



GÖTEBORGS UNIVERSITET  
INST FÖR SOCIOLOGI OCH ARBETSVETENSKAP

## Kränkta troll i Svampriket

En diskursanalys av emotioner, statuspositioner och den rådande  
sexistiska diskursen i spelvärlden.

Anette Holmström  
Kandidatuppsats i Sociologi  
September 2016

## Abstract

Studien tar avstamp i tidigare forskning om onlinebaserat kvinnohat i spelvärlden. Tidigare studier belyser problematiken med hur kvinnor framställs i 'data-spel' och har fokuserat på hur kvinnor i spelvärlden utsatts för hot och trakasserier. Den här studien kommer från ett diskurspsykologiskt perspektiv analysera kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!-artiklarna. Kvinnliga karaktärer framställs ofta objektifierande i fighting-spel och genom att göra en makeover synliggörs författaren och konstnären problematiken med sexism i spelvärlden. Studiens syfte är att från ett emotionssociologiskt perspektiv bidra till en djupare förståelse av den sexistiska diskursen som råder i spelvärlden. En ökad förståelse om vilka emotioner som är kopplade till manlig dominans i spelvärlden skulle kunna bidra med information om vilka känslor som kan tänkas ligga bakom och motiverar trakasserier och hot. För att uppnå mitt syfte ämnar jag identifiera vilka emotioner och statuspositioneringar som artikuleras i kommentarerna och hur de bidrar till att reproducera den sexistiska diskursen i spelvärlden. Resultatet indikerar att manliga hardcore-gamers artikulerar ilska och en kränkt statusposition vilken grundar sig i en känsla av maktlöshet i kombination med en känsla av att vara berättigad makt. När kvinnor belyser sexism i spelbranschen ifrågasätter de männens rätt att ensamma bestämma villkoren som gäller i spelvärlden. Därmed ifrågasätts manliga hardcore-gamers makt- och statuspositioner vilket resulterar i att manliga hardcore-gamers vidtar hot och trakasserier för att återupprätta sin förlorade status.

Nyckelord: Sexism, gamingkultur, kvinnohat, emotionssociologi, diskursanalys.

Antal tecken inklusive blanksteg: 69 986

Handledare: Karl Malmqvist

Examinator: Micael Björk

# Tack

Till min eminenta handledare  
Karl Malmqvist för inspiration,  
motivation och episk feedback.

# Innehållsförteckning

<b>1. Introduktion och bakgrund</b>	<b>5</b>
<b>2. Syfte och frågeställning</b>	<b>6</b>
<b>3. Tidigare forskning om sexism i spelvärlden</b>	<b>6</b>
3.1 Status och mönster för sexistiska trakasserier	6
3.2 Manlighet, status och kränkta känslor	7
3.3 Begreppsdefinitioner	8
<b>4. Teoretiskt ramverk</b>	<b>9</b>
4.1 Emotioner, makt och status	9
4.2 Ilska, ressentiment och status	10
4.3 Maskulinitet, skam och ilska	11
4.3.1 Neutraliseringstekniker	11
4.4 Känslan av kränkta rättigheter	12
4.5 Män, feminister och rätten att definiera vad som är kul	13
<b>5. Metod</b>	<b>13</b>
5.1 Diskursanalys som metod	13
5.2 Analysmetod för analys av emotioner och statuspositioner	14
5.3 Urval	15
5.4 Material	15
5.5 Validitet	16
5.6 Etik	17
5.7 Kategorisering och analys	18
<b>6. Resultat och analys</b>	<b>19</b>
6.1 Smak	19
6.2 Humor och allvar	22
6.3 Frihetsberövande	24
6.4 Neutraliseringstekniker	28
<b>7. Sammanfattande diskussion</b>	<b>31</b>
<b>8. Litteraturlista</b>	<b>34</b>

# 1. Introduktion och bakgrund

De senaste åren har det onlinebaserade kvinnohatet i spelvärlden fått allt större spridning; Heron, Belford och Goker (2014) tar upp problematiken med sexism och trakasserier av kvinnor i spelvärlden och pekar på att kvinnohatet i grunden inte handlar om individuella trakasserier utan att det snarare rör sig om strukturer. De tar upp hur *Gamergate* agerat när de online har planerat och genomfört enhetliga trakasserier av kvinnor i spelvärlden. Situationerna vilka trakasserier uppstått ur har sett olika ut men trakasserier som kvinnorna utsatts för har följt samma mönster vilka bland annat innefattat dödshot, hot om sexuellt våld och spridande av de utsatta kvinnornas bank- och personuppgifter.

I början av år 2015 publicerades *Makeover Friday!*, *Makeover - del 2* och *Makeover - del 3* på spelsajten Svampriket. I de tre artiklarna belyste författaren sexism och tog upp problematiken kring hur kvinnor porträtteras i *fighting-spel*, vilket är en form av 'data-spel'<sup>1</sup> där två karaktärer slåss mot varandra. För att synliggöra hur kvinnor framställdes gjordes en makeover i vilken författaren presenterade sina illustrationer. Kvinnliga karaktärers kroppsproportioner, poser och kläder ändrades, manliga karaktärer tecknades i samma poser och ikläddes samma kostymer som de ursprungliga kvinnokaraktärerna och helt nya, icke-objektifierade kvinnliga karaktärer skapades. Kort efter att den första artikeln publicerats fylldes kommentarsfältet av aggressiva kommentarer, hot och trakasserier.

Tidigare forskning pekar på ett samband mellan manlighet, ifrågasatt manlighet och trakasserier (Blodgett & Salter 2012, Consalvo 2012, Heron et al. 2014). *Dickwolves-incidenten* syftar till händelsen som bland annat innefattade att *Penny Arcade*, en webbsida vilken publicerar satiriska skämtserier, publicerade serien *Dickwolves*<sup>2</sup> vilken handlade om en vargvarelse som våldtog slavar. Blodgett et al. (2012) tar upp problematik kring användandet av uttrycket *rape*<sup>3</sup> i spelsammanhang och kopplar trakasserier av kvinnorna till hypermaskulinitet och att det krävs vidare studier av förhållandet mellan gamers, texterna de skriver och den rådande diskursen. Även Consalvo (2012)<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Data-spel är ett samlingsbegrepp för dator- och tv-spel.

<sup>2</sup> "A dickwolf is a mythical creature most well known for the fact that it's limbs (ranging from six to two dozen) are all erect penises" (Urban Dictionary).

<sup>3</sup> "The commenter refers to the tendency of "rape" to be used by gamers as slang for victory over an obstacle or fellow player, part of a shared rhetoric of sexual violence within gaming culture" (Blodgett & Salter, 2012:7).

<sup>4</sup> Webbartikel, sidnummer saknas.

uppmannar vidare dokumentering för att kunna urskilja och kartlägga mönster av trakasserier av kvinnor i spelbranschen för att kunna se hur handlingar och attityder ändras över tid. Jag ämnar följa dessa uppmaningar och utifrån ett emotionssociologiskt perspektiv analysera kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!-artiklarna. Det saknas tidigare forskning om vilka de emotionella förutsättningar för sexism online är och denna studie kan bidra med en ökad förståelse genom att identifiera de emotioner som artikuleras och analysera de statuspositioneringar som intas av manliga hardcore-gamers när de utsätter kvinnor i spelvärlden för hot och trakasserier. Målet med studien är att se hur den sexistiska diskursen i spelvärlden konstrueras och reproduceras.

## **2. Syfte och frågeställning**

Studiens syfte är att från ett emotionssociologiskt perspektiv analysera kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!-artiklarna. Genom att analysera vilka statuspositioneringar som gjordes och vilka emotioner som artikulerades vill jag bidra till en djupare förståelse av den sexistiska diskursen som råder i spelvärlden. En ökad förståelse skulle kunna bidra med mer information om vilka emotioner som är kopplade till manlig dominans i spelvärlden, vilka känslor som kan tänkas ligga bakom och motivera trakasserier och hot och hur den rådande diskursen påverkar dessa känslor och hur de blir till. För att uppnå mitt syfte kommer jag söka svar på följande frågor.

*Vilka emotioner artikuleras i kommentarerna?*

*Hur artikuleras emotioner?*

*Vilka statuspositioneringar artikuleras?*

*Hur upprätthåller artikulationer av emotioner och statuspositioneringar en sexistisk diskurs i spelvärlden?*

## **3. Tidigare forskning om sexism i spelvärlden**

### **3.1 Status och mönster för sexistiska trakasserier**

Tidigare studier belyser den rådande sexistiska diskursen i spelvärlden. Consalvo (2012) skriver att hot och trakasserier inte är isolerade händelser av kvinnohat utan att de utgör ett mönster, vilket bildar strukturer som bidrar till att privilegiera patriarkatet i spelvärlden. Den här studien tar avstamp i Heron et al. (2014) forskning om sexism och objektifiering av kvinnor i spel samt trakasserier av kvinnor i spelvärlden. Gemensamt för kvinnorna som utsattes för de värsta hoten och trakasserier är att de jobbade som bland annat spelkritiker och spelutvecklare (Heron et al, 2014).

De befann sig i den offentliga delen av spelvärlden och utmanade därmed de patriarkala strukturerna.

Kasumovic & Kuznekoff (2015) har studerat och analyserat hur kvinnliga och manliga spelare bemöts av sina medspelare i Halo 3, ett first-person-shooter-spel. Resultaten från deras experiment visade att kvinnliga spelare i högre utsträckning än manliga spelare utsätts för negativa kommentarer. Undersökningen visade att under pågående onlinespel är det nästan uteslutande män som deltar i diskussionerna och de män som ägnar sig åt hot och trakasserier är de män som presterade sämre än kvinnor. Detta indikerar att de män som framstod som mindre kompetenta upplevde att deras statusposition var hotad (Kasumovic & Kuznekoff, 2015). Sammanfattningsvis antyder detta att trakasserier och hot mot kvinnor i spelvärlden är ett resultat av att manliga hardcore-gamers upplever att kvinnor gör intrång på deras område och ifrågasätter deras status.

### **3.2 Manlighet, status och kränkta känslor**

Kimmel (2013) skriver kort om mäns reaktioner på kvinnors tillträde till arbetsmarknaden och hur spelreglerna förändrades. Istället för att anpassa sig blev männens reaktion att försöka eliminera de nya deltagarna (Kimmel, 2013:15) vilket visar på att männens statuspositioner var hotade. Han tar upp vikten av hierarki och hur den påverkar mäns reaktion på kvinnors närvaro på arbetsmarknaden. Som ett exempel lyfter han fram att manliga doktorer sällan har problem med kvinnliga sjuksköterskor eller att manliga chefer sällan har problem med kvinnliga sekreterare då de besitter en lägre hierarkisk position. Problematiken tenderar att uppstå först när det kommer kvinnliga doktorer och kvinnliga medlemmar av styrelsen (Kimmel, 2013:224) och maktbalansen ändras. Liknande mönster kan urskiljas i spelvärlden.

Kasumovic et. al. (2015) studie visade att kvinnor utsätts för mer negativa kommentarer än män när de spelar, samtidigt som Heron et al. (2014) studie visade att kvinnor som befinner sig i den offentliga delen av spelvärlden är de som utsätts för de allvarligaste hoten och trakasserier. Detta skulle kunna kopplas till vad Kimmel (2013) skriver om män som känner sig kränkta av kvinnor och försöker återskapa maktbalansen med hjälp av verbalt våld. Genom att studera den diskurs som råder i spelvärlden kan vi enligt Blodgett et al. (2012) också bättre förstå de artikuleringar av hat som förekommer.

Tidigare forskning pekar i stor utsträckning på att kvinnohatet som återfinns online i spelbranschen inte handlar om individuella trakasserier utan att det snarare rör sig om strukturer (Consalvo, 2012). Blodgett et al. (2012) studerade situationen som uppstod i samband med att Dickwolves-serien släpptes och analyserade utifrån ett genusperspektiv den hypermaskulina diskursen som råder i spelvärlden. Ilskan som artikuleras i samband med hypermaskulinitet kan kopplas till Kasumovic et al. (2015) teori om ifrågasatt status och hoten och trakasserier gentemot kvinnor som detta resulterade i.

Det saknas tidigare forskning kring vilka emotioner och statuspositioneringar som manliga hardcore-gamers artikulerar i samband med hot och trakasserier av feministiska kritiker. Med denna studie ämnar jag belysa de emotionella förutsättningarna för sexism i spelvärlden. Jag kommer identifiera de emotioner och statuspositioneringar som manliga hardcore-gamers artikulerar och söka svar på vad det innebär att 'känna sig kränkt'.

### 3.3 Begreppsdefinitioner

I spelvärlden förekommer det många begrepp som används inkonsekvent och för att undvika förvirring kommer de klargöras här. Vissa begrepp tas direkt från tidigare forskning medan andra är mina tolkningar.

Spelvärlden syftar ibland på den fiktiva värld där spel utspelas. Vanligare är dock att syfta på den subkultur där allt som relaterar till spel förekommer, exempelvis: "I spelvärlden pratas det om..." och hit räknas rådande normer och diskurser. Det är den senare betydelsen som kommer användas i den här studien. Med spelbranschen syftas det på spelbolag, spelutvecklare, speljournalister och andra offentliga aktörer som befinner sig i den offentliga delen av spelvärlden, vilka får sin legitimitet genom att jobba professionellt med spel.

De privata aktörerna kommer benämnas som *gamers* och till denna grupp hör de som köper och spelar spel. Dessa gör sig främst hörda på olika plattformar för spel, sociala medier samt bloggar och de grundar sin legitimitet i sitt engagemang och lekmanakunskap.

Heron et al. (2014) har delat upp gamers i två grupper. Den först gruppen kallar de *casual-gamers* och dit räknas de som spelar små och billigare spel sporadiskt. 48% av alla spelare är kvinnor och de återfinns främst i den här gruppen (Heron et al. 2014). Den andra gruppen består till största del



av män och Heron et al. (2014) kallar de för *hardcore-gamers*. De lägger ner mycket tid och pengar på stora spel, vilka ofta kräver ett stort engagemang från spelaren för att de ska bli bra på dem. Det är den här gruppen som får, och tar, mest uppmärksamhet i spelvärlden (Heron et al. 2014:19).

## 4. Teoretiskt ramverk

### 4.1 Emotioner, makt och status.

Emotioner uppstår i sociala sammanhang och har en nära koppling till handlingar (Wettergren, 2012). Emotioner möjliggör ett bedömning av situationer och motiverar till handlande (Barbalet, 2001) och för att förstå sociala relationer krävs en förståelse för emotioner. Kemper (2006) tar upp skillnaden i ”konsekvensemotioner” och ”strukturella emotioner”. Konsekvensemotioner är en direkt reaktion av interaktion; i vardagsspråk refereras de till som känslor. Emotioner å andra sidan syftar till ’känslan’ som en person artikulerar, vilket nödvändigtvis inte överensstämmer med vad personen känner.

Strukturella emotioner är kopplade till makt- och statuspositioner, de återfinns i etablerade relationer och tenderar att vara konstanta (Kemper, 2006:97). Status är en strukturell relation mellan människor, både i relationer mellan enskilda personer samt grupper. Emotioner är länken mellan strukturer och handlingar, vilket kan förklaras genom hotad status. Status är en struktur som påverkas och kan förändras av handlingar, för att förstå förändringen som sker studeras emotioner då de ger mening åt handlingarna (Barbalet, 2001).

För att förstå hur manliga hardcore-gamernas hotade statusposition hänger ihop med de hot och trakasserier som de utsätter kvinnor i spelvärlden för behöver vi emotioner som förklarar hur sociala relationer, strukturer, handlingar, makt- och statuspositioner är sammankopplade. Barbalet (2001) skriver att emotioner är reaktioner på makt- och statusförhållanden och omgivande strukturer utgör den främsta inverkan på en persons emotioner. Det innebär att människor som befinner sig i samma form av makt- och statusförhållande under liknande förutsättningar kommer att uppleva likartade emotioner (Barbalet, 2001:27). Detta kan kopplas till Consalvos (2012) undersökning som visar att trakasserier och hoten som feministiska kritiker i spelvärlden utsätts för följer specifika mönster. Ytterligare stöd kan Heron et. al (2014) samt Blodgett et al. (2012) studier ge där liknande strukturer och artikulationer av emotioner återfinns.

## 4.2 Ilska, ressentiment och status

Barbalet (2001) skriver om ressentiment, vilket handlar om makt, status och emotioner mellan olika grupper. Ressentiment kan uppstå när någon känner sig förfördelad och är förknippat med en föreställning om etablerade rättigheter kopplade till en statusposition. Ressentiment är en känsla av att en annan person innehar ett orättvist övertag; det kan vara en möjlighet som erbjudits en utomstående person och inte längre är tillgänglig för övriga. Känslan kan infinna sig hos en individ som anser sig ha blivit utsatt för en orättfärdighet och liknas vid bitterhet, avundsjuka och illvilja, men uttrycks vanligtvis som ilska (Barbalet, 2001:68). Detta kan kopplas till ilskan som artikulerades i kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!.

Våld och hot om våld användas för att nå och bibehålla maktpositioner. Etablerade maktrelationer tenderar att vara stabila och maktdemonstrationer är sällsynta eftersom den underlägsna parten är medveten om konsekvenser som följer av ett ifrågasättande av maktpositioner (Kemper, 2006). Kemper (2006) skriver vidare om hur status och makt innefattar hur människor agerar i sociala relationer, vad de gör med varandra, emot varandra och för varandra. Personer förväntar sig ett visst bemötande utifrån sina givna statuspositioner och tenderar att vidta åtgärder, så som våld och hot om våld, när de upplever att de ej bemöts med tillbörlig respekt.

Det finns olika emotioner som är kopplade till olika konstellationer av status- och maktrelationer. En form av maktrelation som Kemper (2006) tar upp är när en person upplever att dennes makt är otillräcklig och emotioner som är kopplad dit är rädsla, oro och skam men emotionen som artikuleras är ilska. En form av statusrelation är när en person upplever att dennes status är otillräcklig och ej visas tillbörlig respekt vilket kan resultera i artikulationer av ilska. Vanligt då är en känsla av att det förekommit någon orättvisa och skulden läggs då ofta på någon annan som anses vara ansvarig för att ha fråntagit den första personen dess status (Kemper, 2006). När en statusposition hotas innebär det en förändring i strukturen. För att bibehålla statuspositionen artikuleras emotioner i form av ilska och handlingar såsom hot och trakasserier (Kemper, 2006). Det är samma form av hot, trakasserier och artikulationer av ilska som förekommer i kommentarerna som var ett svar till Makeover Friday!.

### 4.3 Maskulinitet, skam och ilska

Scheff (2006) tar upp olika former av ilska som är kopplade till skam vilka han kallar *shame-boundrage*. De beskrivs som hjälplös ilska och rasande ilska och han skriver vidare om hur förnekad skam kan artikuleras i form av ilska av oproportionerlig storlek. Scheffs (2006) teori om hypermaskulinitet bygger på att pojkar, i större utsträckning än flickor, redan i unga år lär sig att känslor tolkas på olika sätt. Känslor som ömhet, sorg och rädsla uppfattas som ett tecken på svaghet, medan ilska uppfattas som styrka. Han tar även upp skam, vilket skulle kunna klassas som en emotion i en klass för sig, då skam i högre utsträckning än andra känslor sällan erkänns eller ens identifieras. Scheffs (2006) syn på skam kan kopplas till Barbalets (2001) teori om ressentiment vilket också handlar om statusförlust.

Scheff (2006) skriver vidare om parförhållanden där kvinnor, i större utsträckning än män, reflekterar över sina känslor. Anledningen till att män visar ilska i högre utsträckning än vad kvinnor gör skulle kunna bero på att en hypermaskulinitet kräver att män förtrycker alla känslor som är ett tecken på svaghet (Scheff, 2006:3-4). Då män i huvudsak är de som ägnar sig åt onlinebaserade hot och trakasserier i spelvärlden (Kasumovic et. al, 2015) kan det kopplas till Scheffs (2006) teori om hypermaskulinitet.

Retzingers (1995) beskriver hur skam ofta uppstår när en person framställs negativt i förhållande till någon annan. Scheff (2004) belyser hur en person som upplever att någon annan blir tilldelad något som den anser sig vara berättigad kan resultera i att den upplever sig själv som ovärdig, vilket kan frambringa känslor av skam och ett sätt att dölja skammen är att artikulera ilska. Scheff (2006) tar upp hur det är mer socialt accepterat att visa ilska än någon annan känsla och att pojkar tenderar att artikulera ilska framför andra emotioner för att undvika att uppfattas som svaga. I takt med att pojkar växer upp blir förtryckande av känslor en så naturlig process att den sker omedvetet.

#### 4.3.1 Neutraliseringstekniker

Ett sätt att bemöta kritik och försvara en hotad statusposition är via neutraliseringstekniker (Scheff, 2004). Studier av ungdomsbrottslingar beskriver neutraliseringstekniker som metoder vilka används för att en individ ska kunna utföra handlingar som strider med dennes moral och värderingar utan att individens självbild tar skada (Sykes & Matza, 1957:666-667). Neutraliseringstekniker delas in i olika kategorier. I den här studien kommer *fördömmande av fördömarna* användas vilket är en metod där andra personer tillskrivs negativa egenskaper i hopp om att brottslingens kriminella

handlingarna som ursprungligen var i fokus ska hamna i skymundan (Sykes & Matza, 1957). Detta kan kopplas till Blodgett et al. (2012), Conslavo (2012) och Heron et al. (2014) studier av sexism i spelvärlden. Även om de inte fokuserar på neutraliseringstekniker förekommer *fördömmande av fördömnarna* frekvent i exemplen som de lyfter fram i sina studier.

#### **4.4 Känslan av kränkta rättigheter**

Kimmels (2013) teori om *aggrieved entitlement* erbjuder ytterligare förklaring och kan liknas vid Barbalets (2001) teori om ressentiment men istället för att koppla problematiken till klass kopplar han den till kön och etnicitet. Han skriver om hur vita män genom historien har varit privilegierade och med tiden kom deras position i samhället att normaliseras och sågs som något naturligt. I takt med att samhället förändrats har meriter kommit att få en mer avgörande roll vilket har ökat jämställdheten på arbetsmarknaden både vad gäller kön, etnicitet och sexuell läggning. Kimmel (2013) tar upp *meritokrati* vilket syftar till en samhällsförändring där aristokrati och arvsrätt har kommit att spela mindre roll och där meriter och kompetens anses viktigare.

*Meritokrati* syftar till att kvinnor och människor med annan etnicitet och/ eller sexuell läggning började ta plats på arbetsmarknaden och kunde konkurrera med männen på mer jämlika villkor. För en man som alltid har åtnjutit privilegier kan det dock vara svårt att se det som rättvist att helt plötsligt tvingas ställa upp på jämlika villkor. Detta kan skapa en känsla av orättfärdigande och ta sig uttryck i form av ilska (Kimmel, 2013). Kimmel (2013) benämner det *aggrieved entitlement* vilket kan översättas till kränkta rättigheter och kan upplevas när en given statusposition ifrågasätts. Att artikulera en kränkt statusposition är en form av neutraliseringsteknik som avser neutralisera kritiken och eventuell skam som den orsakar. I grunden handlar det om en kombination av en känsla av upplevd maktlöshet och en känsla av att vara berättigad till makt.

*Aggrieved entitlement* kan sägas känneteckna den kris som vår tids vita män genomgår; från att vita män har varit privilegierade sker för närvarande en förändring i samhällsstrukturerna som intar en linje mer inriktad mot jämställdhet (Kimmel, 2013). Detta är ytterligare anledning att undersöka reaktionerna som uppstår efter att kvinnliga spelkritiker kritiserat sexism i spel. Genom att studera de manliga hardcore-gamernas artikulationer av emotioner och koppla dessa till de makt- och statuspositioneringar som görs när spel de spelar utsätts för feministisk kritik går det att studera de emotioner de artikulerar såsom ilska, ressentiment, *aggrieved entitlement* och skam. En ökad

förståelse för de bakomliggande emotionerna kan ge förklaring till vad som motiverar de hot och trakasserier som förekommer i spelvärlden.

#### **4.5 Män, feminister och rätten att definiera vad som är kul**

Aggrieved entitlement kan även kopplas till vad Ahmed (2010) skriver om feminister som glädjedödare. Från ett feministiskt perspektiv lyfter hon fram hur lycka genom tiderna har beskrivits utifrån ett manligt perspektiv. Även kvinnors lycka har varit en tolkning av mäns föreställningar om vad som gör kvinnor lyckliga, vilket ofta varit kopplade till sociala normer så som att göra sin make och sina föräldrar lyckliga. När feminister poängterar att den världsbilden inte överensstämmer med verkligheten ses de inte som personer som pekar ut ett problem utan snarare som problemet själva (Ahmed, 2010). Detta kan kopplas till tidigare studier (Heron et al. 2014) där feminister belyst problematiken med sexism i spelvärlden. I en värld där männen definierar vad som anses vara kul ses feminister som glädjedödare (Ahmed, 2010).

Genom att koppla de emotioner och statuspositioneringar som manliga hardcore-gamers artikulerar till Barbalets (2001) teori om ressentiment, Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement, Retzingers (1995) teori om skam, Scheffs (2006) teori om hypermaskulinitet, Kempers (2006) teori om makt, Ahmeds (2010) teori om feminister som glädjedödare och Sykes & Matza (1957) teori om neutraliseringstekniker går det att ge en förklaring till vilka emotioner som motiverar manliga hardcore-gamers hot och trakasserier mot kvinnor i spelvärlden.

## **5. Metod**

### **5.1 Diskursanalys som metod**

Studiens syfte är att från ett diskurspsykologiskt perspektiv bidra med en djupare förståelse till den sexistiska diskursen som råder i spelvärlden. Enskilda situationer kan inte säga något om hur diskurser konstrueras då det krävs en bakgrund för att kunna analysera och säga något meningsfullt om dem och en förståelse för strukturerna är väsentlig för att kunna förstå vad i diskursen det är som reproduceras eller förändras (Jørgensen & Phillips, 2000:133).

Analysen av kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday! har därför gjorts med nära koppling till tidigare studier av sexism i spelvärlden. Diskurspsykologi intresserar sig för hur social interaktion påverkar en persons tankar, känslor och självuppfattning (Jørgensen & Phillips, 2002)

vilket gör det kompatibelt med emotionssociologi. Diskurspsykologi är även användbart när det gäller att belysa maktrelationer mellan olika grupper. Makt betraktas inte som något konkret inom diskurspsykologin men genom att studera effekterna av vissa diskurser kan det synliggöras hur vissa grupper blir lidandes som ett resultat av att andra grupper privilegieras (Jørgensen & Phillips, 2000:116).

## **5.2 Analysmetod för analys av emotioner och statuspositioneringar**

Ett av problemen med att analysera emotioner är att inom vetenskapen har emotioner beskrivits som slumpmässiga, kaotiska och spontana och emotioner anses allmänt vara privata och inre subjektiva upplevelser (Wetherell, 2012:13). Emotionssociologer ifrågasätter detta och Wetherell (2012) skriver att emotioner handlar om både förnuft och känslor och emotioner framstår som förnuftiga först när de sätts i ett sammanhang. Hon skriver vidare att studera emotioner handlar till stor del om att studera mönster och situationerna som emotioner förekommer i. Emotioner uppstår inte ur tomma intet utan förekommer alltid i relation till någon eller något och måste därför alltid analyseras i sitt sammanhang. Emotioner är ett resultat av en situation och fungerar som meningsskapande i sociala relationer (Wetherell, 2012:24). Genom att studera emotioner som artikuleras från ett diskurspsykologiskt perspektiv kan vi förstå de positioneringar som artikuleras och därmed bättre förstå människors beteende.

Den västerländska kulturen förespråkar rationalitet (Wettergren, 2012:12) vilket har bidragit till att människor tenderar att inte prata om sina känslor. Det har resulterat i att emotioner som en person artikulerar inte alltid är samma känsla som personen upplever inombords vilket problematiserar analyser av emotioner. Retzinger (1995) skriver om hur emotioner är djupt inbäddade i de korta sammanhang de förekommer i, vilket bidrar till att försvåra förståelsen av dem. Hon skriver vidare om hur skam är särskilt svårt att identifiera men att skam och ilska ofta förekommer gemensamt. För att underlätta identifiering av emotioner har Retzinger (1995) utformat ett schema som erbjuder riktlinjer. Ett sätt att identifiera emotioner är att leta efter 'markörer' som artikulerar olika emotioner. För att identifiera ilska kan markörer såsom svordomar, versaler och utropstecken studeras. Retzingers (1995) schema har varit av stor vikt vid denna studie för att möjliggöra identifierande av emotioner.

Wetherell (1998) skriver att en förutsättning för att kunna analysera positioneringar som artikuleras är att det sker i det textsammanhang i vilka de förekommer, då en positionering artikuleras i

förhållande till vad som sägs och en person kan artikulera flera positioner samtidigt. Detta har tagits hänsyn till när makt- och statuspositioneringar har identifierats i denna studie.

### **5.3 Urval**

Tidigare forskning tar upp grova trakasserier av kvinnor som belyst sexism i spelvärlden (Heron et al. 2014). Urvalet i den här studien kom att innefatta Makeover Friday!-artiklarna eftersom de utgör grunden till hot och trakasserier riktat mot illustratören och författaren till artiklarna. Större delen av kommentarerna genererades i anslutning till den första artikeln och utgör således större delen av underlaget i den här studien men material från de andra två artiklarna har också används. Det är en fallstudie, ett fall av sexism i spelvärlden som analyseras för att belysa den sexistiska diskursen i spelvärlden, som fokuserar på en specifik situation för att möjliggöra en djupgående studie (Denscombe, 2009).

Även om artiklarna skiljer sig från underlag som använts i tidigare studier förespråkar jag att Makeover Friday! är representativa vid studier av hur sexism reproduceras i spelvärlden då mönstret de följer kan kopplas till och styrker tidigare forskning av Blodgett et al. 2012, Consalvo 2012 och Heron et al. 2014. En styrka med Makeover Friday! är att de i framtida forskning kommer kunna utgöra underlag för hur den sexistiska diskursen som råder i spelvärlden påverkas av att bli utmanad av en feministisk diskurs.

### **5.4 Material**

I den första artikeln, Makeover Friday!, lyftes problematiken med sexism i fighting-spel, det gjordes en makeover av objektifierade, kvinnliga karaktärer för att synliggöra hur kvinnor framställs i spel. Åtta stycken kvinnliga karaktärer valdes ut och deras kroppsproportioner, poser och kläder ändrades. Kroppsproportionerna ändrades för att stämma bättre överens med hur kvinnor ser ut i verkligheten, poserna som tidigare var objektifierande ändrades och karaktärerna fick nya funktionella kläder.

I Makeover - del 2 gjordes ytterligare sex stycken kvinnliga karaktärer om efter samma princip, ytterligare ett koncept lades till där sju stycken manliga karaktärer tecknades i samma poser och ikläddes samma kostymer som kvinnokaraktärerna bar i fighting-spelen. Detta gjordes för att från ett annat håll belysa absurditeten i hur kvinnor framställs. I den sista delen, Makeover - del 3,

skapades åtta stycken nya kvinnliga karaktärer med fokus på storyn och karaktärernas personligheter. Detta gjordes för att konstnären ville belysa att det går att göra bra kvinnliga karaktärer utan att objektifiera dem.

## 5.5 Validitet

Ett sätt att styrka studiens validitet är att titta på sammanhanget. De analyser som görs ska ej vara lösryckta fragment tagna ur sitt sammanhang utan kunna kopplas samman med andra element som gemensamt bidrar till att skapa sammanhang i diskursen (Jørgensen & Phillips, 2000:123). Sammanhanget i denna studie återfinns då samtliga kommentarer som analyserats är en respons på Makeover Friday!. För att lättare få en överblick och skapa mer transparens har kommentarerna delats in i olika teman: smak, 'humor och allvar', frihetsberövande och neutraliseringstekniker.

Ett annat sätt att styrka validiteten är att titta på analysramen och visa på förklaringskraften den besitter samt hur användbar den är vad gäller att få fram nya förklaringar (Jørgensen & Phillips, 2000:123). I denna studie används diskursanalys vilket är en väl etablerad metod inom samhällsvetenskapliga ämnen. Emotioner och positioneringar som analyserats i denna studie har kopplats till de teorier som tas upp i teoridelen vilket stärker studien ytterligare.

En alternativ metod hade varit att intervjua de personer som kritiserade artiklarna. Studien hade då fått en annan riktning där deras subjektiva upplevelser och efterkonstruktioner av vad som egentligen menats hade lyfts fram. Jag valde diskursanalys som metod då jag är intresserad av hur språket konstruerar den rådande sexistiska diskursen i spelvärlden.

Diskursanalys som metod kan inte säga någonting om de bakomliggande känslor men genom att koppla resultaten från analysen till teorier om makt, ressentiment, aggrieved entitlement, skam, hypermaskulinitet, neutraliseringstekniker och feminister som glädjedödare kan en förståelse nås för vad som motiverar manliga hardcore-gamers att hota och trakassera kvinnor i spelvärlden.

Artiklar som rör sexism i spelvärlden genererar vanligtvis ett kommentarsfält i vilket det råder konsensus och personer som kommenterar brukar vara överens om att kritiken är obefogad. Ett av målen med den här studien var att se ifall sexistiska strukturer som förekommer i spelvärlden kan identifieras i kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!. Vad som gör nämnda kommentarer unika är den rådande feministiska diskursen som återfinns på spelsajten Svampriket



där artiklarna publicerades. Vad som utmärkte sig i responsen till Makeover Friday! var det stora antalet personer som gick i försvar av artiklarna vilket tvingade personerna som kritiserade att utveckla och konkretisera sitt missnöje. Det bidrog till att kommentarerna som analyserats har varit mer innehållsrika och mer information har kunnat fås ur dem.

## **5.6 Etik**

Yin (2011) tar upp betydelsen av transparens och vikten av att eftersträva opartiskhet samt den personliga integriteten. Då ämnet som behandlas är hot och trakasserier mot kvinnor i spelvärlden är det viktigt att nämna min roll som kvinna och aktiv spelare sedan många år tillbaka, utan personliga erfarenheter av varken hot eller trakasserier i samband med mitt spelande. För att kunna göra en rättvis bedömning av materialet har det skett ett konstant reflekterande över hur jag förhållit mig till materialet. För att öka transparensen ges i '5.6 Kategorisering och analys' en detaljerad förklaring av hur materialet har kategoriserats och analyserats. Genom användandet av etablerade metoder har materialet bedömt på ett så neutralt sätt som möjligt. För att försäkra att studien bibehåller sin validitet har analyserna gjorts i nära kopplats till tidigare forskning och vetenskapliga teorier och därmed har risken för att personliga åsikter reflekteras i texten minimerats.

Det finns en diskussion kring hur texter som publicerats online ska hanteras på ett etiskt riktigt sätt. Å ena sidan har personerna som publicerat texterna varit medvetna om att de blir offentliga för allmänheten, å andra sidan har det skett utan en medvetenhet om att texterna kan komma att bli innefattade i en studie och analyserade i ett vetenskapligt syfte och samtycke till detta har ej skett. Ytterligare dilemma uppstår då registreringen som sker på spelsajten Svampriket inte kräver några personuppgifter vilket resulterar i att det ej går att avgöra åldrarna på de som kommenterat artiklarna. Detta kan bli juridiskt problematiskt då vissa kommentarer kan ha gjorts av minderåriga (Berg, 2011:129).

Det diskuteras även huruvida forskning som bedrivs på internet verkligen medför etiska dilemman vad gäller identifiering, då personerna som agerar på internet inte vidtagit några åtgärder för att dölja sina åsikter (Zimmer, 2010). En bedömningen gjordes att då alla kommentarer har publicerats under alias är risken minimal att identifikation kan komma att ske. Kommentarer framställs i sitt sammanhang på ett så neutralt sätt som möjligt och endast ett namn har tagits bort för att undvika identifiering.

## 5.7 Kategorisering och analys

Diskursanalys kan användas både som teori och metod. Det finns inga tydliga distinktioner om var teorin slutar och metoden tar vid vilket inledningsvis bidrog med svårigheter i den här studien. Det saknas konkreta tillvägagångssätt om hur metoden används men det finns riktlinjer att utgå från och utifrån dem arbetades det fram en metod som tillämpades på materialet.

Studien inleddes med att studera materialet och ursprungligen avsågs en indelning i två kategorier; positiva och negativa kommentarer. Tidigt uppdagades att en sådan generalisering ej var möjlig då många av kommentarerna var alltför komplexa. Således infördes en ny kategori varje gång en kommentar föll utanför ramen av de tidigare kategorierna. Slutresultatet blev att de 347 stycken kommentarerna delades in i 16 stycken kategorier; 'Positiv feedback', 'Konkret feedback', 'Kritik av konstnären', 'Kritik av konsten', 'Kritik av idéen', 'Avfärdande', 'Kritik av troll', 'Kränkt troll' och 'Random' för att nämna några.

Antalet positiva och negativa kommentarer var relativt jämt fördelat och utöver fanns det ett antal kommentarer som inte kunde klassas som någotdera. Det är svårt att definiera de olika kommentarerna mer generellt och de går inte heller att klassificeras som sexistiska då många av kommentarerna inte uttrycker sexism i sig. Vad som sker är att språket används som en diskursiv handling vilken agerar inskränkande mot konstnären och hennes idéer. Då ämnet som konstnären lyfter upp är feminism uppstår det en sexistisk diskurs då avsikten med kommentarerna är att tysta konstnären och de åsikter hon representerar.

Efter kategoriseringen gjordes en avvägning huruvida fokus skulle läggas på att studera 'kommentarer av kritisk karaktär' eller 'interaktionen mellan de som var positivt inställda och de som var negativt inställda till makeovern'. Det fanns ett starkt intresse att studera hur den sexistiska diskursen påverkas när den utmanas av en feministisk diskurs. Jag valde dock att fokusera på kommentarer av kritisk karaktär då jag vill förstå vilka emotioner det är som motiverar manliga hardcore-gamers att hota och trakassera kvinnor i spelvärlden.

Därefter analyserades kommentarerna utifrån Retzingers (1995) schema. För att identifiera emotioner av ilska, ressentiment, shame-bound-rage och aggrieved entitlement studerades användandet av svordomar, versaler och utropstecken. Neutraliseringstekniker identifierades då dessa ofta är kopplade till skam och ilska (Scheff, 2004) och artikulationer av statuspositioneringar

analyserades för att se hur manliga hardcore-gamers positionerar sig i förhållande till feministiska kritiker. Här kopplades teorier an till materialet för att förklara hur de olika tolkningarna gjorts. Fokus låg på att identifiera positioneringar som artikulerar makt- eller statuspositioner samt vilka emotioner manliga hardcore-gamers artikulerat för att inta den positionen.

## 6. Resultat och analys

För att lättare få en överblick har analysen delats in i fyra olika teman: smak, 'humor och allvar', frihetsberövande och neutraliseringstekniker. Temat smak tar upp hur många manliga hardcore-gamers förhåller sig till sin smak och hur de istället för att prata om smak som något som ständigt påverkas av influenser och ändras framställs smak som något som förekommer naturligt hos en person och ej går att styra över. Temat 'humor och allvar' behandlar en motsägelsefullhet vilken förekommer i spelvärlden, manliga hardcore-gamers kräver att 'data-spel' ska tas på allvar och respekteras som ett legitimt tidsfördriv samtidigt som de förväntar sig att 'data-spel' ska undgå kritisk granskning då det blott är underhållning (Youtube).

Temat frihetsberövande tar upp hur manliga hardcore-gamers artikulerar en kränkt statusposition genom att anklaga konstnären för frihetsberövande och temat neutraliseringstekniker behandlar hur manliga hardcore-gamers använder neutraliseringstekniken fördömande av fördömaren för att flytta fokus till konstnären och bort från problematiken med sexism i fighting-spel. Många av kommentarerna passar in under mer än ett tema och har således tilldelats den kategori vilken tydligast överensstämmer med kommentarens innehåll.

### 6.1 Smak

Ett återkommande tema bland kommentarerna var spelarnas smak och när Makeover Friday! publicerades innehöll en av de första kommentarerna följande stycke:

Jag gillar snygga tjejer. Jag gillar snygga bröst. Jag gillar fantasifull och sexig design.  
Det sitter i mina gener. Och du kallar det smaklöst? Vem tror du att du är?  
/Spelutvecklare (Svampriket, 1 mars 2015)

I kommentaren lyfter personen vid upprepade tillfällen fram vad han gillar och åberopar att hans smak är naturlig, något han fått via sin genetik, som om en persons smak vore något absolut som ingen har rätt att kritisera. Ifrågasättandet "Vem tror du att du är?" antyder att konstnären är inne

och trampar på hans smak, och det är ej tillåtet eftersom det innebär en kränkning av hans naturligt givna rätt till sin smak. Detta kan kopplas till Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement och visar på en rasande ilska som män vanligtvis artikulerar när de upplever att deras rättigheter kränks.

Ilskan som personen som artikulerar kan även liknas vid ilskan som Scheff (2006) skriver att hypermaskulina män artikulerar. Genom att lyfta fram konstnären som den som inkräktar på hans område försätter han sig själv i en offerposition. Det är genom att inta en offerposition som han kan framställa konstnären som den som inkräktar på hans område. Efter att ha gjort anspråk på att vara den som har rätt att uttala sig understryker han ytterligare sin rätt till spelvärlden framför hennes genom att signera kommentaren med "Spelutvecklare" och skänker därmed ytterligare legitimitet till sitt påstående.

Följande kommentar lyfter från ett annat perspektiv fram vem som anses ha, och vem som inte anses ha, rätt att uttala sig om sin smak.

Well i have to say i see nothing wrong in the games when they were released,in fact i liked the original costumes because they are COOL and AWESOME those arent games for fags or feminist,those are games for normal people like me and everyone that i know. (Svampriket, 26 mars 2015)

"Kostymerna" syftar till kläderna de kvinnliga karaktärerna har på sig och är ofta utmanande och objektifierande. Genom att lyfta fram kostymerna i positiv bemärkelse framställs det som något socialt accepterat i spelvärlden. Användandet av versaler artikulerar ilska (Retzinger, 1995) och påståendet om att spelen ej är för "fags or feminist" är en återspeglning av rådande attityder gentemot minoriteter i spelvärlden (Consalvo, 2012).

Ilskan som artikuleras visar på en kränkt statusposition och kan kopplas till Barbalets (2001) teori om ressentiment och då feminister ej anses ha samma rätt att uttala sig om spel ses kritiken som framförs som en kränkande handling. Även om det är sexismen i fighting-spel som kritiseras tar manliga hardcore-gamers det som personlig kritik. De gillar spelen och deras smak är en del av dem vilket resulterar i att kritiken tolkas som en kränkning av dem och deras status. Påståendet att det inte är något fel med spelen innebär en bekräftelse av mannens roll som normen och att det är männen som spelen rätteligen riktar sig till. Personen som skrivit kommentaren artikulerar en



(Originalbild av Cammy, Svampriket)

position som representerar det normala vilket antyder att de som inte gillar spelen är avvikande.

I kommentaren nedan lyfts det från ett annat håll fram vems smak som räknas och vem som anses ha rätt att uttala sig om spel.

Jag tror att dina idéer, att vara ärlig, är fruktansvärt, jag tycker inte om det, dessa tecken är ikoniska, vi gillar dem som det är, så jag skulle vilja för dig att hålla dessa idéer för dig själv, du kanske inte gillar dem, men det resten av spel communityt gör. Ledsen om det inte är vettigt, inte svenska mitt modersmål (Svampriket, 5 mars 2015)

Personen artikulerar ett personligt missnöje vari han kritiserar konstnärens idéer och därmed hennes ideologi. Han artikulerar en position vilken säger att hans smak står över konstnärens ideologi och hans rätt till sin smak går före hennes rätt att kritisera. Han benämner spelen som "ikoniska" och tillskriver därmed dem en position vilken befinner sig utanför ramen av vad som är acceptabelt att kritisera. Han kopplar sedan kritiken av spelen till ett större sammanhang då han påstår sig tala för en grupp "vi gillar dem som det är". Genom att be konstnären att "hålla dessa idéer för dig själv" ifrågasätter han hennes rätt att uttala sig i ämnet. Genom att påstå att han representerar resten av "spel communityt" stärker han sin legitimitet och exkluderar därmed henne ytterligare från gruppen.

Personen som skrivit följande kommentar ifrågasätter konstnärens kritik och försvarar spelhusen genom att säga att orimliga kroppsproportioner är "kul, sexiga och intressanta". Genom att påstå att spelhusen inte har gjort något fel intar han en position av att han och "spelhusen" har rätt och att konstnären har fel.

Du framför ditt argument som om spelhusen skulle gjort något fel. Orimliga kroppsproportioner är kul, sexiga och intressanta. Lättklädda utstyrselar är också roligt, eftersom att mycket av fightingspelen handlar om karaktärernas animationer och kroppar i rörelse. Du missar helt poängen med dessa spel, och om du känner dig illa till mods över sexuellt frigivna kvinnliga karaktärer så är det nog du som behöver se över hur mycket du faktiskt bryr dig om kvinnor. (Svampriket, 8 mars 2015)



(Makeover av Cammy, Svampriket)

Han benämner designen av de kvinnliga karaktärerna med positiva attribut,

vilket rättfärdigar dem, och artikulerar emotioner av uppskattning. Han avfärdar sedan konstnären genom att påstå att hon missat poängen. Därefter flyttar han bort fokus från problematiken med sexism i fighting-spel genom att använda en neutraliseringsteknik som går ut på att fördöma fördömaren (Sykes & Matza, 1957) vari han anklagar konstnären för att ej bry sig om kvinnor och deras rätt till sina egna kroppar. Han påstår att konstnären har problem med sexuellt frisläppta kvinnor men vad som diskuteras i artikeln är fiktiva karaktärer, skapade av män för att tillfredsställa män.

Konstnären kritiserar i Makeover Friday! hur kvinnor framställs i fighting-spel. När personen som skrivit kommentaren ovanför knyter ord så som ”kul, intressanta och roligt” till hur de kvinnliga karaktärerna porträtteras framställer han det som att konstnären försöker inskränka på det som är kul. Detta kan kopplas till vad Ahmed (2010) skriver om feminister och hur de genom tiderna har lyfts fram som glädjedödare när de belyst sexism och kritiserat rådande normer.

## **6.2 Humor och allvar**

Ett argument som förs fram frekvent av manliga hardcore-gamers är påståendet ’Det är bara ett spel!’ vilket får kritiker att framstå som om de överreagerat. Samtidigt förespråkar manliga hardcore-gamers att spel är ett seriöst tidsfördriv och bör respekteras som ett sådant (Youtube). Det uppstår en konflikt då manliga hardcore-gamers inte accepterar att en respekterad sysselsättning måste tåla kritisk granskning.

Nedan följer en kommentar vilken belyser problematiken med ’humor och allvar’. Personen som skrivit kommentaren gör ej skillnad på verkliga människor och fiktiva karaktärer vilka representerar manliga hardcore-gamers kvinnoideal.

Sådana som du får mig att må dåligt över mig själv pga dom gener jag har fått, och DET är f\*n värre än halvnakna spelkaraktärer i min mening! Så nu tänker jag ta min v-ringade, slanka tröja och trä den över mina sedan nyligen ännu större bröst och min 7 månaders gravidmage och känna mig som världens vackraste människa! Så kan du sitta vid datorn och sura medan du designar om översexuella spelkaraktärer bara för att du inte kan ta dom som dom karikatyrer dom är. (Svampriket, 18 maj 2015)

”Sådana som du får mig att må dåligt” innebär en positionering som sätter personen som skrivit kommentaren och konstnären i en relation till varandra; från att konstnären har skrivit om

problematiken med sexism i fighting-spel artikulerar personen som skrivit kommentaren en tolkning av artikeln som om den bestod av personlig kritik riktad gentemot den och dens gener. Att anklaga konstnären för att få personen att må dåligt är också en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957).

En position som förbannad artikuleras genom användandet av versaler samt svordomar och personen som skrivit kommentaren anklagar konstnären för avsaknad av humor då hon ej förstår att spelkaraktärerna är karikatyrer. Detta innebär en motsägelsefullhet; Att likna sig själv vid spelkaraktärerna och påstå att kroppsproportionerna är genetiska och därmed naturliga, antyder att spelkaraktärerna inte alls är karikatyrer utan snarare en representation som överensstämmer med verkligheten.

Kränktheten som artikuleras i kommentaren kan kopplas till Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement. Argumentationen följer ett mönster som motsvarar hur en man skulle resonera kring hur det är att vara kvinna och kan kopplas till vad Ahmed (2010) skriver om hur män genom tiderna har tagit sig tolkningsföreträde till kvinnors erfarenheter och upplevelser. En tolkning är att det likväl kan vara en man som skrivit kommentaren men oavsett personens kön bidrar kommentaren till den sexistiska diskursen.

Kommentaren belyser vad Ahmed (2010) skriver om hur feminister beskrivs som glädjedödare. Det är en diskursiv handling vilken avser att kritisera snarare än att uttrycka hur personen mår och belyser även vad Ahmed (2010) skriver om hur feminister beskrivs som glädjedödare.

I följande kommentar hävdar personen att han inte bryr sig, samtidigt artikulerar han väldigt många emotioner vilket antyder motsatsen.

Varför? skojar du? Det är ett jävla spel, man får välja vad man gör i sitt eget spel. Får du välja dina former själv så varför inte attraktiva former? Igen vissa går långt över bord och karaktärerna är nästan nakna, inte för att det spelar någon roll för mig, kunde inte bry mig mer, jag är inte dum i huvudet och förstår att det är ett spel. Men sen finns det idioter som vissa andra som försöker klanka på spel med tanka på hur karaktärerna ser ut. Det gör mig rätt irriterad. DET ÄR ETT SPEL. Männen är precis like jävla orealistiska som kvinnorna, attackerna är orealistiska, spelet är orealistiskt FÖR ATT DET ÄR ETT SPEL. Hur svårt är det att fatta, ingen jävel bryr sig. Gillar du inte spelet,



(Originalbild av Poison, Svampriket)

köp det inte, hade folk inte gillat spelet hade dom inte köpt det, och bara så det är helt klart, inte en jävel köper spelet för att titta på brudar i tights. (Svampriket, 5 mars 2015)

Användandet av svordomar och versaler artikulerar ilska. Påståendet om att ”man får välja vad man gör i sitt eget spel” är en frihetsmarkör som artikulerar att konstnären agerar inskränkande. Han hävdar vidare att han inte bryr sig och artikulerar därmed en position vari han hävdar sig stå över diskussionen och pratar nedlåtande om de som uttalar sig. Han uttrycker irritation vilket följs av en mängd versaler vilket i sin tur artikulerar ilska och en kränkt statusposition.

”Ingen jävel bryr sig” är motsägelsefullt då användandet av svordomar artikulerar ilska och att han är arg visar på att han bryr sig. Ilskan som artikuleras kan tolkas som att han upplever att rättigheter kränks; konstnären kränker med sin kritik spelbolagens rätt att objektifiera kvinnor och mäns rätt att oemotsagda avnjuta dem. Han rättfärdigar hur de kvinnliga karaktärerna framställs med att männen framställs på ett lika orealistiskt sätt och försöker därmed förminska problematiken med sexism i fighting-spel. Att både män och kvinnor objektifieras skiljer sig dock fundamentalt åt. Objektifieringen som sker av både manliga och kvinnliga karaktärer i fighting-spel sker för att tillfredsställa män och det är en form av objektifiering som riktar sig mot män och fokuserar på stereotyper som tilltalar män snarare än kvinnor.

Ilskan som genomgående artikuleras i kommentaren kan kopplas till Kempers (2006) teori om hur ilska fungerar för att försöka återställa en maktbalans som rubbats. Med sin feministiska kritik av fighting-spel ifrågasätter och utmanar konstnären spelbolagen och de manliga hardcore-gamers makt i spelvärlden.

### 6.3 Frihetsberövande

Påståendet om att feministisk kritik av sexism i fighting-spel handlar om frihetsberövande är ett återkommande tema och syftar på att manliga hardcore-gamers som kommenterat Makeover Friday! påstår att konstnären försöker censurera konst som de uppskattar.



(Makeover av Poison, Svampriket)

Kritikk har ingen faens ting med dette å gjøre. Det er det faktum at dere



sutre-kjerringer alltid skal sensurere det folk kan si og gjøre i moralens navn. Å like den kvinnelige formen er ingen synd. Til å begynne med var ikke desse spilla myntet på dere. Er du en gammel hardcore arcade fan? Tror ikke det. (Svampriket, 2 mars 2015)

Personen avfärdar kritiken med hänsyftning till att det skulle vara censur som konstnären bedriver och att hon gör det i moralens namn. Påståendet om att det ej är syndigt att gilla den kvinnliga kroppen artikulerar ett påstående om att detta är vad konstnären påstår. Därefter exkluderar han henne från spelvärlden och ifrågasätter hennes rätt att uttala sig med påståendet om att spelen inte riktas till henne. Vidare ifrågasätter han henne med påståendet om att hon inte är en ”gammel hardcore arcade fan” vilket indikerar att han är det. Det är ett sätt att skänka ytterligare legitimitet till hans påstående samtidigt som han underminerar konstnärens rätt att uttala sig i frågan.

Censur är en form av frihetsberövande och vad som artikuleras är ett berövande av varje mans rätt att få spela sexistiska spel utan att feminister kommer och förstör vilket kan kopplas till Ahmeds (2010) teori om feminister som glädjedödare. Svordomarna artikulerar ilska och användandet av ”sutre-kjerringer” avser att alienera konstnären från manliga hardcore-gamers och spelvärlden. Ilskan artikulerar även en kränkt statusposition vari han artikulerar hur orättfärdig konstnärens kritik är. Detta kan kopplas till Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement och hur män upplever att de får sina rättigheter kränkta.

Påståendet om att det inte är något syndigt med kvinnliga former är en projicering med vilken han tillskriver konstnären uppfattningen att exponering av kvinnliga former är syndigt vilket bidrar ytterligare till att alienera henne från den stora skaran av manliga hardcore-gamers. Det är också en neutraliseringsteknik vilken fördömer fördömaren (Sykes & Matza, 1957); han anklagar konstnären för att bedriva censur och försöker därmed vända bort fokus från problematiken med sexism i fighting-spel.

”Å like den kvinnelige formen er ingen synd” artikulerar ett intagande av en försvarsposition, han artikulerar att hans smak har blivit attackerad. Retzinger (1995) skriver om hur skam uppstår när en person framställs negativt i förhållande till någon annan, att bli förknippad med sexism som ses som något negativt i dagens samhälle skulle därför kunna resultera i känslor av skam. Scheff (2006) skriver att skam oftast artikuleras som ilska då det är en mer socialt accepterad känsla. Ilskan artikuleras med svordomar (”faens”), förolämpningar (”sutre-kjerringer”), anklagelser

(”sensurere”), avfärdande av konstnären (”ikke desse spilla myntet på dere”) och en bekräftelse på hans rätt till spelvärlden (med indikationer om att han är en ”gammel hardcore arcade fan”).

Detta sammantaget artikulerar en aggressivitet som kan kopplas till Scheffs (2006) teori om hypermaskulinitet där män artikulerar ilska för att visa på styrka och dölja känslor som kan uppfattas som svaghet, såsom skam. Mannen som skrivit kommentaren överensstämmer med Heron et al. (2014) beskrivning av hardcore-gamers, vilket antyder en koppling mellan hypermaskulinitet och manliga hardcore-gamers.

Personen som skrivit följande kommentar inleder med att kritisera konsten, sedan fortsätter han med att anklaga konstnären för att försöka påtvinga spelvärlden hennes ideal.

Det här ser hemskt ut. Du bryr dig klart och tydligt inte om karaktärerna och vill bara tvinga in dem i dina idealer. Om du inte ens har spelat spelet ska du inte ens prata om karaktärerna. Deras design, hur sexualiserad den är, gör inte deras personlighet non-existent. (Svampriket, 1 mars 2015)

Att anklaga anklagaren är en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957) och anklagelserna rör frihetsberövande vilka artikuleras med ”tvinga in dem i dina idealer”. Citatet artikulerar också en kränk statusposition då personen som skrivit kommentaren artikulerar att rätten till hans egna smak kränks då konstnären kritiserat den. Detta kan kopplas till Barbalets (2001) teori om ressentiment och hur föreställningen om kränkningar av etablerade rättigheter påverkar en persons statusposition. Därefter artikuleras att konstnären ej har rätt att kritisera spelen då hon saknar legitimitet, detta i form av att ej ha spelat spelen. Sedan artikuleras ett försök att rättfärdiga sexismen med hänvisning till att de kvinnliga karaktärerna har personlighet. Personen artikulerar en position i vilken han framhåller sig själv besitta tolkningsföreträde framför konstnären och han sätter sin smak över konstnärens rätt att belysa problematiken med sexism i fighting-spel.

I kommentaren nedan intar personen en position vilken agerar avfärdande gentemot konstnären.

Det var inget fel med deras design, det här är trams. Varje karaktär har sin byst ändrad, som om det var fel eller syndigt att dem har stora bröst, och artisten verkar inte ens ha en uppfattning om Morrigan Aenslands karaktär. (Svampriket, 4 mars 2015)



(Originalbild av Morrigan, Svampriket)

Personen tar upp Morrigan Aenslands karaktär<sup>5</sup> och artikulerar därmed ett rättfärdigande av att hon framställs på ett objektifierande sätt. Andra kommentarer belyser hur Morrigan måste vara sexig då hon är en förförisk demon som livnär sig på att förföra män (Svampriket). Personen som skrivit kommentaren ovanför artikulerar att konstnären agerat frihetsberövande då hon justerat kroppsproportionerna. Genom att tillskriva konstnären åsikter att ”det var fel eller syndigt” framställs makeovern som censurerande.

Detta är en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957) vari han fördömer fördömaren och han anklagar konstnären för att censurera med avsikt att leda bort fokus från problematiken med sexism i fighting-spel. Personen uttrycker ett gillande över originaldesignen och ”Det här är trams” signalerar att makeovern är löjlig och inte kan tas på allvar. Det kan kopplas till Ahmeds (2010) teori om feminister som förstör det roliga för män.

Personen som skrivit följande kommentar artikulerar en *Vi mot dom*-attityd vari han tillskriver konstnären en mängd attribut vilka skiljer ut henne från den gruppen han kallar ”vanligt folk” och i det här fallet kan tolkas som manliga hardcore-gamers.

Rent krasst så handlar det om ett ideologiskt krig mellan socialistier/nyprogressiva/ socioliberala/feminister VS vanligt folk som inte bryr sig om politik i någon större utsträckning. (Svampriket, 12 augusti 2015)

Han artikulerar att politik är av mindre viktigt samtidigt som han belyser de politiska aspekterna genom att referera till det som ”ett ideologiskt krig” och belyser därmed den politiska kampen om vem som har rätt till spelvärlden. Att referera till det som krig inför en våldsaspekt vilket kan kopplas till Kempers (2006) teori om hur maktbalanser upprätthålls genom våld och hot om våld. Samma signatur skriver senare ytterligare kommentarer vilka avser utveckla resonemanget han påbörjade tidigare och han sammanfattade det med följande kommentar.



(Makeover av Morrigan, Svampriket)

Detta är grunden till varför konsumenter går i kritik mot spelkrönikörer i övrigt. Varför de skickade konstnären hot och invektiv på löpande band.

<sup>5</sup> Morrigan Aenslands är karaktär från Darkstalkers. Hon är en Succubus (demon och förförerska) från en annan värld som använder magi för att förföra män.

Inte kvinnohat. Utan kritik mot en ideologi som bottnar i den postmoderna feministiska förklaringsmodellen (och endat den). En ideologi som vill diktera hur spel skall utformas och konsumeras. (Svampriket, 12 augusti 2015)

Han fortsätter artikulera en position vilken går i försvar av människorna som kritiserar konstnären. Han använder en neutraliseringsteknik vari han fördömer fördömaren (Sykes & Matza, 1957) och genom att anklaga konstnären för att stå för en ideologi vilken han målar upp som förtryckande flyttas fokus bort från problematiken med sexism i fighting-spel. Genom att måla upp ideologin som ”dikterande” artikulerar han att den är frihetsberövande och styrande och inskränkande på manliga hardcore-gamers rätt till sexistiska spel.

Han förnekar vidare att kritikerna skulle använt sig av kvinnohat och hänvisar till att de snarare riktat kritik mot den förtryckande ideologin än konstnären som person, men att påstå att kommentarer så som ”...du borde hängas från en gatlykta...” (Metro) blott var ”invektiv” och ej handlar om kvinnohat innebär ett förminskande av allvaret i situationen. Genom att anklaga konstnären för att stå för en förtryckande ideologi artikulerar personen som skrivit kommentaren en kränkt statusposition då hans och spelbolagens rätt att ’utforma och konsumera’ spel ifrågasätts. Detta kan kopplas till Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement och mäns privilegier som ifrågasätts.

## 6.4 Neutraliseringstekniker

Många av kommentarerna som var en respons på Makeover Friday! handlade om att skisserna var bristfälliga eller att designen var dålig och personerna som kommenterade detta ignorerade artiklarnas egentliga syfte vilket var att belysa sexism i fighting-spel. I kommentarerna som följer används neutraliseringstekniken *fördömande av fördömarna*, en metod som framställer en kritiker negativt i syfte att flytta fokus till den personen och bort från problemet som ursprungligen var i fokus.

Kommentaren som följer är ett svar på en tidigare kommentar vilken artikulera uppskattning för de omgjorda karaktärerna och belyste vikten av ett genusperspektiv i spelvärlden.

Nej det är dom inte din pajas, urlöjligen karaktärer som ser ut att höra hemma i tecknade filmer från 1995, Det är ett fighting spel vi talar om. Inte era personliga ideal. DET

HANDLAR INTE OM VAD GUBBARNA SER UT SOM. urlöjlige ritningar och passar inte alls in i något av dessa fighting spel som det jämförs med. Men det vet du säkert inte, för du är bara en Feminazi som inte bryr dig om något annat än att allting ska vara så som du tycker. (Svampriket, 5 mars 2015)

Personen artikulerar en position i vilken han sätter sig själv över personen han tilltalar genom att kalla honom för pajas. Att benämna någon som pajas innebär ett fräntagande av personens värdighet och legitimitet, det artikulerar att inget som personen säger kan tas på allvar, då det kommer från en oseriös person. Personen som skrivit kommentaren kritiserar makeovern och avfärdar den då de nya karaktärerna ej överensstämmer med vad han artikulerar är ett fighting-spel.

Därefter kritiserar han konstnärens ideal vilket artikuleras genom att påstå att hon försökt påtvinga spelvärlden sina ideal. Detta är en frihetsmarkör vari konstnären påstås ha kränkt manliga hardcore-gamers rätt till sin smak. Därefter använder personen som skrivit kommentaren versaler vilket artikulerar ilska. Sedan följer en upprepning av vad som tidigare artikulerats där konsten kritiseras och fighting-spelet rättfärdigas. Efter det sker ett förringande av konstnärens kunskaper och ett påstående om att hon är en 'feminazi'.

'Feminazi' är ett väldigt politiskt laddat ord, det är en kombination av nazism, vilket är en våldspolitik rörelse som bland annat förespråkar nationalism och anti-semitism, och feminism, vilket är "en social rörelse för jämställdhet" (Nationalencyklopedin, 2016). I kommentaren används 'Feminazi' som en frihetsmarkör vilken artikulerar att feminister inskränker mäns domäner och begränsar mäns rättigheter. Det stämmer väl överens med vad Ahmed (2010) skriver om hur feminister framställs som glädjedödare. 'Feminazi' är även en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957) vilken artikulerar att feminister kränker mäns rättigheter och fokus flyttas därmed bort från problematiken med sexism i fighting-spel.

Personen som skrivit följande kommentar lyfter fram en av de kvinnliga karaktärerna som om hon vore en äkta person snarare än en fiktiv karaktär.

Mai is a Japanese and a shrinemaiden. Your art shows her wearing a cheongsam, which is a traditional Chinese clothing. The least you could do was give her some Shinto clothing, instead of lumping all of us Asian as a single group? I find your ignorance and



(Originalbild av Mai, Svampriket)

lack of knowledge of races and Asian cultures incredibly demeaning and insulting (Svampriket, 4 mars 2015)

Personen tillskriver Mai en Japansk nationalitet och påstår att konstnären i sin makeover har klätt henne i en traditionell kinesisk klädnad. Då makeovern ej verkar överensstämma med hans världsbild anklagar han konstnären för att klumpa ihop honom och alla andra asiatiska människor i en och samma grupp. Detta är en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957); genom att artikulera att konstnären skulle vara rasist vänder han bort fokus från problematiken med sexism i fighting-spel.

Han hävdar att konstnären saknar kunskap vad gäller asiatiska raser och kulturer vilket han upplever som ”demeaning and insulting”. Genom att ta upp olika raser artikulerar han själv ett rasistiskt tankesätt. Illskan som han artikulerar skulle då kunna vara kopplad till att bli förknippad med ’andra raser’ vilket han upplever som ”demeaning and insulting”.

Han artikulerar att konstnären har agerat kränkande i sin makeover och framställer sig själv som ett offer genom att påstå att konstnären har uttryckt sig rasistiskt. Kimmel (2013) hävdar att det krävs en artikerad offerposition för att göra sig hörd på den politiska arenan och samma tendenser återfinns i spelvärlden. Ett genomgående tema för de illvilliga kommentarerna är en artikerad kränkthet och det råder konsensus om att konstnären, med sina makeovers, har korsat en gräns för vad som är socialt accepterat. De artikulerar att hon kränkt en hel samhällsgrupp som titulerar sig själva som *gamers* och tar sig därmed rätten att representera alla i spelvärlden.

Personen artikulerar i kommentaren nedan att makeovern är inskränkande för kvinnor då de omgjorda karaktärerna inte längre presenteras i utmanande kläder.

Why are you slut shaming? (Svampriket, 1 mars 2015)

*Slut shaming* syftar på stigmatisering av kvinnor som anses leva ett alltför sexuellt frisläppt liv (Oxford Dictionary). Det är en form av social kontroll med avseende att rätta in kvinnor i en roll som hör till ett föråldrat samhälle där männen ämnade kontrollera kvinnors sexualitet. Att påstå att konstnären använder sig av ”slut



(Makeover av Mai, Svampriket)

shaming" är att påstå att hon ifrågasätter kvinnors rätt till sina egna kroppar, vilket är en motsägelse till vad artikeln handlar om. Det är en neutraliseringsteknik där den anklagade anklagar anklagaren för att lyfta bort fokus från sexismen i fighting-spel.

I kommentaren nedanför tillskrivs konstnären en rad attribut och hennes konst kritiseras. Majoriteten av personerna som kommenterade Makeover Friday! var män och att tillskriva konstnären egenskaper som de ej kan identifiera sig med kan ses som ett försök till att alienera henne från manliga hardcore-gamers. Kritik av en specifik typ av aktör artikulerar vem som ej är önskvärd i spelvärlden och därmed saknar legitimitet att uttala sig.

Cis-gendered straight white woman like you can't make good art. (Svampriket, 1 mars 2015)

Samtidigt använder personen som skrivit kommentaren en retorik vilken säger att endast queer, homosexuella, mörka män kan göra bra konst, vilket troligen inte var budskapet som ämnades framföras.

Kommentaren är en neutraliseringsteknik (Sykes & Matza, 1957) i vilken konstnären anklagas för att ej vara kompetent. Att kritisera konstnären är ett försök att flytta fokus till henne och bort från problematiken med sexism i fighting-spel. Heron et al. (2014) studie belyser hur diskursen i spelvärlden visar på strukturer som resulterar i att kvinnor inte tillskrivs samma legitimitet som män vad gäller att uttala sig angående spel och när de uttalat sig kritiskt har de mötts av ett stort motstånd (Heron et al. 2014).

Kommentaren skulle kunna kopplas till Barbalets teori om ressentiment och upplevelsen av att någon annan åtnjuter något som en person upplever sig vara mer berättigad till. Då en av världens största spelsajter Kotaku länkade till Makeover Friday! resulterade det i att artikeln fick global spridning och även om den kritiserades av väldigt många fick den uppmärksamhet världen över och ett globalt erkännande.

## **7. Sammanfattande diskussion**

I kommentarerna som var ett svar på Makeover Friday!-artiklarna artikulerar manliga hardcore-gamers ilska, ressentiment, shame-bound-rage och aggrieved entitlement. Genom att tillämpa

Retzingers (1995) schema, vilket använder sig av olika markörer, har emotioner identifierats. Ilska artikuleras exempelvis i text genom användande av svordomar, versaler och utropstecken. Artikulationer av ilska kopplade till shame-bound-rage har identifierats i kommentarerna till Makeover Friday! och visar på kopplingar mellan hypermaskulinitet och ilska i samband med förlorad status. Återkommande bland kommentarerna är att manliga hardcore-gamers artikulerar en kränkt statusposition vilken intas genom artikulation av ilska och ett påstående om att de har blivit utsatta för en oförrätt. De artikulerar att de har blivit attackerade och endast försvarar sig.

I diskussionen kring hur kvinnor framställs i fighting-spel artikulerar manliga hardcore-gamers ilska och en kränkt statusposition. Det är en anklagande ilska som ämnar försvara något vilket de anser sig blivit felaktigt anklagade för och de artikulerar en offerposition för att kunna rättfärdiga sin ilska. En vanlig strategi som manliga hardcore-gamers använder är neutraliseringstekniken fördömande av fördömaren (Sykes & Matza, 1959) vilken ämnar flytta fokus till konstnären och bort från problematiken med sexism i fighting-spel. Fördömande av fördömaren sker genom att manliga hardcore-gamers anklagar konstnären för att vara rasist, feminazi, inte tillräckligt insatt i spelvärlden samt att hon saknar legitimitet att uttala sig då hon är kvinna. Detta kan kopplas till Ahmeds (2010) teori om hur feminister genom tiderna har framställts som glädjedödare då de belyst ojämlikheter i samhället.

I denna studie har diskurspsykologiska metoder använts för att identifiera artikulationer av emotioner, makt- och statuspositioneringar. Diskursanalys används för att visa hur språket reproducerar den sexistiska diskursen. Däremot går det inte utifrån en diskursanalytisk metod att säga något om vad manliga hardcore-gamers tänker och känner då diskursanalysen endast studerar vad som sägs och ej tillskriver artikulationer någon psykologisk förklaring.

Ursprungligen hade män monopol på spelbranschen, enskilt tillträde till spelvärlden och all makt. Kvinnornas tillträde till spelvärlden och deras ökade inflytande i spelbranschen hotar den manliga dominansen då de utmanar de patriarkala strukturerna och männen tvingas dela med sig av makten. Kimmels (2013) teori om aggrieved entitlement beskriver hur män upplever att deras privilegier är hotade vilket skapar en känsla av maktlöshet i kombination med en känsla av att vara berättigad makt. Detta kan kopplas till de manliga hardcore-gamers vilka i kommentarerna till Makeover Friday! artikulerade sin rätt att bestämma hur kvinnor framställs i fighting-spel. När kvinnor och feminister ifrågasätter hur kvinnor framställs i fighting-spel hotar de manliga hardcore-gamers



statuspositioner och för att återupprätta maktbalansen använder sig manliga hardcore-gamers av hot och trakasserier vilket bidrar till att reproducera den sexistiska diskursen i spelvärlden.

Genom att studera manliga hardcore-gamers artikuleringar av emotioner, makt- och statuspositioneringar och koppla dessa till teorier om makt (Kemper, 2006), hypermaskulinitet (Scheff 2006), ressentiment (Barbalet, 2001), aggrieved entitlement (Kimmel, 2013), skam (Retzinger, 1995) har en ökad förståelse kunnat nås för vad som motiverar de hot och trakasserier som kvinnor i spelvärlden utsätts för. En förståelse för vad som motiverar manliga hardcore-gamers att hota och trakassera kvinnor i spelbranschen är viktig för att kunna vidta åtgärder och skapa en acceptabel tillvaro för kvinnor i spelvärlden.

Tidigare studier belyser att kvinnor, i större utsträckning än män, utsätts för hot och trakasserier i onlinespel men att det är kvinnor som befinner sig i den offentliga delen av spelvärlden som tvingas utstå de värsta hoten och trakasserier. Min studie bekräftar detta och bidrar med en ny infallsvinkel från ett emotionssociologiskt perspektiv. Genom att förstå de emotioner, makt- och statuspositioneringar som manliga hardcore-gamers artikulerar går det att förstå vad som motiverar de hot och trakasserier som de utsätter kvinnor i spelvärlden för. En förståelse för emotioner är viktig då de hjälper till att förklara hur sociala relationer, strukturer, handlingar, makt- och statuspositioner är sammankopplade. Genom att ytterligare problematisera sexism i spelvärlden bidrar den här studien främst med litteratur om emotioner, makt- och statuspositioner kopplade till maskulinitet. Det är även ett bidrag att anta ett diskurspsykologiskt perspektiv då huvuddelen av forskning inom området använt sig av andra metoder.

Tidigare forskning tar upp problematiken med hot och trakasserier i spelvärlden men det finns inte tillräckligt med forskning kring konsekvenserna av att spelbolagen tidigare ej visat på ett internt initiativ till förändring i spelbranschen. Nyligen gick speltillverkaren Paradox ut med ett fördömande av hot och trakasserier som en spelrecensent utsatts för (TwitLonger), spelutvecklaren Blizzard Entertainment har släppt ett spel i vilket det finns en icke objektifierad kvinnlig karaktär (Overwatch) och i The Sims har könsrestriktioner tagits bort (The Sims). Detta är exempel på åtgärder som börjat vidtas för att skapa en spelvärld som är mer accepterande och inkluderande och det hade varit intressant för framtida forskning att studera hur detta påverkar den sexistiska diskursen som för tillfället råder i spelvärlden.

## 8. Litteraturlista

Ahmed, S. 2010. *Killing Joy: Feminism and the History of Happiness*. Signs 35, 571 – 594. doi: 10.1086/648513.

Barbalet, J.M. 2001. *Emotion, social theory, and social structure*. Cambridge University Press, New York.

Blodgett, B. Salter, A. 2012. *Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public*. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 56:3, 401-416. doi: 10.1080/08838151.2012.705199.

Consalvo, M. 2012. *Confronting Toxic Gamer Culture: A Challenge for Feminist Game Studies Scholars*. Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology, No. 1. doi: 10.7264/N33X84KH.

Denscombe, M. 2009. *Forskningshandboken: för småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna*, 2. uppl. edn, Studentlitteratur, Lund.

Fox, J. Tang, W. Y. 2014. *Sexism in online video games: The role of conformity to masculine norms and social dominance orientation*. Computers in Human Behavior, 33, 314-320. doi: 10.1016/j.chb.2013.07.014.

Heron, M. Belford, P. Goker, A. 2014. *Sexism in the circuitry: female participation in male-dominated popular computer culture*. ACM SIGCAS Computers and Society - Special Issue on Women in Computing Homepage archive. Volume 44 Issue 4. Pages 18-29. doi: 10.1145/2695577.2695582.

Jørgensen, M. W. Phillips, L. & Torhell, S. 2000. *Diskursanalys som teori och metod*, Studentlitteratur, Lund.

Jørgensen, M. W. Phillips, L. J. 2002. [Elektronisk] Discourse analysis as theory and method. Sage Publications Limited.

Kasumovic, M.M. Kuznekoff, J.H. 2015. Insights into Sexism: Male Status and Performance Moderates Female-Directed Hostile and Amicable Behaviour. PLoS ONE 10(7): e0131613. doi: 10.1371/journal.pone.0131613.

Kemper, T.D. 2006. *Power and status and the power-status theory of emotions*, Handbook of the Sociology of Emotions. Springer, pp. 87–113.

Kimmel, M. 2013. *Angry White Men: American Masculinity at the End of an Era*. Nation Books, New York.

Larsson, Å. 2015. *Anna tog bort de stora brösterna på dataspelens kvinnor – möts av nathat*. Metro. <http://www.metro.se/teknik/anna-tog-bort-de-stora-brosten-pa-dataspelens-kvinnor-mots-av-nathat/EVHocf!wBeAKb2dDXM/> (Hämtad 26-04-2016).

Nationalencyklopedin. 2016. *Nationalencyklopedin*, feminism. <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/feminism> (Hämtad 22-09-2016).

Nationalencyklopedin. 2016. *Nationalencyklopedin*, hat. <http://www.ne.se/uppslagsverk/ordbok/svensk/hat> (Hämtad 19-02-2016).

Nationalencyklopedin. 2016. *Nationalencyklopedin*, nazism. <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/nazism> (Hämtad 22-09-2016).

Nilsson, A. 2015. *Makeover Friday!* Svampriket. <http://www.svampriket.se/2015/02/makeover-friday/> (Hämtad 19-01-2016).

Nilsson, A. 2015. *Makeover – del 2*. Svampriket. <http://www.svampriket.se/2015/05/makeover-del-2/> (Hämtad 19-01-2016).

Nilsson, A. 2015. *Makeover, del 3*. Svampriket. <http://www.svampriket.se/2015/08/makeover-del-3/> (Hämtad 19-01-2016).

Overwatch. 2016. *Zarya*. <https://playoverwatch.com/en-us/heroes/zarya/> (Hämtad 12-07-2016).

Phillips, N. Hardy, C. 2002. *Discourse Analysis*,. SAGE Publications, Inc.

Retzinger, S.M., 1995. *Identifying shame and anger in discourse*. The American Behavioral Scientist 38, 1104.

Scheff, T.J. 2006. *Hypermasculinity and violence as a social system*. Universitas 2, 1–10.

Scheff, T.J. 2004. *Is Hatred Formed by Hidden Shame and Rage?* Humanity & Society 28, 24–39. doi: 10.1177/016059760402800104.

Sykes, G.M. Matza, D. 1957. *Techniques of Neutralization: A Theory of Delinquency*, American Sociological Review, vol. 22, no. 6, pp. 664-670.

The Sims. 2016. *THE SIMS™-NYHETER*. [https://www.thesims.com/sv\\_SE/news/new-cas-update](https://www.thesims.com/sv_SE/news/new-cas-update) (Hämtad 11-07-2016).

TwitLonger. 2016. *Statement on the Reception of IGN's Recent Stellaris Review*. [http://www.twitlonger.com/show/n\\_1solvon](http://www.twitlonger.com/show/n_1solvon) (Hämtad 11-07-2016).

Urban Dictionary. 2016. *Dickwolf*. <http://sv.urbandictionary.com/define.php?term=Dickwolf> (Hämtad 30-06-2016).

Wetherell, M. 2012. *Affect and emotion, : a new social science understanding*, SAGE, London.

Wettergren, Å. 2012. *Emotionssociologi*, 1. uppl. ed. Gleerups utbildning, Malmö.

Yin. R. K. 2011. *Kvalitativ forskning från start till mål*. Lund: Studentlitteratur AB.

YouTube. (13-10-2013). *Keep Your Politics Out of my Video Games*. [https://www.youtube.com/watch?v=7\\_tdztHiyiE](https://www.youtube.com/watch?v=7_tdztHiyiE) (Hämtad 08-02-2016).

Zimmer, M. 2010. "But the data is already public": on the ethics of research in Facebook. *Ethics and information technology* 12, 313–325. doi: 10.1007/s10676-010-9227-5.