jam. Att Zoe saboterade The Fine Young Capitalist insamling har i efterhand dementerats av The Fine Young Capitalists själva som dock fortfarande är kritiska mot Zoe Quinn. Påståendet att Zoe Quinn saboterat insamlingen nådde i vilket fall /v-forumet på 4chan som bestämde sig för att donera pengar till insamlingen för att hjälpa The Fine Young Capitalists och reta Zoe Quinn. Eftersom medlemmarna på 4chan samlade in över 2000 dollar så fick de rätten att designa en karaktär till ett av spelen. Efter tidiga förslag om att “göra en kille som hatar kvinnor men gillar tuttar” kommer förslaget att gå emot stereotypen och göra en vanlig kvinnlig spelare för att trolla alla och gå emot förväntningarna. Resultatet är Vivian James (namnet är valt för att låta som “video games”). En vanlig tjej med rött hår och säckiga kläder som bara vill spela tv-spel och inte ser några problem med dem. Hennes design är tänkt

som en mänsklig version av v/-forumet på 4chan komplett med 4chans fyrklöver och färgschemat lila och grönt vilket inom 4chan är en referens till ett våldtäktsskämt. The Fine Young Capitalists och 4chan får ta emot stora mängder kritik för samarbetet men Vivian James och hennes inofficiella slogan "Can we just play video games?" blir snabbt en populär symbol inom Gamergate och stödjarna börjar sprida egengjorda bilder, spelmaterial, propaganda posters och porr baserat på Vivian James.

Gamergate börjar även att ge sig på olika spelmedia. Anledningarna bakom varierar men handlar ofta om att spelmedia trycker ner spelare och forcerar åsikter på dem som inte hör hemma inom spel. En av de större rörelserna inom Gamergate, Operation Disrespectful Nod, går då ut på att kontakta annonsörer till stora spelsajter så som Kotaku, Gamasutra, Polygon, The Escapist med mera för att få annonsörerna att ta bort reklamen från sajten. Detta genom att hävda sitt missnöje med sajten och säga att den står för oetisk journalistik som attackerar gamers.

Operation Disrespectful Nod får i detta särskild uppmärksamhet när Gamergate-anhängare lyckas få Intel att dra tillbaka sina annonser på sidan Gamasutra till följd av klagomål som kommit in gällande den kvinnliga journalisten Leigh Alexanders åsiktsmaterial "Gamer's don't have to be your audience. "Gamers" are over." (som inom Gamergate anses vara den första av de så kallade "Gamers are dead"-artiklarna). Texten handlar om att den typiska gameridentiteten kring en vit man inte längre stämmer och att skrällen i det har gjort att många utaggerat i trakasserier. I klagomålen till annonsörerna beskrivs artikeln som kränkande mot spelare. Samtidigt som detta pågår runt om på nätet så arbetar IRC-chatten "Burgers & Fries" vidare på att skapa en positiv berättelse kring Gamergate.

```
Aug 31 08.18.14 <OperationDunk>    I have a seriously fucking good idea
Aug 31 08.18.16 <memnix>          So cute hahahaha
Aug 31 08.18.20 *                  Sissis has quit (Remote host closed the connection)
Aug 31 08.18.32 <OperationDunk>    We could retake a lot of lost ground on twitter if we follow my
direction
Aug 31 08.18.50 <Gamer_Positive>   Let's hear it first.
Aug 31 08.18.59 <OperationDunk>    We get like 300-400 people and publicly apologize to Anita
Aug 31 08.19.06 <OperationDunk>    Like make her a card or something
Aug 31 08.19.07 <Gamer_Positive>   no
Aug 31 08.19.08 <onetruepurple>    i'm out m8
```

Aug 31 08.19.12 <Gamer_Positive> that's admitting guilt
Aug 31 08.19.25 <OperationDunk> We are not saying we're wrong, dummies
Aug 31 08.19.28 <Gamer_Positive> she'll accept and nothing will change, this is just more fuel for her
Aug 31 08.19.37 <OperationDunk> Just that we're not in support of anyone that harassed her
Aug 31 08.19.40 <Gamer_Positive> she'll spin it either way

På grund av Gamergates popularitet börjar alla möjliga intressenter dyka upp i rörelsen, var av vissa är mer välkomna än andra. Och konflikt uppstår mellan användarna.

Sep 02 09.07.32 <OperationDunk> I've been seeing an influx of videos being posted by obvious REAL MRA, anti-feminist batshit weirdos

....

Sep 02 09.08.03 <CreeperEsq> Ooooh that ain't good.

Sep 02 09.08.12 <CreeperEsq> Unless they're embarrassing themselves.

....

Sep 02 09.08.20 <OperationDunk> MRAs are fine, batshit crazy ones that claim "feminism is evil and infecting video games" make us look like total retards

.....

Sep 02 09.08.52 <Drinky_Kraw> but that's what feminism is doing

.....

Sep 02 09.08.57 <OperationDunk> They are trying to piggyback that shit onto GamerGate, and we gotta mass on their tweets and tell them to shut the fuck up

.....

Sep 02 09.09.14 <Drinky_Kraw> I mean I know you're not supposed to say it out loud, but that's practically the sole reason feminism exists

....

Sep 02 09.09.26 <OperationDunk> Actual feminism is just about equality, the average faggot that we want to reach doesn't understand how SJW work

....

Sep 02 09.10.32 <Usui>you're pretty new to this aren't you? OperationDunk , feminism about equality? yeah maybe 50 years ago

....

Sep 02 09.10.56 <OperationDunk> Fine, egalitarian feminism, like CHSommers

.....

Sep 02 09.11.17 <OperationDunk> She's a real asset, btw. Totally blowing people out

Sep 02 09.11.29 <OperationDunk> Make sure to thank her for being fucking great.

....

Sep 02 09.13.38 <OperationDunk> Anyway, please keep it in mind to not publicly support the nutjob MRAs. The cool ones aren't trying to peddle their videos on the back of #GamerGate.

Samtidigt som Gamergate-anhängare nästan uteslutande tycks vara emot profiler som Anita Sarkeesian och menar att dessa står för en vänstervridning av spelvärlden är de även snabba med att omfamna öppet politiska rörelser som ger sig in i diskussionen så länge de stödjer deras sak. Det är ett öppet krig mellan åsikter där i vissa omgångar ordet "pressetik" används under flera olika betydelser av Gamergate-anhängarna. Den 16 september laddar den konservativa tankesmedjan American Enterprise Institute upp en video titulerad "Are video games sexist?" med akademikern Christina Hoff Sommers (omnämnd som "CHSommers" i chatten ovan) som kallar sig för The Factual Feminist och som i videon konstaterar att spel inte alls är sexistiska. Videon får stor spridning och blir väldigt populär inom Gamergate utan att de politiska motiven bakom diskuteras i större utsträckning. Inte heller går man in på detaljer som att Christina Hoff Sommers inte har en bakgrund inom tv-spel medan Gamergaters arbetar hårt för att diskvalificera Anita Sarkeesians faktiska bakgrund inom tv-spel. Samma beteende återkommer även när konservativa nyhetsidan Breitbart plötsligt visar intresse för rörelsen och journalister som Milo Yiannopoulos, som tidigare uttalat sig negativt kring tv-spel, nu säger sig vara på Gamergates sida emot "social justice warriors". Flera av de nya politiska krafterna utanför spelvärlden som nu går in i rörelsen hävdar därtill att Gamergate inte längre bara handlar om spel utan om att försvara frihet och den västerländska civilisationen.

Kring samma tidsram får även uttalade vitmaktaktivister som Youtubeprofilerna Davis Aurini och Jordan Owen uppmärksamhet inom Gamergate-rörelsen när de startar en insamling som ger dem över 8000 dollar i månaden till en Gamergate-dokumentär som skall avslöja Anita Sarkeesian som "social justice warrior"-lögnare. Flera inom IRC-chatten "Burgers & Fires" blir dock kritiska till detta och tycker att rörelsen tjänar bättre på att lyfta fram positiva exempel som Youtubekändisarna Boogie2988 och TotalBiscuit vilka uttalat stöd för Gamergates ambitioner att granska spelpressen.

Allt eftersom fler personer blandar in sig i Gamergate desto grumligare blir rörelsen. Plötsligt handlar Gamergate om allt möjligt. Om att exponera korruption inom spelpressen, om att trola

Zoe Quinn och andra kvinnor, om att få bort politiska åsikter ur spelpressen, om att inte låta “fel” typ av spel få utrymme i media, om att försvara gameridentiteten, om att stoppa feminismen från att förstöra spelen, om att stoppa judarnas världskonspiration eller om det amerikanska försvarets lagring av personuppgifter. Vad som följer under de kommande månaderna är attacker mot allt och alla medan Gamergate-rörelsen börjar äta upp sig själv. IRC-chatten Burgers and Fries avslutas tvärt och en tid därefter bannlyses Gamergate från både Reddit och 4chan på grund av häxjakterna som rörelsen för. Delar av Gamergate emigrerar då till systemsidan 8chan, som ägs av andra personer men är utformad på samma sätt som 4chan. Om än att det inte finns något förbud mot häxjakter. En motbild till medias rapportering om Gamergates trakasserier startar på 4chan där användare uppmanas twittra #NotYourShield ihop med #Gamergate för att visa på att annat än vita män stödjer rörelsen och att det därför inte handlar om misogyni eller rasism. Någonstans startar också ett musikprojekt där Gamergaters tolkar olika kända låtar och gör om dem till protestsånger i stil med “The Games They Are Not Chargin”. Gamergates största debatt blir vad rörelsen handlar om. Frågorna kring pressetik blir stillastående och används främst som ett försvar när rörelsens trakasserande medlemmar hängs ut på nätet. Något som skapar bekymmer för flera av Gamergate-supportarna på 8chan och Reddit-avdelningen KotakuInAction. Gamergate-stödjaren “skm skm” berättar själv om sina egna problem med rörelsen:

– De är många. Jag har hamnat med många människor jag vanligen inte skulle hålla med. Även om jag inte är en av dem, min släkt är delvis judisk. Så att höra /pol skrika om kulturell marxism och hur judarna försöker förstöra västerländsk civilisation är lite oroande. Jag är också orolig att högerfolket och mer extrema ideologier som jag för tillfället är allierad med får ut mer av det här än jag, när det gäller min kritik mot politiserad spelbevakning.

Gamergate-supportern “Suraj Chopra” ser även han problemen inom Gamergate.

– Många idioter är för besatta och paranoida angående “sjws”. De sätter etiketten på alla som inte håller med deras åsikter kring journalistik och sen bedömer de allt de utifrån det. Det är helt efterblivet och lika illa om inte värre än vad de så kallade “sjwsen” håller på med. Det är den typen av personer som sprider hat. Förmodligen är hälften av dem troll och de förstör för oss som

vill ha en faktisk diskussion kring att journalister har privata relationer och ekonomiska kopplingar till vad de rapporterar om.

Komplikationer kring internets anonymitet tas också upp, här av pro-Gamergaten "Chris Daly".

– Anonymiteten är ett problem. Jag tror många av de som trakasserar kommer från trolldelar av Twitter och internet tillsammans med arga tonåringar med mycket missriktad ilska. Om jag var tolv så hade jag fått glädjefnatt över trollmöjligheterna i den här situationen. Jag tror att den typen av person just nu är vår största fiende.

Ryska "Salamandra", en av få proGamergate-kvinnor som uttalar sig kring kritiken mot rörelsen, säger att ett stort problem är folk som blir Gamergate-kändisar.

– Det är bra om vi har supportrar som hörs men vi kan inte förlita oss för mycket på dem. Titta på vad som hände med King of Pol som var väldigt aktiv men så kom det fram att han förfalskat bevis mot sajter och när han blev överbevisad började han ropa om att rörelsen var död.

King of Pol beskrevs under längre tid som en av de största profilerna inom Gamergate-rörelsen. Idag anser många att han är utesluten. Något som dels handlar om King of Pols attityd och påstådda lögnen från hans sida, men också att King of Pol gjorde bort sig i en livestream. Han satt då berusad tillsammans med InternetAristocrat, uppladdaren av de ursprungliga QuinnsPiracy-videorna som Adam Baldwin tweetade när han för första gången använde hashtaggen "#Gamergate", och några andra och bland annat förklarade att han "inte ogillade judar utan bara zionism".

En kort tid därefter tar även InternetAristocrat bort alla sina konton från nätet, inklusive sina videos. I ett avskedsmeddelande säger han att extremismen nu runnit ur rörelsen och att Gamergate därför blivit lika korrupt av pengar och nepotism som branschen man svor att bekämpa.

Det har gått nära på ett halvår sedan inläggen på thezoepost blev startskottet som ledde fram till Gamergate. Flera supportrar menar sig på att rörelsen vid det här laget lyckats rensa ut de värsta elementen och att Gamergate handlar om pressetik. Vad gäller rörelsens ursprung med trakasserierna mot Zoe Quinn är svaren blandade.

– Några oförsvärbara saker skedde tidigt mot Zoe Quinn men jag tycker inte det definierar rörelsen eller att den för alltid måste vara misstrodd. Jag tror faktiskt att Gamergate på riktigt startade när de stora spelsidorna försökte stänga ner diskussionen och det fick en motsatt Streisand-effekt som bevisade några av påståendena kring speljournalistiken, säger Gamergate-supportern “Kwese Tnumo”

8chan-användaren “Tan Tran” menar istället att Zoe Quinn bara var startskottet för något större.

– Tanken på en revolution har funnits länge. Zoe Quinn var bara droppen som fick bägaren att rinna över.

Han menar dock att Zoe Quinn bör ses som irrelevant för Gamergate.

– I förhållande till rörelsen är hon ingen. Hon är ingen journalist eller någon konsument. Hon och Anita Sarkeesian försöker bara skaffa berömmelse genom att kopplas till Gamergate.

Bland de över 50 personer från både 8chan och KotakuInAction som hör av sig och vill tala om Gamergate säger nära på alla att rörelsens viktigaste fråga är den om pressetik. Om än att det råder spridda åsikter kring vad ordet innebär.

En undersökning på Twitter baserat på 100 000 insamlade tweets under hashtaggen #Gamergate visar dock att svaret är mer oklart. I hög grad handlar Gamergate om etik men också om väldigt många andra saker som Anita Sarkeesian, politiska ideologier inom spelbevakningen, feminism, censur och en nyhetshändelse där actionspelet Grand Theft Auto V plockades bort från Target i Australien efter klagomål från kunder. Datan visar också på att ordet etik används på väldigt många olika sätt som oftare är grundat i personliga åsikter snarare än faktiska pressetiska övertramp. Det enda som går att se riktigt tydligt är att i grunden verkar Gamergate handla om ett åsiktskrig gällande hur olika personer tycker att spelpressen skall skriva om och diskutera spel. Detta syns inte minst i det bild- och videomaterial som delas och vilka de populäraste hashtaggen är att använda, #antisjw, #feminism, #womenagainstfeminism, #sjw och #fullmcintosh (ett skämt om Anita Sarkeesian och hennes arbetspartner Jonathan McIntosh).

Den populäraste hashtaggen är #NotYourShield vilken startade på 4chan för att värja rörelsen mot kritik genom att använda kvinnor och minoriteter just som en sköld. Den näst populäraste är #opskynet som är till för att få Gamergate-supporters att följa varandra. Baserat på den data som samlats in stämmer inte heller påståendet att trakasserierna fasats ut ur Gamergate. Datan visar då att #Gamergate-hashtaggen består av en central grupp som utgör omkring en fjärdedel av rörelsen varav de andra tre fjärdeddelarna sedan främst ägnar sig åt att dela deras inlägg. Och vilka är de populäraste användarna vid den här tiden? @davidmdrainman @thewtfmagazine och @fartchives, alla proGamergate. @davidmdrainman är då sångaren i hårdrocksbandet Disturberd vars inlägg om Gamergate handlar främst om att han tycker det är för mycket politisk korrekthet inom spelbranschen. @thewtfmagazine är Twitterkontot till en humorsajt på Facebook som stängdes ner 4 november av Facebook själva på grund av mobbing. Kontot @fartchives finns inte längre utan är nedstängt på grund av att användaren trakasserat folk. Användarna på KotakuInAction och 8chans Gamergate-forum hävdar likväl fortfarande att kopplingen till de återkommande trakasserierna är irrelevant för vad rörelsen står för som helhet.

– Jag tror termen trakasserier är meningslös i den här debatten när antigamergate-sidan sprider folks personuppgifter och skickar dem knivar och sprutor med posten men ändå påstår att folk som tycker annorlunda är skyldiga till trakasserier. Jag tror att trakasserier och hot är vanliga på internet, inte att det är en könsfråga. Jag har tagit emot flera hemska hot över nätet och jag lever fortfarande, säger användaren “Guerillamail”.

Gamergatesupportern “Cnek” har varit med rörelsen sedan augusti och säger sig fortfarande inte ha sett några trakasserier.

– Jag har ännu inte sett ett riktigt, verifierat exempel på trakasserier som är kopplat mellan de som trakasserar och Gamergate. Hur som helst, om vi räknar med möjligheten att folk faktiskt blir trakasserade, så tycker jag det är helt onödigt och idiotiskt beteende. Ingen förtjänar sånt, inte ens idiotiska mobbare som Brianna Wu och Quinn som tror det är okej att lägga skulden på en av de mest trakasserade och utsatta grupperna i samhället: gamers.

Faktarutor

Persongalleri:

Adam Baldwin: Skådespelare som spred TheQuinnspiracy under hashtaggen #Gamergate.

Anita Sarkeesian: Mediekritiker bakom videoserien Tropes VS Women in Video Games.

Brianna Wu: Spelutvecklaren bakom Revolution 60.

Eron Gjoni: Zoe Quinns expojkvän som startade bloggen thezoepost.

Internetaristocrat: Videobloggare som postade videoserien TheQuinnspiracy till Youtube.

Nathan Grayson: Spelskribent för spelsidan Kotaku.

Zoe Quinn: Spelutvecklaren bakom Depression Quest.

Termer:

4chan: Forum på nätet som historiskt har haft flera kopplingar till flera illegala aktiviteter.

8chan: Ett syterforum till 4chan med mindre regler för vad man får göra och prata om.

Burgers & Fries: Namnet på en chattkanal och ett smeknamn för Zoe Quinn.

IRC: Internet Relay Chat. Ett äldre chattverktyg där du skapar olika kanaler för att prata.

Kotaku: En stor sajt för recensioner och spelnyheter.

MRA: Mens Rights Activist. Kan beskrivas som en motrörelse mot feminismen.

Operation Disrespectful Nod: En Gamergatekampanj för att få annonsörer att lämna spelsidor.

The Quinnspiracy: Videoserie av Internetaristocrat som handlar om Zoe Quinn.

Raid: En attack mot någon eller något.

SJW: Social Justice Warrior. Nedsättande term för person som ägnar sig åt politisk korrekthet.

Twitter: En mikroblogg där inlägg skrivs på 140 tecken och delas mellan användarna.

Raid: En attack mot någon eller något.

Reddit: Stort onlinecommunity som ägnar sig åt allt möjligt och medlemmarna får rösta på vad de tycker skall vara populärt.

Vivan James: En fiktiv karaktär som används som symbol av Gamergateanhängare.

White Knight: Nedsättande term för män som försvarar kvinnor på grund av att de är kvinnor.

ANALYS

Ifall det inte framkommit vid det här laget så är den ledarlösa internetrörelsen Gamergate en väldigt osammanhängande sak. Svår att avgöra var den börjar, vad den innefattar och vart det hela kommer sluta. Som de flesta internetdraman är det nästan för komplicerat för att någon skall orka bry sig. Skillnaden är att dramat den här gången läckt från forumtrådarna och twitterinläggen ut i verkligheten. Till följd har flera människor fått sina liv förstörda. I Sverige var spelbranschen imponerande snabb att svara på dessa pågående trakasserier inom spelpubliken och fördömde dessa i en artikel i SvD. Samtidigt i ett samtal med en av cheferna för en av Sveriges största spelutvecklare framgick det att hen inte var helt säkra på vad man tagit avstånd från, mer än att det handlade om sexism bland spelpubliken. Därför är Gamergate också viktigt att granska, eftersom den här typen av situationer och ledarlösa rörelser förmodligen inte lär bli färre eller mindre komplicerade i framtiden.

Även om rörelsen säkerligen går att betrakta som trivial ur ett större perspektiv så innehåller Gamergate flera element som även syns i dagens debatt kring högerextremismens framfart i Europa. Inte bara i nostalgiserandet, krigspropagandan, bevarandet av kärnvärden och "gameridentiteten" men också i svårigheten att skriva om det. Media utmålas ofta som en fiende där alla tycker likadant och allt de säger är felvinklat från starten. Som följd omger sig rörelserna, så som Gamergate, istället med egna mediekanaler och för register över vilka sajter, journalister och personer som man anser antingen är för eller emot rörelsen i fråga. Något som i Gamergates fall flera gånger blivit ironiskt då många hävdar att rörelsen är till för att förena spelare mot korrumperade och åsiktsvinklade journalister. Istället har de delat upp spelare och börjat diktera vem som har rätt och fel åsikter. För att inte tala om Gamergates nyskapade "journalistik" som om något är genomgående politiserad och åsiktsvinklad. I och med detta har flera, ibland extrema, intressen utnyttjat situationen för att framhäva sina egna agendor, bygga kändisskap och få folk att ge pengar till olika saker. Återigen något som Gamergate anklagat sina fiender för att göra.

I slutändan är de som förlorat spelfansen, journalister som konsumenter. De blir lidande genom att samhällets bild av dem blir kulturens värsta sidor. Något som speljournalisterna även får ses

medskyldiga till eftersom det onekligen finns en stor grupp människor inom Gamergate som inte känner att deras röster hörs och vars ilska därför används som vapen av duktiga manipulörer som skickar dem mot otydliga mål som “feminazister”, “åsiktspoliser” och “pk-maffian. För speljournalisterna har inte lyckats förtydliga situationen. Dels för att de jobbar i uppförsbacke då de enligt Gamergate utgör problemet i sig. Men istället för att låta granskande och transparent journalistik vara svaret har speljournalisterna valt att låsa fast sig främst vid sitt åsiktsmaterial om Gamergate och i övrigt avfärdat rörelsen. Det kan ses som förståeligt på flera punkter, men det har bara förvärrat situationen för alla eftersom Gamergate-anhängarna bara blir frustrerade. Som följd lämnas de till sina egenkonstruerade nyhetskanaler och världsbilder istället för nyanserade journalistiska texter. De olika lägren fortsätter alltså att gräva ner huvudet i marken på varsitt håll i väntan på nästa stora händelse.

Hemsidetext

Gamergate handlar inte om pressetik

Nät rörelsen Gamergate har kopplats till flera trakasserier mot kvinnliga spelutvecklare men anhängarna påstår att det handlar om pressetik. En ny undersökning från journalistprogrammet vid Göteborgs universitet visar att detta inte stämmer.

Den ledarlösa internetrörelsen Gamergate har varit aktiv i spelvärlden sedan augusti 2014. Gamergate har kopplats ihop med flera fall av trakasserier bland annat mot kvinnliga spelutvecklare. Dess supportrar förnekar samtidigt att detta har något med rörelsen att göra. Istället säger de att Gamergate handlar om att uppmärksamma korruptionen bland speljournalisterna och att bevara gamer-identiteten. En ny undersökning från JMG, institutionen för journalistik, medier och kommunikation vid Göteborgs universitet visar dock att Gamergate har sitt ursprung i näthatet riktat mot den kvinnliga spelutvecklaren Zoe Quinn vilket senare utvecklats till Gamergate-rörelsen. Detta uppdagades efter en genomsökning av en chattkanal där attackerna mot spelutvecklaren i fråga organiserades. Flera Gamergatesupporters säger att detta inte är relevant i dagsläget eftersom rörelsen förändrats med tiden och rensat ut sina problematiska element.

– Några oförsvarbara saker skedde tidigt mot Zoe Quinn men jag tycker inte det definierar rörelsen eller att den för alltid måste vara misstrodd. säger den anonyma Gamergate-supportern “Kwese Tnumo”

Undersökningen visar samtidigt att Gamergate fortfarande inte lyckats göra sig av med sina problematiska element. Eller att rörelsens anhängare inte ens är särskilt överens om vad Gamergate eller saker som pressetik handlar om. En analys av 100 000 tweets med hashtaggen #Gamergate visar då att Gamergate mer handlar om ett åsiktskrig gällande vilka tankar och personer som skall höras i spelbevakningen. Därtill är flera av de personer som hörs mest i rörelsen fortfarande folk som trakasserar. Gamergatesupportern “Cnek”, som också vill vara anonym, har varit med rörelsen sedan augusti och säger sig ändå inte ha sett några trakasserier.

– Jag har ännu inte sett ett riktigt, verifierat exempel på trakasserier som är kopplat mellan de som trakasserar och Gamergate. Hur som helst, om vi räknar med möjligheten att folk faktiskt blir trakasserade, så tycker jag det är helt onödigt och idiotiskt beteende. Ingen förtjänar sånt, inte ens idiotiska mobbare som Zoe Quinn som tror det är okej att lägga skulden på en av de mest trakasserade och utsatta grupperna i samhället: gamers.

METODRAPPORT
av Viktor Eriksson
Examensarbete i journalistik 22,5 hp
Göteborgs universitet, höstterminen 2014

1. INLEDNING.....	24
2. FRÅGESTÄLLNING.....	25
3. BAKGRUND.....	25
3.1 Tidigare publicerat.....	25
3. Mitt arbete.....	26
4. AVGRÄNSNING.....	27
5. ARBETETS GÅNG.....	28
5.1 Arbetets olika faser.....	28
5.2 Svårigheter.....	31
5.3 Etiska överväganden.....	31
5.4 Valda undersökningsmetoder och vilka jag valde bort.....	32
5.5 Källkritik.....	32
5.6 Om jag hade haft mer tid.....	33
6. METOD OCH RESULTAT.....	33
6.1 Metod.....	33
6.2 Inhämtande av bakgrundsmaterial.....	36
6.4 Det som jag valde bort och varför.....	37
7. SVAR PÅ FRÅGESTÄLLNING.....	38
8. LITTERÄR REFLEKTION.....	38
9. FRAMTIDA UNDERSÖKNINGAR.....	41
10. KÄLLFÖRTECKNING.....	42
10.1 Skriftliga källor.....	42
10.2 Muntliga källor.....	44
11. MÅLGRUPP.....	47

1. INLEDNING

Tv- och dataspel är 2000-talets snabbast växande underhållningsindustri och är idag att jämföra med television, film och musik. Ändå har spel i sin nuvarande populära form inte funnits mycket längre än 30 år, vilket betyder att journalistiken och sättet vi skriver och talar om spel har funnits ännu kortare. Både journalistiken såväl som publiken är därför i ett mycket formbart skeende där de försöker hitta sin egen identitet såväl som betydelsen i spelen de spelar. Handlar det om sofistikerade leksaker för en ny tid? Om konst? Eller kanske både och? I och med brist på definition men utan avsaknad av folk som känner stor passion för spel har det bildats olika åsiktsfalanger kring vad som är rätt och fel inom spelvärlden. Denna konflikt handlar då inte bara om vad folk tycker är bra och dåligt utan även själva sättet kring hur man utvärderar och pratar om spel från första början med gemensamma metoder. Dessa grupperingar har drabbat samman allt mer frekvent de senaste åren i takt med det att spel växt sig större och större och släppt in allt fler typer av människor än de som var målgruppen för tio år sedan. Kontroverserna kring Gamergate slog upp i augusti och blev ett svåröverskådligt kaos som spred sig genom spelvärlden och även läckte över i vardagen med flera personer som kom allvarligt i kläm, samtidigt som en stor grupp frustrerade människor kände att deras röster inte hördes. Vissa sa att det handlade om att attackera kvinnor. Andra att det handlade om pressetik.

Jag valde att granska händelserna kring Gamergate för att jag ville reda ut var den här ledarlösa rörelsen, som knappt verkade veta vad den var eller vad den ville, kom ifrån, samt ännu viktigare: vart den är på väg. Gamergate är intressant att granska för att det är i sig inte ovanligt att olika grupper hänger på sina egna budskap och ideologier till existerande saker som partier och demonstrationer, men skillnaden här är att rörelsen inte har någon central styrning alls. Det är en oformlig massa med förmågan att byta motiv och skepnad varje vecka. Därför har det också varit väldigt svårt att granska. Likväl är det ett fenomen som kan komma att bli allt vanligare på både internet och sociala medier såväl som något som kommer läcka över allt mer i vardagens samtal. Därför är det viktigt att studera dem så att vi i förlängningen kan få fram så korrekt, påläst och objektivt eftersträvande journalistik om dem som möjligt.

2. FRÅGESTÄLLNING

Gamergate är en ledarlös rörelse på nätet som kan kopplas samman till flera fall av trakasserier såväl som flera hot riktade mot kvinnliga spelutvecklare och mediekritiker. Samtidigt hävdar flera Gamergate-supportrar att rörelsen egentligen handlar om pressetik och att granska bristande speljournalistik.

Min frågeställning är därför, **handlar Gamergate om pressetik?** En fråga som i sig är väldigt svår att svara på varför jag istället delat in den i två underfrågor, **var kommer Gamergate ifrån?** samt **hur ser rörelsen ut idag?** Min tanke har alltså varit att titta på ursprunget, incitamentet bakom och vilka krafter som varit med och format rörelsen sedan starten. Detta eftersom jag anser att det visar på vad rörelsen handlat om från första början. Däremot är det också viktigt att titta på vart Gamergate senare har tagit vägen. Rörelser kan som bekant förändras och formas om. Inte minst när de saknar officiell ledning. Därför har jag även gjort en undersökning kring hur rörelsen ser ut idag för att se om den förändrats.

3. BAKGRUND

3.1 Tidigare publicerat

Eftersom själva Gamergate är ett nytt fenomen som föddes i augusti 2014 så skrivs förmodligen den eventuella akademiska litteraturen om Gamergate i samma veva som den här uppsatsen har författats. Någon tillgång till färsk akademisk litteratur har därför inte funnits. Däremot har det skrivits journalistiska texter som täckt händelserna i form av speljournalistiska texter, direkta nyhetstexter, åsiktsmaterial och bloggposter. Samt förstås en ännu större mängd icke journalistiska texter som ges ut och sprids främst via olika sociala tjänster och nätverk där också Gamergate har varit mest aktivt och känt. Den svenska bevakningen av Gamergate har nära på uteslutande handlat om åsiktsmaterial snarare än journalistiskt beskrivande eller granskande texter. Det har dock skrivits många texter som har att göra med kontroverser kring kvinnors behandling inom spelkulturen. Både vad gäller deras representation inom själva spelen, vad för värderingar och signaler kvinnoporträtteringar inom populära spel ger publiken, till hur

spelpubliken har behandlat kvinnor genom åren. Ett ämne som utgjort bakgrund för händelserna kring Gamergate.

Starten för denna kontrovers och rapporteringen kring kvinnor i spelvärlden kan spåras att ha sitt ursprung under 2012. Dels i att föreläsningarna under årets Game Developers Conference i San Francisco hade en genomgående ton där frustration kring representationen av kvinnor var under all kritik inom spelvärlden. Något som även fick stor täckning i spelnyheterna. Samma år startade även mediekritikern Anita Sarkeesian en insamling på Kickstarter där hon sökte finansiärer till en videoserie som skulle titta närmare på hur kvinnor porträtterades inom tv och dataspel. Något som ledde till massiva mängder näthat mot Sarkeesian, vilket skildrades i ett flertal artiklar på spelsajter, som vid den här tiden vanligen skrev främst om vad för pressmeddelanden som olika spelutgivare skickat ut. Under hösten har den här processen av trakasserier och rapporteringen om dem upprepats med Zoe Quinn, Anita Sarkeesian (igen) och Brianna Wu. Samtliga kvinnor inom spelvärlden som blivit beskyllda av sina meningsmotståndare från att tvinga på spelvärlden feministiska åsikter eller andra typer av perspektiv som inte behövs. I det här finns också anklagelserna att spelsajterna i sig gjort sig skyldiga till brista i sin pressetik genom att ha personliga relationer till vilka de rapporterar om med mera. Det här har dock främst skildrats på mindre spelsajter såväl som den konservativa nyhetssajten Breitbart. Några inslag av grävande journalistik finns också. Exempelvis gjorde Newsweek.com en twitterundersökning där man tittat på vilka personer som fick mest andel negativa tweets i samband med hashtaggen #Gamergate. Resultatet visade då på att Gamergate-supportrar i högre grad gick på kvinnor som inte var journalister än män som var journalister.

3.2 Mitt arbete

Bevakningen har alltså varit omfattande när det kommer till Gamergate sett till USA, men mycket är samtidigt åsiktsmaterial och bloggposter medan ytterst lite är granskande journalistik. Därför var mitt mål att personligen spela den rollen genom att granska Gamergates påståenden om att det handlar om pressetik. Jag också valt att prata med supportrar av Gamergate om rörelsen snarare än personerna som trakasserats av Gamergate. Det senare har varit fallet i den tidigare

journalistiken om Gamergate, vilken kan bero på att rörelsen inte har någon ledning att ställa frågor till.

4. AVGRÄNSNING

Eftersom Gamergate är en väldigt rörig rörelse och som förändrades i realtid medan det här arbetet skrevs så var det nödvändigt att försöka avgränsa undersökningarna så mycket som möjligt. Min frågeställning **“Handlar Gamergate om pressetik?”** är i sig alldeles för stor varför jag valde att avgränsa den till två underfrågor som tittar på rörelsens start och var den befinner sig nästan ett halvår senare i december. Undersökningarna skiljer sig till metod och form men är gjorda för att komplettera varandra och för att det inte tjänade någon större poäng att göra samma typ av undersökning vid två olika tidstillfällen.

I min första undersökning **“var kommer Gamergate ifrån?”** så har jag valt att begränsa mig till en särskild IRC-chatt även om diskussioner kring thezoepost (bloggen som startar häxjakten på Zoe Quinn och som folk använder som bevis för att speljournalistiken är korrupt) pågick runt om flera ställen på nätet så som Reddit.com och andra delar av 4chan. Anledningen till varför går att läsa i “Metod”-avsnittet.

Vad gäller den andra delen av min undersökning kring frågan **“hur ser rörelsen ut idag?”** så var en av mina ursprungliga idéer att titta på hur innehållet i twitterhashtaggen #Gamergate utvecklats mellan det första inlägget i augusti fram till december. Tyvärr visade det sig att Twitter har en väldigt ytlig sökfunktion. Trejdepartsprogram finns visserligen men kostade omkring tjugo tusen per månad varför jag istället fick avgränsa mig till att göra en stickprovsanalys av cirka 100 000 tweets under en lågintensiv period i december.

En annan avgränsning som jag gjort är att det hänt väldigt mycket inom Gamergate varför jag valt att lyfta fram det jag tycker är några av de mest relevanta delarna. Detta har jag gjort för att den journalistiska presentationen skall bli läsvänlig och pedagogisk att följa. Jag är bekväm med avgränsningen och anser att den inte riskerar att devalvera vad som framkommit i mina undersökningar. För vidare tankar kring detta se avsnittet “Litterär reflektion”.

5. ARBETETS GÅNG

5.1 Arbetets olika faser

Fas 1 - idé och research

Ursprungligen ställde jag in mig på att skriva om hur kvinnor finns representerade inom de största spelsajternas redaktioner. Vad de får skriva om med mera. I och med Gamergate blev det däremot tydligt att det som var aktuellt inte var om kvinnor hade det jämställt på arbetsplatsen, utan om de ens var välkomna i spelvärlden överhuvudtaget. Individ efter individ attackerades och trakasserades under hashtaggen Gamergate på grund av alla möjliga anledningar varför det kändes logiskt att titta närmare på detta. Särskilt när Gamergate både var involverat när det handlade om trakasserier och illegala hot såväl som ett uppror mot speljournalister. Att de var korrupta, att de var åsiktshomogena, att de var påverkade av fel åsikter, att de förolämpade sina läsare med mera. Ju otydligare det blev desto mer nyfiken blev jag. Särskilt när det stod klart att risken finns att folk använder otydligheten som en sköld för att komma undan med omoraliska, eller kanske till och med olagliga, handlingar. Min research började på det som av flera kallas för anti-Gamergate-sidan. Det vill säga de stora spelpublikationerna och journalisterna med de populäraste texterna. Därefter fortsatte jag med att gå över till delarna av internet som identifierar sig som öppet pro-Gamergate. Dels de oorganiserade lösdrivarna på Twitter men också de mer organiserade supportrarna på Reddit-avdelningen KotakuInAction och 8chans gg-forum. Jag såg också till att ha koll på Reddit-avdelningen GamerGhazi som är uttalat anti-Gamergate. På dessa platser kunde jag finna en mer nyanserad diskussion om Gamergate och enligt min uppfattning en genuin oro över speljournalistikens pressetik. Däremot är det väldigt splittrat vad pressetik betyder. Vissa är inne på klassiska saker som bjudresor, möjlig vänskapskorruption och oron för att pengar är inblandat mellan journalister och utvecklare. Konkreta bevis visas dock inte upp utan det handlar främst om anklagelser baserat på antaganden. I lika många fall verkar pressetik ha mer med åsiktsskiljaktigheter att göra. Att de tycker spelkritiker skriver politiserade texter influerade av feminism vilket är oetiskt för det är inte objektivt, att de skriver om indiespel som inte är tillräckligt bra för att de inte gillar

“vanliga” spel. Att spelare borde kräva att recensioner skall vara så objektiva som möjligt och bara utföras av folk som tycker om spelen med mera.

När jag säger att jag är journaliststudent på dessa pro-Gamergate-sidor så får jag snabbt kontakt med över 50 personer som alla vill berätta sin sida av historien och känner sig underrepresenterade. De är intelligenta och välformulerade, om än långgrandiga i sina svar. Samtidigt märker jag att det främst är en särskild typ av människor som organiserar sig här och tar kontakt med mig. Jag ser minst lika många användare på 8chan, Reddit och Twitter som ostrukturerat tycks attackera folk bara för sakens skull. Här finns de mer konspiratoriskt lagda Gamergate-anhängarna, men ibland blir gränsen mellan vad jag uppfattade som rationella personer och konspiratoriska invidider mindre tydlig. Nästan alla jag pratar med är exempelvis övertygade om att Anita Sarkeesian är en bluffmakare som lurat folk på pengar och att både hon, Zoe Quinn och Brianna Wu egentligen skickat hot till sig själv och lagt sina personuppgifter på nätet för att bli attackerade och i förlängningen berömda. Något som varken jag eller de kunde hitta några bevis för.

Fas 2. - genomförande

Vid det här laget blir jag orolig över hur jag skall kunna granska Gamergate-situationen på ett neutralt och nyanserat sätt. Att skildra en ledarlös rörelse där alla tycker det handlar om dussintals olika saker och samtidigt hitta poängen i det hela blir lite som att skildra en storm genom ett nålsöga. De flesta metoder jag kommer fram till får snabbt förkastats eftersom de är alldeles för tidskrävande, eller att de bara kommer plocka fram data som är lätt att förkasta eftersom det lika enkelt går att plocka fram data som visar på motsatsen. Samtidigt är det flera personer som granskar Gamergate vid samma tillfälle varför ett par tillvägagångssätt får läggas ner då andra helt enkelt hinner före. En av dessa var att titta på andelen negativa och positiva tweets samt till vilka personer folk twittrar dessa under hashtagen #Gamergate och i vilken mån dessa är manliga journalister eller kvinnliga spelutvecklare. Tyvärr hann Newsweek före här så jag fick leta på annat håll.

I slutändan kom jag fram till att jag skulle göra två olika undersökningar där jag dels skulle titta på vart Gamergate-rörelsen kom ifrån, men också var den befann sig i nuläget. Att Gamergate

hade ursprung i attackerna mot Zoe Quinn var jag relativt säker på vid det här laget men det hade inte varit fullt så relevant om jag inte också kunde visa på vart rörelsen befinner sig idag. Mycket kan hända på fyra månader inte minst när det handlar om en rörelse utan central stryning. Idén att granska IRC-chatten “Burgers & Fries” kom naturligt då den uppfyllde flest kriterier och kunde ses som ett tydligt dokument som skildrade bakgrunden, starten och utvecklingen av Gamergate. Mer om det i Metod-avsnittet.

Eftersom det inte fanns en lika tydlig centralpunkt att granska fyra månader senare så valde jag en annan typ av undersökning där jag skulle granska utvecklingen via Twitterhashtaggen #Gamergate. Tanken var då först att analysera hashtaggens innehållsutveckling sedan starten i augusti, men eftersom detta krävde särskilda betaltjänster som kostade alldeles för mycket i pengar valde jag att göra ett stickprov på 100 000 tweets under en lugn period i december på strax över fyra dagar. För mer, se Metod-avsnittet.

Fas 3 - utgörning

Jag började skriva relativt tidigt under arbetet om så bara för att försöka bygga upp en historisk tidslinje och översikt över vad som hänt. Allt eftersom tiden gick blev det tydligt vilka scener jag var tvungen att ha med, vilket är då Gamergate läcker över i det verkliga livet. Annars låg en utmaning i att dramatisera saker som chattloggar och uppdateringar på internet samt hur dessa hörde samman utan att jag för den sakens skull la bitarna i den ordning jag tyckte var mest dramaturgiskt spännande. Eftersom jag begränsat mig till IRC-chatten Burgers & Fries blev det logiskt att låta denna vara en central karaktär under en stor del av texten och visa hur händelser runt om på nätet reflekteras i chattloggen. Den andra biten av reportaget var först tänkt som en mer statistisk redogörning av var rörelsen befann sig idag och visa på hur osammanhängande budskapet fortfarande var. Eftersom detta däremot inte blev särskilt spännande att läsa och kraftigt trappade ner dramaturgin i texten så valde jag att dramatisera även dessa resultat och låta dem vävas in och ut med en del av händelserna som sker inom Gamergate vid ungefär samma tillfälle.

5.2 Svårigheter

Att kvalitativt läsa IRC-chatten

Att göra en kvalitativ textanalys av en chattlogg på 5787 sidor (Arial 11, radavstånd 1.15) insåg jag skulle kunna vara problematiskt vad gäller reliabiliteten. Text är ytligt medan tankar är djupa så det fanns förstås risken att jag skulle feltolka vad som sades av vissa personer. Inte minst när språket som brukas i sammanhanget använder väldigt mycket slang och smala referenser. Därför valde jag att även stödja upp mig mot en sökning på vilka nyckelord som förekommer i chatten samt titta närmare på sammanhangen där de förekom.

Att utkräva ansvar

Eftersom Gamergate är en ledarlös internetrörelse så består den av anhängare som alla tekniskt sett är lika viktiga. Jag kunde alltså prata med vem som helst utan att dennes svar skulle väga särskilt tungt eftersom det som sades kunde förnekas lika tungt av vem som helst inom rörelsen. Efter samtal med min handledare kom vi därför fram till att jag skulle prata med flera olika personer och visa på den variation av åsikter som fanns inom Gamergate. Snarare än att en person skulle ta ansvar för alla.

5.3 Etiska överväganden

Jag har behövt arbeta en hel del kring anonymitet i min undersökning. Dels har jag själv valt att vara anonym. Jag har skapat nya nätkonton under olika namn som "Gamergateresearch" och inte lämnat ut mer information än att jag är en universitetsstudent som skriver uppsats i journalistik om Gamergate. Anledningen till min anonymitet är att det råder mycket misstänksamhet och angiveri inom Gamergate mot folk som väljer att inte vara anonyma. Inte minst inom de delar av Gamergate som huserar på 4chan och 8chan och värnar starkt om anonymitet på gränsen till det religiösa. På 4chan/8chan skall alla vara "anon", alltså anonyma. Går man emot den kulturen så är du inte längre en del av "anon" och skall därför förkastas. Därför var det nödvändigt även för mig att vara "anon" när jag pratade med falangerna av Gamergate som tillhör de här sajterna. Jag

har dessutom under ett tillfälle i höst publicerat ett kritiskt åsiktsmaterial om Gamergate i en större dagstidning och som fick spridning till sajterna där Gamergate huserar. Anonymitet kändes därför lämpligt då detta gjorde att alla etablerade åsikter om både rörelsen och mig kunde skalas bort och vi kunde båda börja om som neutrala parter. Istället för att börja med att gå in i försvarsställning. Samtidigt är det förstås en etisk gråzon, folk hade kanske svarat annorlunda på mina frågor om de vetat att jag tidigare kritiserat rörelsen.

Ett annat etiskt problem låg i att utkräva ansvar av folk och därmed låta dem representera Gamergate som helhet. Något som blir problematiskt då det råder mycket aggressivitet mot den typen av personer inom vissa delar av Gamergate, vilket historiskt sett fått ganska tråkiga följder. Därför kändes det rentav osäkert att låta en identifierad person representera rörelsen såväl som ganska ogivande rent resultatmässigt. Detta löstes med att istället prata med flera olika Gamergaters från de två största fästena (8chan och KotakuInAction) och därmed få en så stor spridning som möjligt samt låta dem som var med vara fortsatt anonyma.

5.4 Valda undersökningsmetoder och vilka jag valde bort

En första tanke var att bygga hela min undersökning på samtalsintervjuer. Jag valde bort detta eftersom jag tror det bara skulle leda till att olika sidor om konflikten skyller på varandra. Något som varit återkommande beteende kring Gamergate är också att folk säger en sak och sedan gör en annan. Därför valde jag istället att göra en kvalitativ textanalys av IRC-chatten "Burgers & Fries" eftersom det då gick att se åsikterna i deras ocensurerade form. Eftersom jag även ville se vad som hänt med rörelsen sedan dess valde jag också att göra en analys av en insamling på 100 000 twitterinlägg i december för att se vilka nyckelord, personer och länkar som är mest förekommande inom rörelsen idag.

5.5 Källkritik

Det har inte funnits någon brist på dokumentation i min undersökning. Förutom några muntliga källor så finns så gott som allt i text-, video- eller ljudform. Källkritiken som kan riktas mot undersökningen kommer snarare i det att jag behövt tolka alla dessa källor och att brist i

reliabiliteten kan ha uppstått där. Eftersom händelserna kring Gamergate kan delas upp i två olika åsiktsläger, som i sin tur kan delas upp i ännu fler läger, så har nästan allt material jag läst om Gamergate varit färgat av någons ställningstagande. Därför har jag kontinuerligt behövt bekräfta och rensa ut påståenden kring vad som stämmer och vad som inte går att bekräfta. Här finns förstås också risken att jag missat något. Som jag skrivit tidigare har jag därför valt att stärka eller grunda mina textanalyser med kvantitativ data. När det gäller mitt insamlande av Twitterdata så går det förstås att argumentera för att datan är ett stickprov i det stora sammanhanget och att stickprov kan brista i validitet. Jag har försökt undvika detta genom att använda mig av pålitliga verktyg och genom att utföra undersökningen under en lugn period där det inte skedde några större händelser inom Gamergate.

5.6 Om jag hade haft mer tid

Om tid och pengar hade funnits så hade jag velat använda ett bättre lagrings- och sökverktyg för Twitter för att ge en så komplett bild som möjligt av hur hashtaggen #Gamergate utvecklats under månaderna som gått. Vad har de pratat om, vilka buzzord har förekommit, vilka har hörts mest och i vilka situationer, hur sitter de sociala kontakterna samman, vilka får störst andel negativa tweets, vad delas och så vidare. Jag tror det hade kunnat ge den mest kvantitativt korrekta bilden av vad Gamergate är, vad det varit och hur det förändrats.

6. METOD OCH RESULTAT

6.1 Metod

Mitt arbete består huvudsakligen av två olika undersökningar. Den första är en kvalitativ i textanalys av IRC-chatten Burgers & Fries. Den andra är en kvalitativ textanalys av den kvantitativa data om 100 000 twitterinlägg jag samlat in på Twitter mellan den 8 och 12 december.

Undersökning 1 - Kvalitativ läsning av IRC-chatten Burgers & Fries

För min första undersökning valde jag att göra en kvalitativ textanalys av en IRC-chatt med namnet Burgers & Fries. Anledningen till att den här chatten valdes över andra konversationer kring Gamergate beror på flera saker. Dels att den finns kvar. När häxjakten kring Zoe Quinn tog fart så raderade nämligen moderatorerna stora mängder data från både 4chan och Reddit.com. Diskussionen har visserligen fortsatt på forum som KotakuInAction och 8chan men dessa inträffar alltså efter det att Gamergate redan har startat och etablerats. IRC-chatten Burgers & Fries finns däremot kvar.

Anledningen till att Burgers & Fries valdes beror också på att chatten pågår under en längre tid, från 18 augusti till 6 september, och dokumenterar hela händelseförloppet i vilket Gamergate startar från perspektivet av de ursprungliga Gamergateranhängarna. De som tidigt blev rörelsens populära förespråkare finns i chatten med sina smeknamn och där finns även Zoe Quinns pojkvän som publicerade inläggen på thezoepost.wordpress.com. Burgers & Fries-chatten är därtill formulerad som en raid, vilket alltså betyder att syftet med chatten är att attackera/trolla det som chatten handlar om. Så genom att uppfylla alla de kvalifikationerna blev Burgers & Fries det logiska valet för min undersökning. Chatten utgör det som *Metodpraktikan* beskriver om ett strategiskt urval (Esaiasson, Gilljam, Oscarsson, Wängnerud, 2009 s. 175-7) av data som uppfyller särskilda krav. Jag läste då genom chattlogen enligt principen av kvalitativ textanalys genom att ställa ett antal frågor till texten/chattlogen. Kvalitativ textanalys beskrivs i *Metodpraktikan* som ett bra verktyg ifall man vill fånga helheten av en text som är något annat än summan av delarna (Esaiasson, Gilljam, Oscarsson, Wängnerud, 2009 s. 237-8), vilket var vad jag var ute efter. Närmare bestämt använder jag mig av den systematiserade varianten av textanalys som lämpar sig för att "klargöra tankestrukturen hos aktören".

Frågorna som ställs till texten är följande. Vad handlar om trakasserier och allmänt hat mot Zoe Quinn? Vad handlar om korruption inom speljournalistik? Hur står dessa två saker i förhållande till varandra? När handlar det om att kritisera yrkesetiken från speljournalister som Nathan Grayson? När handlar det om att använda pressetik som ett sätt att gå på Zoe Quinn? Jag tittade även på vilket material som delades i chatten och huruvida detta handlade om pressetik eller om

Zoe Quinn. Slutligen var en viktig punkt att se om någon faktiskt faktakollade påståendet att Nathan Grayson skrev en positiv recension om Zoe Quinns spel Depression Quest, vilket alltså är det ursprungliga påståendet om korruption som togs som faktiskt "bevis" av Gamergate, medan resten baserades på aningar och rykten.

Eftersom chatten är väldigt lång, totalt 5787 sidor (baserat på typsnittet arial 11 med radavstånd 1.15 och ny rad för varje chattinlägg) så kände jag att risken för bristande reliabilitet kunde komma upp varför jag också valde att komplettera med en statistisk undersökning gällande vilka nyckelord som förekommer i chatten. Jag använde mig då av ett verktyg som heter voyant, via <http://voyant-tools.org/>, som tar fram i vilken mån vissa ord förekommer i en text. Därefter tittade jag igenom listan på de vanligaste orden och markerade relevanta termer som hade med trakasserier, pressetik och politik att göra samt i vilken mån olika personer omnämndes. Datan som framgick gav då vidare stöd till det jag såg i min kvalitativ textanalys. IRC-chatten handlar i överhängande stor mängd om olika kvinnor som chattfolket inte gillar har inflytande i spelvärlden. Saker som pressetik omnämns också men när det handlar om faktiska speljournalister, vilka är de som anklagas för att brista i yrkesetik, så omnämns dessa knappt.

Undersökning 2 - Insamling och analys av twitterinlägg

Men att visa på var Gamergate kommer ifrån riskerar att bli irrelevant eftersom anhängare av rörelsen kan hävda att "det var då" medan "nu är nu". Något som även syntes bland reaktionerna när jag pratade med Gamergate-anhängare om ursprunget till rörelsen. Därför valde jag att göra ytterligare en undersökning som inte förankrades i vad som hänt utan vad som istället hände just nu (läs: december 2014) och huruvida Gamergate förändrats med tiden. Jag använde mig då av sajten hashtracking.com för att samla in ett stickprov om 100 000 kronologiska tweets under hashtaggen #Gamergate mellan den 8-12 december. Tidsperioden valdes eftersom jag ville ha ett prov att analysera som visade Gamergate i ett mer neutralt läge när det inte reagerar på olika händelser. Genom den data som kom fram kunde jag sedan göra en ny kvalitativ innehållsanalys enligt samma systematiserade princip och ställa liknande frågor till resultatet av mina insamlade kvantitativa data. Pratar folk om pressetik? Hur pratar de om det? Vad pratar de mer om? Vilka hörs mest? Vilka åsikter sprids mest? Svaret jag kunde se gick att läsa som både ja och nej.

Gamergate handlar enligt min datas resultat om pressetik men också om väldigt många andra saker. Huruvida politiska idéer skall finnas inom spelbevakningen, vilka personer som skall få höras, feminism, censur med mera. Vad som blir extra problematiskt med att säga att Gamergate handlar om pressetik är att datan visar på att det finns ganska många missuppfattningar om vad pressetik handlar om. Det enda som går att se riktigt tydligt är att Gamergate i grunden verkar handla om ett krig mellan olika åsikter kring hur spelpressen (och övriga) skall prata och skriva om spel. Själva Gamergate-hashtaggen, vilken inkluderar både pro- och anti-Gamergate-sidan, består då av centrala kärngrupper vars inlägg, som utgör cirka 25 procent, sedan retweetas eller delas av de andra 75 procenten. Det går alltså att anta att det är ganska lite dialog mellan de båda indelningarna och att samma åsikter upprepas inom gruppen. Något som styrker detta är vilka hashtaggs som är vanligast att använda ihop med Gamergate varav #notyourshield är till för att visa upp personer som inte är vita män inom rörelsen och #opskynet som är gjort för att få Gamergate-supporters att följa varandra. Övriga hashtaggs visar vidare på åsiktskriget som råder då dessa utgörs av saker som #antisjw #fullmcintosh (ett skämt om Anita Sarkeesian's arbetspartner) #feminism #womenagainstfeminism och #sjw. De mest delade inläggen under den här tiden är även dessa åsiktsmaterial som handlar om att man tycker det är för mycket åsiktspoliser inom spelvärlden och att feminismen gått för långt. Det mest delade video och bildmaterialet följer också samma tema om än att där finns mer saker riktade åt specifika personer som beskrivs som anti-Gamergate. De mest populära kontona vid den här tiden var därtill @thewtfmagazine, @fartchives och @davidmdraiman, varav alla är pro-Gamergate. De två första kontona har kopplats till flera trakasserier och ett av dem har stängts ner på grund av det. Det sista är sångaren i hårdrocksbandet Disturbed vars inlägg om Gamergate handlar om att han tycker det är för mycket politisk korrekthet inom spelbranschen.

6.2 Inhämtande av bakgrundsmaterial

Jag har använt mig av både skriftliga och muntliga källor i mitt arbete. Först och främst har jag följt händelseutveckling inom Gamergate från starten i augusti, om än att jag då inte visste vad jag själv skulle göra för undersökning. Först har jag då följt den "ensidiga" rapporteringen av händelserna från samtliga de större spelsidorna likt Gamasutra, Polygon och Kotaku. Samtidigt är det dessa sidor som anhängare inom Gamergate har problem med varför det var än mer

nödvändigt att granska händelserna från Gamergatesidan. Jag har då följt utvecklingen i huvudsak från Twitter, 8chan och Reddit-forumet KotakuInAction samt de mindre etablerade spelsidorna som är ProGamergate. Eftersom det rått otaliga rykten, påståenden och felaktigheter om både sidorna av konflikten har nästan det största jobbet varit att sortera igenom allt bakgrundsmaterial själv och antingen bekräfta eller dementera vad de olika spelsidorna har skrivit om. Jag har också sållat ut några av de större, inflytelserika personerna av båda sidorna om debatten och följt deras argumentation kring Gamergate extra noga. Även här har jag sett till att kolla alla påståenden och sparat ned vad för bevis som funnits. Jag har även grävt själv genom forum, sidor, sajter och arkiverade konversationerna för att reda ut röran kring vad det egentligen är som hänt och sätta ihop detta i en kronologisk ordning. En annan viktig del i arbetet var att sätta mig in i den, för många märkliga, internetkultur som mycket av Gamergate stammar från i och med 4chan. Att försöka förstå den mentalitet som råder och hur personerna inom den kulturen talar om vissa saker var nödvändigt för att kunna skildra det så objektivt som möjligt. Vad gäller muntliga källor har jag främst använt mig av dessa när det kommer till folk som är proGamergate. Jag har då varit i kontakt med ett fyrtiotal personer och kollat deras argument, påståenden samt lyssnat till deras åsikter gällande situationen. Jag har även pratat med ett par svenska expertröster i form av journalister, lärare och personer inom Dataspelsbranschen.

6.3 Det som jag valde bort och varför

Jag valde bort en del makabra saker som kan ses ha koppling till Gamergate men som mest blir "guilt by association". Exempelvis håller sajter som 4chan och 8chan på med en uppsjö skumma, vidriga och olagliga saker som tekniskt sett hade kunnat kopplats ihop med Gamergate. Detta eftersom sajterna erbjuder en fristad för Gamergate-anhängare som i sin tur försvarar sajternas rätt att hålla på med redan nämnda skumma, vidriga och olagliga saker.

7. SVAR PÅ FRÅGESTÄLLNING

Undersökning 1

Jag tycker att jag fick ett svar på min frågeställning “**var kommer Gamergate ifrån?**” Det blir i min undersökning av IRC-chatten Burgers & Fries tydligt att personerna som trollade och attackerade Zoe Quinn använde Gamergate som skäl att fortsätta sina attacker under motiveringen/tron att det senare handlar om pressetik när det egentligen handlar om missförstånd och hat riktat mot Zoe och inte de påstått vänskapskorrumperade journalisterna.

Undersökning 2

Jag tycker även att jag fick ett svar på min frågeställning “**hur ser rörelsen ut idag?**” Min undersökning visar då att Gamergate handlar om ganska många saker varav en mycket riktigt är pressetik, om än att det ofta handlar om ett missförstånd kring vad pressetik betyder. I mitt resultat tolkar då Gamergate-anhängare pressetik i den klara majoriteten av fallen som något som har med åsiktsskiljaktigheter att göra. Det blir också tydligt att personer som trakasserar folk fortfarande har stort inflytande inom rörelsen.

8. LITTERÄR REFLEKTION

Sanningsanspråk

När det kommer till sanningsanspråk så har mina undersökningar haft fördelen att de grundat sig helt och hållet på dokument eller statistisk data. Muntliga källor har istället använts för att få bakgrundsinformation, göra den journalistiska presentationen mer organisk samt kommentera kring datan som jag plockat fram. Detta är fördelaktigt i relation till att *On the Epistemology of investigative journalism* (Ettema, Glasser, 1998, s. 350) beskriver att dokumenterade textbevis väger tyngre än allt annat så när som på videodokument. Min undersökning är alltså nästan uteslutande uppbyggt av denna typ av tyngre bevis. Jag ansåg därför att mitt arbete hade tillräckligt mycket bevismaterial för att få “vågen att tippa” enligt principen som *On the*

Epistemology of investigative journalism talar om (Ettema, Glasser, 1998, s. 352) och som krävs för att göra ett anspråk på sanningen. Den kritik som som kan framföras mot min undersökningen handlar snarare om min tolkning av dokumentens innehåll.

Dramaturgi

När det kommer till dramaturgin i texten så har jag vägt fram och tillbaka på perspektivet i texten i sökandet att få den så objektiv och neutral som möjligt. Något som visat sig svårt då effektiv journalistik handlar om att hitta historien i datan som hämtats in. Enligt mig arbetar berättelser däremot inte enligt samma principer som verkligheten eftersom de helst skall vara engagerande. Det kan göra att nyans ibland riskerar att försvinna då bra berättande ofta handlar om att spetsa till eller hårdra saker. En annan komplikation finns i det som omskrivs i *On the Epistemology of investigative journalism* (Ettema, Glasser, 1998, s. 358) att undersökande journalistik i grunden är moraliserande, vilket även min journalistiska presentation säkerligen kan beskyllas för. Något som det finns både för- och nackdelar med. Jag har flera gånger reflekterat över att jag absolut inte vill gå samma väg som flera personer gjort inom Gamergate och döma ut något baserat på emotionell verklighet eller moraliska preferenser snarare än riktiga bevis. Det tycker jag inte heller att jag gjort, men ibland har gränsen känts suddig. Journalistik är, likt Ettema och Glasser skriver om i kapitlet *The Paradox of the Disengaged Conscience* (Ettema, Glasser, 1989, s 61) moraliskt värderande och arbetar i det genom att belägga moralisk skuld på något. Något som även sker i min journalistiska presentation. Däremot anser jag att den kritik som framkommer i min journalistiska presentation mot Gamergate är grundat först och främst i vetenskaplig undersökning. Även om denna också i viss mån filtreras genom de moraliska grundantaganden som jag medvetet eller omedvetet bär på.

Fakta som valts bort och varför

Jag har valt att ta bort en del information om Gamergate i min journalistiska presentation. Anledningen är enkel, den journalistiska presentationen hade blivit obotligt tråkig och nära på omöjlig att läsa på grund av allt som hela tiden måste förklaras. Jag är däremot fullt bekväm med den information jag valt att ta bort. Detta eftersom jag anser att läsarens uppfattning av ämnet

och de saker som framkommer i undersökningen inte hade förändrats märkbart om de också hade haft den bortplockade informationen till hands. Det har handlat om ytterligare händelser inom Gamergate och främst saker som Zoe Quinn, Anita Sarkeesian och andra personer anklagats för att göra men som är baserat på hörsägen, skvaller, åsiktsskiljatheter och rykten istället för faktiska bevis. För att återkoppla till "vågen" som omnämns i avsnittet om sanningsanspråk (se ovan) så anser jag alltså att den inte hade vägt över till andra sidan.

Journalistisk undersökning kontra vetenskaplig undersökning.

Enligt *Journalisten som forskare* (Molander, 2010, s. 192) är sanning ett ouppnåligt ideal och det är något som jag verkligen upplevt i mitt arbete. Det som utgör journalistiska undersökningar och skildringar kan av en Gamergate-anhängare säkert anklagas för att vara både generaliserande och moraliserande, eftersom situationen är så pass rörig. Därför har jag valt att grunda allt först och främst i mina resultat och sedan låtit resten av undersökningen filtreras genom detta. Som det står i *Journalisten som forskare* så är det som missgynnar en part och gynnar en annan inte automatiskt något som inte är objektivt (Molander, 2010, s. 193).

Ansvarsintervju, vilken funktion fyller den?

Min ansvarsintervju, som består av flera personer, fyller funktionen av att visa på den bredd av åsikter som finns inom Gamergate till och med när de får samma frågor ställda till sig. Jag ville göra detta för att Gamergate-supportrarna i slutändan skulle få det sista ordet gällande sin egen rörelse och på så vis försöka undvika risken för att mitt eget passiva moraliserande skulle spela in. Som jag skrev i avsnittet om Dramaturgi i referens till *The Paradox of the Disengaged Conscience* (Etterna, Glasser, 1989, s. 61) så utgår journalisten alltid från en egen moral vilken kan vara grundad i samhället, läsarna eller något annat. Jag ville undvika detta under ansvarsintervjun och istället visa på den varierade moraliska verklighetsuppfattningen som fanns hos olika Gamergateföljare.

9. FRAMTIDA UNDERSÖKNINGAR

Det finns många sätt att ta detta vidare. Gamergate måste genomgå ganska dramatiska förändringar om rörelsen skall kunna beskrivas som mer än osammanhängande och svårbegriplig. Det går förstås att fortsätta visa upp olika problematiska element av rörelsen om och om igen allt eftersom de dyker upp men jag vet inte hur pass stort värde som skulle ligga i det. Däremot hade det varit intressant att granska hur kvinnor i spelvärlden behandlas av både speljournalister och publiken. Där finns nog flera jobb att göra. Det skulle förstås också gå att mer seriöst granska Gamergate-anhängares anklagelser om speljournalister och spelsajter. Vad får högst betyg, vad skrivs det om, i vilken mån är kvinnor och minoriteter representerade, vilka får skriva om vad och så vidare. Själv är jag nog mest intresserad av att fortsätta titta vidare på sajter likt 4chan där allt i viss mån startade. Särskilt eftersom deras aktiviteter med tiden allt oftare tagit steget från internet och ut i det verkliga livet.

10. KÄLLFÖRTECKNING

10.1 Skriftliga källor

Press

“Video Games, Misogyny, And Terrorism: A Guide To Assholes”, Badassdigest, 2014-08-26

“Gamer’s don’t have to be your audience. “Gamers” are over”, Gamastura, 2014-08-28

“An Awful Week to Care About Video Games” Polygon, 2014-08-28

“A Guide to Ending “Gamers” Gamasutra, 2014-08-28

“We Might be Witnessing the “Death of an Identity, Kotaku, 2014-08-28

“Gaming is Leaving “Gamers” Behind”, Buzzfeed, 2014-08-28

“Sexism, Misogyny and Online Attacks: It’s a Horrible Time to Consider Yourself a “Gamer”,
Financial Post, 2014-08-28

“It’s Dangerous to Go Alone: Why Are Games So Angry”, The Daily Beast, 2014-08-28

“The End of Gamers”, Dan Golding.tumblr, 2014-08-28

“This Guy’s Embarrassing Relationship Drama i Killing the “Gamer” Identity”, Vice, 2014-08-29

“The Death of “Gamers” and the Women Who “Killed” Them”, Ars Technica, 2014-08-29

Why #Gamergate is a Lie Gamers Need to Start telling Themselves”, Uproxx 2014-09-02

“GamerGate: The Community is Eating Itself but There Should be Room for All”, The Guardian,
2014-09-03

“Gamergate: angry feminists, unethical journalists are the one not welcome in the gaming
community”, Breitbart, 2014-09-15

“Game developer Brianna Wu flees home after death threats, Mass. police investigating”,
Polygon, 2014-10-11

“Feminist Critics of Video Games Facing Threats in “GamerGate” Campaign”, The New York
Times, 2014-10-15

“Feminist media cirtic calls for boycott of Utah campuses”, The Salt Lake Tribune 2014-10-16

“Brianna Wu and the human cost of Gamergate: “every woman I know in the industry is scared”,
The Guardian, 2014-10-17

“Is GamerGate About Media Ethics or Harassing Women? Harassment, the Data Shows”,
Newsweek, 2014-10-25

Webb

thezoepost 2014-08-16

<http://thezoepost.wordpress.com/>

Burgers & Fries (arkiv-version) 2014-08-16

<http://puu.sh/boAEC/f072f259b6.txt>

“[THE PLAN] The Sarkeesian Effect: The Movie” 2014-08-23

<https://www.youtube.com/watch?v=ROHvvtUcp8I>

“Adam Baldwin Tweet #Gamergate” 2014-08-28

<https://twitter.com/.../status/504801169638567936>

“4chan startar #NotYourShield” 2014-09-03

http://img.pixady.com/2014/09/202517_bwm9q3ciaaxi4t.jpg

“Första #NotYourShield-tweeten” 2014-09-03

<https://twitter.com/Ninouh90/status/507019008009195520>

“KingofPol drops his spaghetti all over everything” 2014-11-02

<https://www.youtube.com/watch?v=bO6bO6G98I4>

“Internet Aristocrat - Quinnsspiracy Theory [Mirror]” 2014-12-06

<https://www.youtube.com/watch?v=zz--i3M4PVk>

“Operation Disrespectful Nod”

http://wiki.gamergate.me/index.php/Operation_Disrespectful_Nod#Gawker

“Internet Aristocraft sista meddelande”

<http://vocaroo.com/i/s1p1NnKWYtI>

WTF Magazine Facebook

<https://www.facebook.com/TheOriginalWTFMagazine>

WTF Magazine-twitterkonto

<https://twitter.com/thewtfmagazine>

Mr Farts twitterkonto

<https://twitter.com/account/suspended>

David Draiman twitterkonto

<https://twitter.com/davidmdrainman>

Böcker

Esaiasson Peter, Gilljam, Mikael, Oscarsson, Henrik, Wängnerud, Lena “Metodpraktikan” Nordstedts juridik (2007)

Ettema, J.S & Glasser, T.L “Custodians of Conscience. Investigative Journalism and Public Virtue” New York: Columbia University Press (1998)

Ettam, J.S & Glasser, T.L “On the epistemology of investigative journalism Vol. 8. Gordon and Breach science Publisher (1984)

Hansson, Nils “Grävande journalistik” Ordfront (2009)

Molander, Per “Journalisten som forskare” i Krogh, T (ed) *Journalistisk kvalitet?* Stockholm: Stiftelsen Institutet för mediastudier (2010)

Citerade Muntliga källor

“Steve Morrison”, Gamergater (4/12)

Mail: twicesurvived@gmail.com

“skm skm”, Gamergater (6/12)

Mail: sk.mockery@yahoo.com

“Suraj Chopra”, Gamergater (8/12)

Mail: bigtallguy206@yahoo.com

“Chris Daly”, Gamergater (6/12)

Mail: ocelot2099@gmail.com

“Salamandra, Gamergater (4/12)

salamandra9@mail.ru

“Kwese Tnumo”, Gamergater (8/12)

Mail: kwese.tnumo@gmail.com

“Tan Tran”, Gamergater (4/12)

Mail: smurftiem@hotmail.com

“Guerillamail” Gamergater (4/12)

Mail: 2w+0@guerillamail.com

“Cnek”, Gamergater (4/12)

Mail: crabnek@gmail.com

Icke-citerade muntliga källor

“William Garcia”, Gamergater (4/12)

Mail: williamgarcia@hotmail.com

dgm5ilr+dib3d0, Gamergater (4/12)

Mail: dgm5ilr+dib3d0@guerrillamail.com

“Blue N/A”, Gamergater (4/12)

Mail: 0080f0@gmail.com

“cristian flores”, Gamergater (4/12)

cristianflores07@hotmail.com

“Michael Gospodinoff, Gamergater (4/12)

Mail: xtiangospod@gmail.com

“Simone Tanzi”, Gamergater (4/12)

Mail: serpentcross@hotmail.it

dpi40r3+dosi5g, Gamergater (4/12)

Mail: dpi40r3+dosi5g@guerrillamail.com

“lenybobsyouruncle”, Gamergater (4/12)

Mail: lenybobsyouruncle@hotmail.com

“Lillian Feng” (4/12)

Mail: feng.lillian@gmail.com

2w+0@, Gamergater (4/12)

Mail: 2w+0@guerillamail.com

“Lessa TFG”, Gamergater (4/12)

Mail: nowherelessa@hotmail.com

“Hashim Tanvir”, Gamergater (4/12)

Mail: hashim.tanvir@gmail.com

“Dylan Bushell-Embling, Gamergater (4/12)

Mail: dylanbe@gmail.com

“Khift”, Gamergater (4/12)

Mail: khift363@gmail.com

“3pobpbxko+I01ddomck”, Gamergater (4/12)

3pobpbxko+I01ddomck@guerrillamail.com

“Michael Lawrence”, Gamergater (4/12)

Mail: michaelneverwins@gmail.com

“Nathaniel Kelley”, Gamergater (4/12)

Mail: 1scoreover5is4@gmail.com

“O’Toole McMilligan,” Gamergater (4/12)

Mail: apruitt22@gmail.com

“Drago Ivanovich”, Gamergater (4/12)

Mail: dragoivanovich0@gmail.com

“Toni Danizidui”, Gamergater (4/12)

Mail: tonydanzo83@yahoo.com

“Jon Lehnert”, Gamergater (4/12)

lostduty10@gmail.com

“Hecarim Van Hohen” (4/12)

hecarimvanhohen@gmail.com

“Anon”, Gamergater (5/12)

Mail: dokidoki@tfwno.gf

d1s7hzz+7h02n8, Gamergater (6/12)

Mail: d1s7hzz+7h02n8@guerillamail.com

“Peter Martin”, Gamergater (7/12)

Mail: robotization@gmail.com

“Alexander Luthje, Gamergater (9/12)

Mail: webkilla@gmail.com

“Duditz Jones”, (10/12)

Mail: kmonopoly2014@gmail.com

“A Man In Black”, Anonym journalist som skriver om Gamergate

Mail: amibfromtwitter@gmail.com

Tove Bengtsson, svensk speljournalist (19/12)

Tel: 0763 40 61 26

Anton Albiin, Dataspelsbranschens projektledare för jämställdhetsprojektet Diversi (3/10)

Mail: anton.albiin@dataspelsbranschen.se

Milda Rönn, Språkforskare och projektledare för jämställdhetsprojektet Diversi (3/10)

Mail: milda.ronn@nordiska.su.se

Jenny Brusck, programchef för spelutbildningen i Högskolan i Skövde (7/10)

Tel: 0500 44 88 35

11. MÅLGRUPP

Reportaget är tänkt att kunna publiceras i magasinet Filter, Icon eller spelmagasinet FIENDENS januari/februari-nummer vars målgrupper är vana vid längre reportage men inte nödvändigtvis är insatta i den här typen av fenomen på internet.