

SPILLET OM RETTEN TIL AT SPILLE

Kvindes oplevelser med misogyni, magt
og modstand i gaming



Gruppenummer

3

Studerende

Anders Bøstrup Nielsen
Studienummer: 20205769

Josefine Bjerre Lyndgaard
Studienummer: 20202981

Karen Marie Brandbyge
Studienummer: 20205245

Studieretning

Kommunikation

Semester

4. Semester - Kandidatspeciale

Vejleder

Bolette Blaagaard

Afleveringsdato

Den 2. juni 2025

Antal anslag

394.994

Normalsider

164,5



Abstract

Introduction: This study aims to investigate the experiences of women, who engage in online gaming on a basis, where they are often exposed to the toxicity and harassment, that follows with participating in this environment as a woman. Specifically, we focus on how women experience the possibilities and limitations of both the social and gaming-related aspects of engaging in online gaming as a networked public. Furthermore, we aim to map out the different social and gaming-related strategies employed by women to navigate this seemingly hostile environment.

Objectives: Our objective is first and foremost to gain insight into real women's experiences with, and perspectives on, online gaming, following our feminist social constructionist and poststructuralist approach. Specifically, we wish to contribute to enlightening the surrounding society of how women are still struggling and treated as secondary citizens in some networked publics. Additionally, we wish to bring forth recommendations to the gaming- and social media industry, as well as governments of the western world, on how they can take responsibility and bring about tangible change in the gaming communities.

Methods: This research employs qualitative methods, utilizing a combination of thematic analysis and Conceptual Framework for coding and analyzing seven qualitative, semi structural interviews with seven Danish women, who all engage in online gaming. Our research has an idiographic perspective, where we search to add new knowledge and draw conclusions based on individual experiences and perspectives, brought forth by the seven women. Our data collection also involves a thorough review of relevant literature.

Results: Our analysis reveals that women gain the possibilities of new social relationships and engaging in social experiences as well as identity development and immersive and meditative gaming experiences through engaging in online gaming and the networked public, that it revolves around. On the other hand, these women are limited in engaging due to the hostile culture, where they are reduced to secondary citizens and continuously harassed and discriminated, if they try to engage on par with men. Furthermore, it is revealed that women utilize different strategies for coping with, or exerting resistance to, this harassment. Mostly the women seek to avoid harassment in different ways, as their main goal is to be included in the games and social practices of this sphere.

Conclusion: The study concludes that women's experiences, bodies, relationships and resistance online can never be separated from their lives offline. This is both in recognition of the fusion of human and technology when it comes to the experience of gaming itself, but also because most women's lives in the Western world partly take place online. Furthermore, we can conclude that the gaming environment stands as an example of participatory culture, where patriarchal structures from the surrounding society are reproduced in the social practices of the gaming community. Additionally, we can conclude that it is difficult to for women navigate the gaming community, both socially and in terms of gaming, and that this in all cases is due to their gender. However, the opportunities that women experience to immerse themselves in gaming, improve their skills in strategic games, and play with people they feel safe around are sufficient to counterbalance the limitations they experience from discrimination and harassment, as they all express that they have never considered quitting gaming altogether. Despite this, online gaming, and the community surrounding it, is far from becoming a safe space for women, where they can engage on equal terms with men.

Indholdsfortegnelse

1. Indledende afsnit.....	2
1.1 Indledning.....	2
1.2 Problemstilling og problemformulering.....	3
1.3 Afgrænsning	3
1.3.1 Danske kvinder i gamingmiljøet.....	3
1.3.2 Online chikane af kvinder.....	6
2. Videnskabsteoretiske refleksioner	8
2.1 Socialkonstruktionisme	9
2.2 Poststrukturalisme	10
3. Litteraturreview.....	14
3.1 Writing the Implosion	14
3.2 Søgestrategi	17
3.3 Tema 1: Kvinder i gamingmiljøet	18
3.4 Tema 2: Seksualisering af kvinder i gaming.....	24
3.5 Tema 3: Online sexchikane	31
4. Teori.....	39
4.1 Medieret misogyni i Networked Publics.....	39
4.1.1 Networked Publics	41
4.1.2 Feministiske modstandsstrategier	44
4.2 Posthumanisme.....	48
4.3 Konvergens.....	51
5. Metode	54
5.1 Det kvalitative enkeltinterview	54
5.1.1 Interviewguide	56
5.2 Udvalgelse af interviewpersoner	57
5.3 Tematisk analyse og Conceptual framework	59
6. Analyse.....	62
6.1 Analysestrategi.....	62
6.2 Level 1: Game Over for ligestilling?.....	65
6.2.1 Vejen til gamingmiljøet	65

6.2.2 Et kvindeligt community.....	71
6.2.3 Vigtigheden af tryghed	74
6.2.4 Kvinde, kend din plads	79
6.2.5 Når mændenes kompetencer bliver kvindernes problem.....	86
6.2.6 At blive ramt – og at blive reddet	88
6.2.7 Jeg kan ikke logge ud af min kønsidentitet.....	92
6.2.8 Chikanen har intet ansigt	94
6.2.9 Toxicitet skal have konsekvenser	98
6.2.10 Delkonklusion	100
6.3 Level 2: Virtuelle kampe og virkelig konsekvenser.....	102
6.3.1 Indlevelse, udvikling og en pause fra den virkelige verden.....	103
6.3.2 Den virtuelle krop	108
6.3.3 Er jeg en gamer?	114
6.3.4 Team work makes the dream work – eller gør det?.....	120
6.3.5 Jeg skal ikke være beviset på, at kvinder ikke kan game.....	126
6.3.6 En kvinde er aldrig anonym.....	128
6.3.7 Delkonklusion	133
6.4 Level 3: Survival Mode aktiveret.....	135
6.4.1 En del af gamet	136
6.4.2 Når fællesskab giver tryghed	141
6.4.3 Ambivalente reaktioner på forskellig slags støtte	143
6.4.4 Skal du carries?	145
6.4.5 Aktivisme: For sig selv eller for fællesskabet?	147
6.4.6 Stemmen som forklædning	150
6.4.7 Delkonklusion	152
7. Konklusion.....	155
8. Litteratur	160



Night elf
World of Warcraft 2004

1: Indledende afsnit

1. Indledende afsnit

1.1 Indledning

Allerede i 1843 gjorde matematikeren Ada Lovelace sig de første tanker om det, der i dag af mange anses for at være verdens første computerprogram. I lang tid var arbejdet med både kodning og computere også primært et kvindeligt felt, men lige siden man fandt ud af, at det var kapitaliserbart, har tech-industrien været opfattet som et maskulint domæne (Balsamo, 1993, s. 701). Gamingindustrien er i dag en af de største, og hurtigst voksende, underholdningsindustrier i verden, og selvom gaming længe har været anset som et rum for mænd, er der i dag flere og flere kvinder, der begynder at interessere sig for at game (Fisher & Jenson, 2017, s. 88). For mange er gaming et frirum, hvor man kan have det sjovt og møde nye mennesker, men det er langt fra alle, der oplever gamingmiljøet som et trygt sted at være. Mange kvinder oplever nemlig at blive mødt af en toksisk kultur, hvor de bliver marginaliseret og diskrimineret på baggrund af deres køn (Esd.dk). I en artikel fra Dr.dk stod 15 danske kvinder i 2020 blandt andet frem med eksempler på, at de er blevet mødt af seksuelt krænkende kommentarer som at kvinder hører til i sengen, kønsnormative kommentarer som at kvinder hører til i køkkenet, og en generelt nedsættende diskurs, der fremhæver, at kvinder i hvert fald ikke hører til i gamingmiljøet (Dr.dk). Denne sexismen og kønsdiskrimination bliver af nogle set som en del af jargonen, mens andre fremhæver det som et alvorligt menneskeretligt problem, som man på større samfunds- og institutionsplan bør tage ansvaret for at gøre op med (avisend danmark.dk).

På den ene side lever vi i Danmark i et samfund, der på mange punkter er kommet langt i forhold til ligestilling mellem mænd og kvinder, og hvor kvinder har bedre muligheder for at indtage domæner, der ellers anses for forbeholdt mænd, andre steder i verden. På den anden side ser vi, at der i online-sfæren er tonsvis af eksempler på, at kvinder bliver nedgjort og diskrimineret. Dette manifesterer sig både gennem sexistiske og generelt chikanerende udsagn i chats og kommentarspor, samt gennem seksualisering og objektivering, som f.eks. i DR-dokumentaren 'Død over deepfake-porno', hvor det afdækkes, hvordan kvinder i gaming udsættes for deling af AI-genereret porno med deres ansigter på. Vi ser det også i f.eks. gangster-spillet Grand Theft Auto V (2013) hvor kvinderne agerer sexobjekter, man kan voldtage, udøve vold mod og slå ihjel uden konsekvenser. Lignende ser vi i nyere spiludgivelser som House Party (2022), der indeholder grafisk seksuelt materiale (Esr b.com),

og i spillet No Mercy (2025), hvor formålet er at mishandle, begå overgreb og slå kvinder ihjel – der hentydes sågar til incest. Sidstnævnte nåede at være udgivet i under en måned, før det blev tilbagetrukket fra salg i en række lande med et forsvar fra udviklerne hos Zerat Games, der omtaler spilindholdet som alene feticher og rollespil (steamcommunity.dk). Det tyder altså på, at kvindesynet, der hersker online, adskiller sig markant fra det, mange oplever i det omgivende samfund. Men hvordan kan det være? Hvordan kommer det til udtryk gennem gaming - både når man spiller og kommunikerer? Og hvordan opleves det af danske kvinder, at være kvinde i gaming i dag?

1.2 Problemstilling og problemformulering

Ud fra ovenstående undren, vil vores videre undersøgelse tage udgangspunkt i at udforske og besvare følgende problemformulering:

Hvordan ser det spilmæssige og sociale aspekt ud i online gaming fra danske kvinders perspektiv, og hvordan navigerer kvinder i gamingmiljøet, der beskrives som toksisk og præget af patriarkalske strukturer?

Denne vil vi udfolde ved hjælp af følgende undersøgelsesspørgsmål:

1. Hvilke muligheder får kvinder **socialt** gennem gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?
2. Hvilke muligheder får kvinder **spilmæssigt** ved gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?
3. Hvilke **strategier** benytter kvinderne for at navigere i gamingmiljøet?

Disse spørgsmål vil vi benytte til at strukturere vores overordnede undersøgelse, samt til at forme vores analyse, således at vi får afdækket alle tre aspekter ved oplevelsen af at være en dansk kvinde i gamingmiljøet.

1.3 Afgrænsning

1.3.1 Danske kvinder i gamingmiljøet

Som det fremgår af vores problemformulering, vil vores undersøgelse tage udgangspunkt i en række danske kvinders erfaringer og oplevelser i gaming. Dette betyder, at vi har interviewet

en række personer, der alle identificerer sig som kvinder, er bosat i Danmark, og har en relation til online gaming. Det er dog vigtigt for os at pointere, at selvom vores undersøgelse tager udgangspunkt i danske kvinder, er det ikke ensbetydende med, at vi tager udgangspunkt i det danske gamingmiljø. Dette skyldes, at gamingmiljøet, i kraft af at være et online-fænomen, eksisterer på tværs af både geografiske grænser, såvel som tid og rum, hvorfor man ikke som sådan kan betegne en vis del af miljøet som 'den danske del' af gamingmiljøet. I de fleste af de online-spil, vi kommer ind på i dette projekt, foregår spillet på forskellige servere¹, der er inddelt efter geografiske områder af verden, som f.eks. Europa som ét område, USA som et andet, i visse tilfælde kan Skandinavien og Østeuropa være et område, og i enkelte tilfælde eksisterer der også muligheder for kun at spille med andre danske spillere. Det er her muligt for spillerne selv at vælge, hvilken server, de ønsker at spille på, men ofte vælger man den server, der er tilknyttet ens geografiske placering. For at omtale miljøet som en samlet størrelse, arbejder vi ud fra en forståelse af miljøet som flydende på tværs af hele verden.

Desuden vil denne undersøgelse, på trods af, at vi enkelte gange vil kommentere på, hvordan det har en indvirkning på miljøet og dets affordances, ikke komme dybere ind på selve branchen som helhed i forhold til fx spiludviklere, platformudviklere, brancheforeninger, etc. Vi vil i stedet fokusere på kvinderne og deres oplevelser, når vi zoomer ind på de spilmæssige og sociale aspekter ved at game. Herunder vil vi bl.a. berøre de magtstrukturer, der inkluderer branchen, platformene og dem, der står bag spillene og deres design.

Udover det univers, der eksisterer i selve spillene, vil vi også forholde os til relevante platforme, der relaterer sig til gaming, idet vi ikke ser gaming som et komplet afgrænset og lukket rum, men snarere som et miljø, der også siver ud i det omgivende samfund. Eksempelvis vil vi inddrage andre sociale medier, som Instagram og TikTok, samt platformen Discord, som mange gamere bruger til at kommunikere med andre gamere. Desuden vil vi omtale streaming-platformen Twitch, hvor brugere mod betaling kan abonnere på en streamers profil for at se vedkommende spille, tale, underholde, etc.. Her kan abonnenter chatte med streameren, såvel som de andre, der følger med, samt donere penge til streameren for til gengæld at få lov til at afspille en video eller et stykke musik på live-streamen, eller for at få sit brugernavn frem på skærmen på streamerens interface. Man kan se forskellige livestreams på Twitch, f.eks. mens livestreamerne spiller spil eller streamer i kategorien 'Just Chatting', hvor de interagerer med brugere i streamens kommentarspor i realtid. Eksempler på dette ses i Figur 1 og 2:

¹ Et virtuelt rum, hvor folk samles for at spille sammen, f.eks. på tværs af geografisk placering.



Figur 1: Melina, der streamer, mens hun spiller 'Kingdom Hearts'².



Figur 2: Marie, der streamer, mens hun taler med sin chat.

Vi vil således bevæge os ud over grænserne af, hvad der ud fra en meget smal betragtning kan defineres som gaming og inkludere andre sociale platforme, som relaterer sig til gamingmiljøets spilmæssige og sociale aspekter og dermed er gensidigt forbundne.

² Singleplayer spil, hvor man følger en ung dreng igennem forskellige verdener for at fuldføre spilhistorien.

1.3.2 Online chikane af kvinder

Som det også fremgår af vores litteraturreview (Afsnit 3.5), fokuserer meget forskning i online chikane af kvinder på kønsspecifikke elementer såsom sexisme, misogyni eller anden kønsspecifik diskrimination (Hackworth, 2018, s. 51). Samme beskrivelse gælder for dette projekt, da vi fokuserer på *kvinder* i gaming. På denne måde kan vi risikere at definere kvinder som én uniform kategori, hvilket kritiseres af flere 3. og 4. bølge feminister – dette fordi denne ‘neutrale’ definition af kvinder risikerer kun at omfavne hvide, heteroseksuelle, middelklasse ciskvinder (Hackworth, 2018, s. 54). Ifølge nyere feministisk videnskab er et fokus på *intersektionalitet* vigtigt for at undersøge den fulde kompleksitet af alle kvinders oplevelser ved at fremhæve: “(...) how specific intersections between categories of difference (such as gender, race, and class) shape people’s subject positions and experiences in particular ways.” (Hackworth, 2018, s. 54). Derfor er det vigtigt at nævne, at studier som vores potentielt udelukker oplevelser af chikane hos ikke-hvide kvinder, transkvinder, kvinder med funktionsnedsættelser, non-binære personer osv., fordi vi udelukkende fokuserer på oplevelsen af at være kvinde i gamingmiljøet, og således ikke tager højde for andre aspekter af kvindernes liv. Et studie fra Anti-Defamation League (2020) viser, at online chikane sker på baggrund af flere mulige diskrimineringer udover de kønsspecifikke – f.eks. diskrimination af etnisk, religiøs og seksuel identitet (Online Hate and Harassment, 2020). På trods af, at disse personers komplekse oplevelser stort set ignoreres i forskningen, konkluderes det, at indholdet af chikanen ofte drejer sig om disse identitetskategorier (Hackworth, 2018, s. 55). På denne måde reflekterer majoriteten af forskning i online chikane af kvinder en minoritet af al den chikane, der opleves online (Hackworth, 2018, s. 59).

Ifølge Lucy Hackworth (2018) er det ikke muligt for os at påstå, at vi undersøger kvinders oplevelser af online chikane, hvis ikke vi anerkender og inkluderer chikane baseret på andre dele af kvinders identitet (s. 63). Her foreslår Hackworth at kalde forskning som vores, der studerer specifikke kvinders oplevelser, studier af *online chikane af kvinder* frem for f.eks. *online misogyni*, som vi fokuserede på, før vores litteratursøgning (Afsnit 3.1) (2018, s. 63). Denne ramme giver os mulighed for at undersøge den chikane, som kvinderne oplever, med et blik for, at chikanen ikke nødvendigvis er kønsbestemt af natur, men at den stadig har indflydelse på kvinder. Studiet af netop kvinders oplevelser er vigtigt, for på trods af at mænd kan opleve lignende mængder af chikane, er karakteren af den chikane kvinder oplever en helt anden. Desuden har denne chikane tendens til at hindre kvinders frihed til at udtrykke sig både

online og offline (Hackworth, 2018, s. 52). Dette dykker vi yderligere ned i, i vores litteraturreview (Afsnit 3).



Raze
Valorant 2020

2: Videnskabs- teoretiske refleksioner

2. Videnskabsteoretiske refleksioner

Det videnskabsteoretiske standpunkt for følgende undersøgelse udgøres af hhv. socialkonstruktionisme og poststrukturalisme – begge overordnet fra et feministisk perspektiv. Feministisk forskning er iboende kritisk og tager udgangspunkt i, at mainstream eller traditionelle forskningstilgange historisk set har ekskluderet eller forvrænget kvinders oplevelser, samt brugt mandlige normer i definitionen af normalitet og neutralitet. Feministisk research undersøger den kønnede kontekst af kvinders liv, afdækker kønsbaseret ulighed, styrker kvinder, forbedrer kvinders materielle liv og handler om at skabe social forandring ved at tage udgangspunkt i kvinders erfaringer (Hawkey & Ussher, 2022, s. 175). Med dette grundlag for undersøgelsen bliver vores formål blandt andet at belyse, hvordan sociale og kulturelle faktorer, samt kønnede magtrelationer, har en indvirkning på kvindelige gameres sociale liv (Hawkey & Ussher, 2022, s. 175). Det debatteres fortsat, hvori den feministiske metodologi – undersøgelsens rationale, analytiske perspektiv eller strategi for belysning af bestemte fænomener – består. Feministiske forskere arbejder på tværs af alle discipliner og benytter dermed også alle slags metoder, der også benyttes af ikke-feministiske forskere. Der er dog en tendens til særligt at benytte kvalitative forskningsmetoder: “(...) because there is an emphasis within feminist theory on giving voice to the subjective views of women and valuing women’s voices in their own right.” (Hawkey & Ussher, 2022, s. 176).

I de senere årtier har forskningens opmærksomhed rettet sig mod det faktum, at ‘kvinden’ ofte er blevet konceptualiseret som én, uniform kategori og at man på denne måde har negligeret forskelle mellem kvinder, samt intersektionalitet mellem identiteter – herunder etnicitet, seksualitet, funktionsnedsættelser og klasse (Hawkey & Ussher, 2022, s. 175). Dette uddyber vi i afsnit 1.3, hvor vi reflekterer yderligere over vores eget fokus på køn. For at skabe social forandring gennem påvirkning af politik og praksis er det desuden vigtigt, at feministiske undersøgelser er tilgængelige for offentligheden (Hawkey & Ussher, 2022, s. 187). For at leve op til dette har vi tilbudt alle deltagere at være anonyme både ved indledningen af vores interview, såvel som efterfølgende, i tilfælde af, at der er kommet noget frem i løbet af interviewet, de ikke alligevel er trygge ved at lægge navn til i vores projekt. Dette har resulteret i, at vi har anonymiseret en enkelt interviewdeltager.

2.1 Socialkonstruktionisme

Socialkonstruktionismen beskæftiger sig med den måde, mennesker skabes i samspil med andre mennesker (Esmark et al., 2005, s. 16). Centralt for den feministiske socialkonstruktionistiske forskning er kritikken af de epistemologiske og ontologiske antagelser i positivismen, samt udviklingen af alternative tilgange til undersøgelser af kvinders og andre marginaliserede gruppers liv. Den feministiske socialkonstruktionisme giver os et alternativt epistemologisk standpunkt. Her forstås viden altid i relation til den historiske og kulturelle kontekst, den befinder sig i. Desuden er viden altid understøttet af sociale praksisser, og viden og social handling hænger sammen (Hawkey & Ussher, 2022, s. 183). Når vi ser på vores felt med et socialkonstruktionistisk perspektiv, bliver vi dermed udfordret til at træde et skridt tilbage og gentænke de forståelser af verden, vi hidtil har taget for givet (Burr, 1995, s. 2). Inden for feministisk socialkonstruktionistisk forskning vendes opmærksomheden ligeledes mod de måder, hvorpå subjektivitet og adfærd konstrueres gennem sproget, relationer, diskurser og roller, hvilket er formet af vores kultur og historie (Hawkey & Ussher, 2022, s. 183). På trods af, at ingen af os selv har et indgående kendskab til gamingmiljøet eller den sociale verden, der findes omkring gamingmiljøet, er vi alligevel bevidste om, at vi er præget af omverdenens måde at italesætte gaming og gamingmiljøet på. Vi anerkender desuden, at forskningsspørgsmål aldrig er neutrale, men er gennemsyret af og afspejler magtforhold (Hawkey & Ussher, 2022, s. 183).

Det feministisk socialkonstruktionistiske perspektiv giver os anledning til at fokusere på, hvordan de praksisser og diskurser, der præger gamingmiljøet, regulerer kvindernes subjektivitet, samt hvordan kvindernes egen agens og modstand udspiller sig i denne forbindelse (Hawkey & Ussher, 2022, s. 183). Igennem dette projekt arbejder vi blandt andet med kvinders placering i og interaktion med gamingmiljøet. Dette involverer forståelsen af miljøet, såvel som spillene, platformene og deres affordances, som et mandsdomineret space. Vi beskæftiger os således med sociale konstruktioner omkring kønsmæssige hierarkier sat i kontekst af gamingmiljøet, samt om kønsstereotyper og -roller, der ligeledes er socialt konstrueret. Socialkonstruktionismen er væsentlig for denne undersøgelse, da vi i høj grad kommer til at arbejde med vores interviewpersoners fortællinger om strukturer, der over tid er konstitueret gennem sociale interaktioner (Burr, 1995, s. 5). Gamingmiljøet er i konstant udvikling, både hvad angår selve spillene, platforme uden for spillene, samt måden spillerne interagerer med hinanden på. Derfor er der også konstant nye aspekter af miljøet, hvis mening

er til forhandling blandt brugerne – hvem er for eksempel målgruppen for et givent spil? Hvad definerer en ægte gamer? Hvordan fungerer det sociale hierarki? (Esmark et al., 2005, s. 17). Her er vi dog bevidste om, at det inden for socialkonstruktionismen afvises, at der findes én direkte og sand refleksion af virkeligheden. I stedet menes det, at vi lever i en social virkelighed, der er konstrueret af verden omkring os, og som er farvet af blandt andet de sociale relationer, vi er en del af (Gergen & Gergen, 2008; Gergen, 2010). Vi anerkender desuden, at det, der dømmes som sandt og falsk, altid er socialt konstrueret, og derfor kan vi som feministiske forskere aldrig påstå at være mindre biased end ikke-feministiske forskere. Derfor er det vigtigt, at vi gennem undersøgelsen er opmærksomme på vores eget *gaze* – eksempelvis når vi udfører vores interviews eller tolker på vores empiri (Hawkey & Ussher, 2022, s. 184).

2.2 Poststrukturalisme

I tråd med det kritisk feministiske afsæt for vores undersøgelse, finder vi det ligeledes relevant at inddrage poststrukturalismen som videnskabsteoretisk perspektiv. Kernen i poststrukturalismen er grænser (Williams, 2014, s. 1). Grænser skal ikke forstås som en øvre eller nedre grænse for viden, eller som mindre vigtige eller pålidelige end selve kernen: “This is because the clear distinction of core and limit is not possible.” (Williams, 2014). Poststrukturalismen tager visse centrale temaer fra strukturalismen og modificerer dem i lyset af nye teorier og indsigter: “Every ‘post’ rejects the idea of the ‘stable structure’, and takes as its starting point a break with the assumptions typical of Western Enlightenment.” (Cassell et al., 2018, s. 87). For at forstå poststrukturalismen er det dermed vigtigt først at belyse strukturalismen. Strukturalismens ide er, at viden kommer af normer eller strukturer, og at afvigelser bekræfter normen – normen er det gode, det sande, på trods af uenigheder om, hvori normen består. Strukturalismen er åben overfor forandring, men søger efter en sikker forståelse, en kategorisering eller gentagelse af et mønster (Williams, 2014, s. 2).

Poststrukturalismen afviser idéen om, at sandheden kun kan findes i normen, og: “(...) restores dignity to the limit (the exception from the norm, the difference, the variation).” (Cassell et al., 2018, s. 89). Ifølge poststrukturalismen spiller forskellene og grænserne for en model eller struktur en vigtig kreativ rolle og de skal ikke devalueres, fornægtes eller undgås. For poststrukturalister bliver grænsen (eller forskellen) ikke længere konstant sammenlignet med strukturen, men bliver centrum, kernen; noget godt i sig selv: “(...) any form of stable knowledge is defined by its limits and cannot be conceived of without them.” (Cassell et al.,

2018, s. 89). Poststrukturalismen vender det hierarkiske forhold mellem strukturen og afvigelsen på hovedet og sætter dermed det, der varierer og forandres, i centrum. På denne måde problematiserer poststrukturalismen alt det, vi opfatter som normen, og opfordrer os til at se på modsigelserne til normen (Cassell et al., 2018, s. 90). Dette perspektiv giver os en øget opmærksomhed på alt det i vores empiri, der afviger fra vores forståelser af det neutrale eller normen, og “(...) poststructuralism has been, and still is, influential in fighting discrimination based on sex, gender and sexual identity (...)” (Cassell et al., 2018, s. 90).

Poststrukturalistiske tænkere inkluderer blandt andet Michel Foucault og Jaques Derrida, hvis tanker vi finder særligt relevante kort at opridse som refleksionsværktøjer i dette projekt (Cassell et al., 2018, s. 88). Her er det især Foucaults syn på *magtrelationer* som indlejrede i samfundets grundstruktur, samt udelukkende at finde i social handlen, der spiller en rolle for vores undersøgelse (1983, s. 219). Desuden argumenterer Foucault for, at magt som skjult mekanisme påvirker vores liv og samfundets strukturer på måder, vi aldrig fuldt kan forstå (Foucault, 1976, s. 99). Med dette magtbegreb kan vi undersøge de underliggende magtstrukturer, der muliggør og begrænser bestemte grupper af mennesker i gamingmiljøet. Desuden finder vi det relevant at inddrage Foucaults forståelse af *subjektivering* som de processer, der omhandler dannelsen og forståelsen af selvet – hvordan individer, her kvinder, definerer sig selv som ‘normale’ i kontekst af gamingmiljøet (Best, 2002, s. 21). Vi ser desuden Derridas begreb *différance* som centralt for poststrukturalismens epistemologi, og som relevant for vores undersøgelse, med forklaringen om, at betydning aldrig er stabil, men i konstant forandring og dermed altid åben for fortolkning og spørgsmål: “The point is that poststructuralism is not interested in ‘meaning’; this can never be pinned down and must always be deferred, being always incomplete and lacking an origin.” (Cassell et al., 2018, s. 95). Desuden finder vi det relevant at inddrage begrebet *deconstruction*, som beskriver: “(...) a practice of reconstruction in order to understand how a structure, an essence, a centre were built and, above all, what they produce.” (Cassell et al., 2018, s. 95). Dekonstruktion handler om at afmontere vores forudindtagede meninger og afsløre ‘the absent presence’; det, der hidtil er blevet taget for givet eller ignoreret for at bevare illusionen om en sandhed (Cassell et al., 2018, s. 95). Dekonstruktionen giver os mulighed for at se vores egne binære konstruktioner og kategoriseringer af en tekst, selvet, samt organisatoriske og sociale praksisser (Cassell et al., 2018, s. 95). Eksempelvis er det relevant at dekonstruere vores egne konstruktioner gennem vores analyse, ift. hvordan vi som interviewere har været medkonstruerende i

interviewpersonernes svar. Her kan vi med fordel inddrage Derridas idé om, at der ikke findes noget uden for *teksten* (Derrida, 1974, s. 158). Den mest brugte fortolkning af dette udsagn er, at alt er tekst og at vi ikke kan adskille os selv fra den 'tekst' (den kontekst, de magtstrukturer), vi konstituerer os selv og andre igennem (Cassell et al., 2018, s. 95). Vi kan benytte dekonstruktion til at være bevidste om de kategoriseringer, vi selv ser vores empiri igennem, samt være opmærksomme på alt det, der afviger fra kategoriseringerne (Cassell et al., 2018, s. 96). Er vores kategoriseringer eksempler på repetition eller giver de os nye perspektiver på eksisterende strukturer?

Slutteligt finder vi det relevant at inddrage begrebet *disruption*, som afspejler en bevægelse "(...) beyond conventional humanistic qualitative research." (Cassell et al., 2018, s. 97). Bevægelsen søger væk fra den standardiserede kvalitative forskning, da denne også er regulerende, hvilket går imod poststrukturalismens grundlæggende tanker (Cassell et al., 2018, s. 97). Disruption ses dermed ikke som noget negativt, men som poststrukturalismens magt til at arbejde imod fastlagte sandheder og modsætninger: "Poststructuralism is not against this and for that – once and for all. (...) It is for the resulting positive disruption of settled oppositions." (Williams, 2014, s. 4). Dermed kan det poststrukturalistiske perspektiv være nyttigt i vores undersøgelse, ved at stille skarpt på de modsætninger, vi selv er styret af. Eksempelvis kalder vi selv vores interviewdeltagere 'kvindelige gamere' i stedet for blot 'gamere', i tråd med den eksisterende litteratur – her præsenterer vi dem som en distinkt kategori, der afviger fra gamere generelt. Det poststrukturalistiske perspektiv gør os opmærksomme på, hvordan vi selv er biased og reproducerer ideen om den mandlige gamer som normen gennem vores måde at italesætte empirien på. Denne opmærksomhed er et eksempel på deconstruction, hvormed vi dekonstruerer vores egne 'neutrale' forestillinger om verden. Med dette in mente vil vi, i vores egen analyse, blot omtale vores interviewpersoner som 'kvinder' eller 'gamere'.

Vi er gennem projektet opmærksomme på, at der i hhv. socialkonstruktionismen og poststrukturalismen opstår nogle modsatrettede bevægelser. Herunder især epistemologisk, hvor vi med et socialkonstruktionistisk perspektiv ser viden som noget, der produceres socialt, hvormed det til en vis grad kan spores tilbage til en slags oprindelse. Ser vi derimod vidensproduktion fra et poststrukturalistisk perspektiv, mener vi, at vi aldrig kan vide, hvem der producerer viden, hvilken viden, der produceres eller hvornår den produceres. Vores epistemologiske standpunkt bliver en kombination af de to, hvor vi ser viden som socialt

konstrueret i samspil mellem bl.a. mennesker og teknologi. Dog anerkender vi, at vi i de fleste tilfælde ikke kan 'spore' vidensproduktionen til en enkelt, eller flere specifikke, kilder, men at der altid vil være en grænse for, hvor præcist vi kan spore den sociale konstruktion. Eksempelvis anerkender vi, at de magtstrukturer, gamingmiljøets sociale praksisser er præget af, bl.a. er opstået i det offentlige samfunds strukturer, der er socialt konstrueret gennem magtrelationer og afspejler sig i konkrete tekster såsom religion og populærkultur – men vi vil aldrig kunne komme frem til specifikke personer eller teknologier, der har konstitueret denne viden.



Lara Croft
Tomb Raider I-III Remastered 2024

3: Litteraturreview

3. Litteraturreview

I de følgende afsnit vil vi præsentere et overblik over den eksisterende litteratur i feltet. Vi vil indledningsvis præsentere en kortlægning af vores allerede eksisterende viden om emnet i form af et mindmap, udarbejdet gennem metoden *Writing the Implosion*. Herefter præsenterer vi strategien for vores litteratursøgning, og afslutningsvis vil vi give en gennemgang af vigtige pointer fra litteraturen, inddelt i tre større temaer.

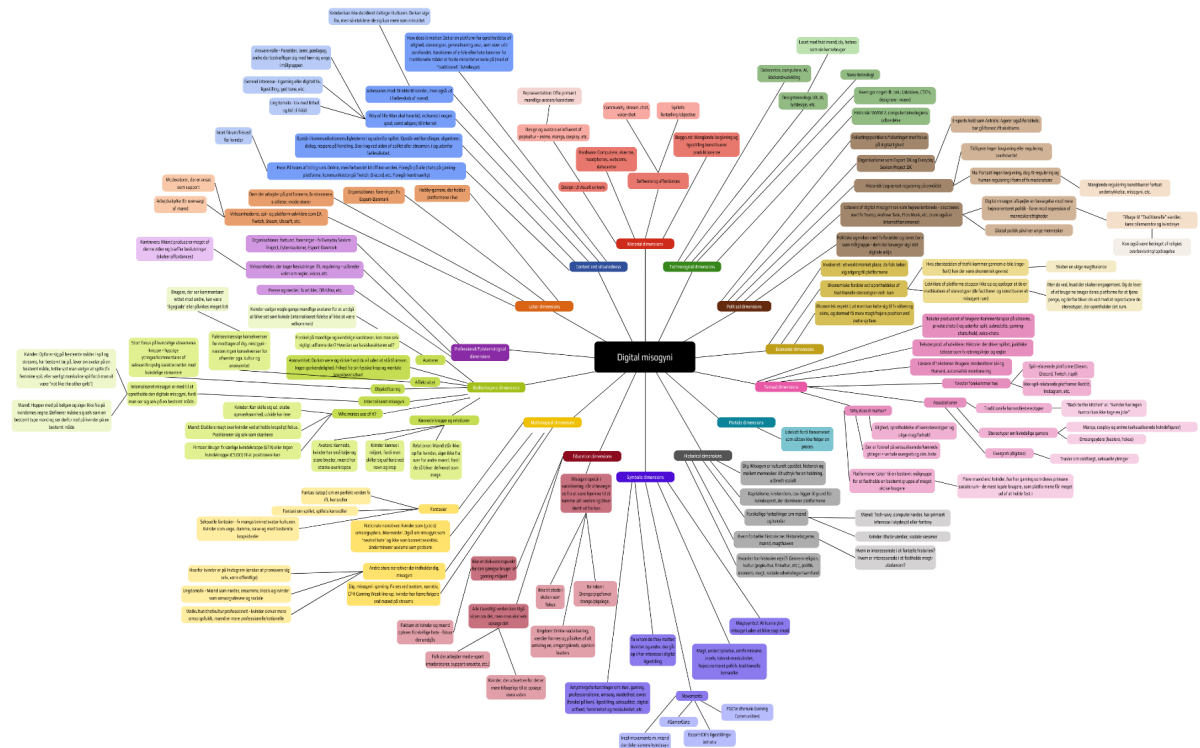
3.1 Writing the Implosion

For at definere vores undersøgelsesdesign, har vi forsøgt at skabe en bevidsthed om, hvilke dele af feltet vi hhv. finder interessante, og hvilke vi mangler viden om. Til dette tog vi udgangspunkt i Joseph Dumits (2014) Donna Haraway-inspirerede metode ‘Writing The Implosion’. Metoden tager udgangspunkt i at tage alt, man ved om sit emne og lave et såkaldt *braindump* og på den måde kortlægge al ens viden og interessepunkter, samt de sammenhænge, der er imellem dem (s. 354). På den måde kan man folde emner ud, hvis mening man almindeligvis, uden at stille spørgsmålstejn ved, accepterer som sande eller meningsfyldte (Dumit, 2014, s. 345), hvilket også er i tråd med vores socialkonstruktionistiske og poststrukturalistiske videnskabsteoretiske ståsted. Når vi følger de spørgsmål, der bliver stillet gennem *implosion-metoden*, vil vi udover det vi ved, også få øje på ikke-åbenlyse sammenhænge og aspekter ved emnet, som vi måske ellers havde overset (Dumit, 2014, s. 350).

Vi har udfoldet emnet ‘Digital misogyni’ gennem et *knowledge map*, det Dumit omtaler som en: “(...) list of threads – ‘economic, technical, political, organic, historical, mythic and textual’ (...)” (2014, s. 349), hvor hver ‘tråd’ eller *dimension* repræsenterer en gren af vores viden om emnet. Når vi kortlægger den viden, vi har om emnet, vil vi ifølge Dumit også automatisk involvere vores holdninger, overbevisninger og affektivitet (2014, s. 349). På den måde har dette *braindump* også karakter af at være et *story dump*, hvor også alle de subjektive historier eller erfaringer, vi har eller har hørt om emnet, bliver bragt i spil (Dumit, 2014, s. 354).

Dumit understreger, at der er en styrke ved at koble flere dimensioner, og den viden der ligger i hver af dem, sammen (2014, s. 349). Gennem spørgsmålene fra de i alt 14 dimensioner, Dumit præsenterer, har vi dannet os et overblik over, hvilke retninger denne undersøgelse kan

gå i, og hvilke retninger, der med fordel kunne slås sammen, for at opnå en så fyldestgørende undersøgelse som muligt, samtidig med, at vi også ser de forskellige grenes begrænsninger. Alt dette har til formål, i overensstemmelse med dette projekts socialkonstruktionistiske standpunkt, at udvide vores forståelse af alt det, vi i vores daglige liv tager for givet om digital misogyni, og vende vores *common sense* på hovedet (Dumit, 2014, s. 351). Vores implosion har taget form som følgende mindmap, der også kan ses i Bilag 1:



Figur 3: Implosion-mindmap

Efter udarbejdelsen af ovenstående knowledge map har vi nu et tydeligt overblik over hvilke dimensioner, vi har meget viden om eller interesse for, og hvilke dimensioner, vi enten ikke har fundet lige så relevante eller interessante for vores problemfelt som andre. De områder, som vi ikke har så meget viden om eller interesse for, kalder Dumit for vores *gap map* eller *ignorance map* (2014, s. 355).

De dimensioner, der i højest grad udgør vores *gap map* er den orange, *Labor dimensions*, den mørkegrønne, *Technological dimensions*, den røde, *Material dimensions* og den lilla, *Professional/Epistemological dimensions*. På trods af vores interesse i disse dimensioner kommer vores umiddelbare viden til kort, da vi ikke selv er en del af gamingmiljøet eller tech-industrien, og vores kendskab er dermed begrænset. På trods af vores manglende viden, ser vi

en relevans i flere af disse dimensioner og dermed en grund til at undersøge disse nærmere. Vores begrænsede viden stammer bl.a. fra populærkultur, nyhedsartikler, politiske udtalelser i medierne og erfaringer fra gamere i vores omgangskreds. Disse dimensioner affødte diskussionen om, hvordan den teknologi, der muliggør gamingmiljøets eksistens, med vores viden kan betegnes som 'den hvide mands' domæne. Dette kommer bl.a. til udtryk i overvægten af mandlige repræsentationer i spilindhold, som det ses i andre grene af populærkulturen. Desuden diskuterede vi det paradoksale i, hvis det primært mænd træffer beslutninger omkring reglerne for interaktioner og adfærd i gamingmiljøet, samt for reguleringen af dette.

Udover ovenstående, blev vi efter udarbejdelsen af vores mindmap opmærksomme på, at der på den ene side uundgåeligt er en sammenhæng mellem det digitale og ikke-digitale liv som kontinuerligt sameksisterende og sammensmeltet. Dette førte til en diskussion om de fysiske, offline, konsekvenser af digital misogyni. Dette kan eksempelvis være verbale trusler online, der har psykiske konsekvenser for offeret, eller den toksiske kulturs retfærdiggørelse af fysisk vold.

De temaer, vi har udfoldet i højest grad, og som vi dermed har haft mest viden om, er den lysegrønne dimension, *Bodily/organic dimensions*, den lyserøde, *Textual dimensions*, den brune, *Political dimensions*, den gule, *Mythological dimensions* og den blå, *Context and situatedness*. Gennem arbejdet med disse dimensioner har vi identificeret en række tematikker, vi finder det særligt interessant at undersøge yderligere. *Bodily/organic dimensions* har udmundet i tematikker som krop og objektivering, spilkarakterer, internaliseret misogyni, anonymitet og ansvarsfralæggelse, samt maskulin og feminin magt. *Textual dimensions* har rettet os imod kønsrollemønstre og kønsstereotyper – bl.a. om den mandlige gamer som kernebrugeren – ulige magtforhold og kønsbaseret chikane i gamingkulturen, og under *political dimensions* fokuserede vi især på manglen af lovgivning og regulering vedrørende digital misogyni som middel til at opretholde undertrykkelse af kvinder. Desuden udfoldede vi under denne dimension vores viden om digital aktivisme og et politisk fokus på digital ligestilling. Ved *mythological dimensions* diskuterede vi især myten om chikane mod kvinder som neutralt eller ikke-misogynt. Her fokuserede vi desuden på repræsentationer af idealer for, og fantasier om, kønsrollemønstre, seksualitet og femininitet fra et mandligt synspunkt. *Context and situatedness*-dimensionen ledte os til en diskussion om, hvordan digital misogyni både stammer

fra, og siver ud i, samfundet som helhed. Herunder hvordan traditionelle former for undertrykkende adfærd reproduceres i gamingmiljøet.

For at undersøge de fundne tematikker og spørgsmål, besluttede vi at udføre interviews med en række danske kvindelige gamere. Både kvinder, der gamer på hobby-plan og på mere fokuseret plan, eksempelvis e-sportsatleter og gamere, der livestreamer på Twitch. Dette vil vi vende tilbage til i afsnit 5.1.1 og 5.2, hvor vi udfolder tankerne bag udvælgelsen af vores interviewpersoner samt præsenterer vores interviewguide.

Først og fremmest udvider vi vores videnshorisont gennem et litteraturreview, hvor de tematikker, vi har udledt af vores mindmap, har udmøntet sig i tre temaer, der udgør vores litteratursøgning: Det første tema omhandler gamerne (af alle køn), deres placering i gamingmiljøet og de hierakier, der findes i kulturen. Det næste tema handler om selve spilindholdet, såsom f.eks. spilkarakterer og -narrativer, samt gamernes oplevelser in-game³ og konsekvenserne af disse. Det sidste tema handler mere specifikt om diskurser i gamingmiljøet, samt karakteren af den chikane og diskrimination, som kvinder oplever, og skal forholde sig til, når de navigerer i miljøet. I det følgende afsnit vil vi præsentere vores søgestrategi, samt hvordan vi konkret har fremsøgt litteratur ud fra disse tre temaer.

3.2 Søgestrategi

Et litteraturreview bliver beskrevet som værende en objektiv sammenfatning og kritisk analyse af eksisterende forskningslitteratur inden for et givent område (Hart i Cronin et al., 2008, s. 38). Ifølge Patricia Cronin et al. (2008), er det narrative litteraturreview beskrevet som en metode, der: “(...) is useful in gathering together a volume of literature in a specific subject area and summarizing and synthesizing it.” (s. 38). Derfor har vi udarbejdet en søgestrategi med det formål at skulle indsamle allerede eksisterende viden vedrørende digital misogyni og kvinder i gaming, da vi ønsker at præcisere, hvordan vores undersøgelse kan bidrage til ny viden inden for dette forskningsfelt (Cronin et al., 2008, s. 38).

Derfor har vi i forbindelse med selekteringen af forskningslitteratur udarbejdet en søgestrategi, for at kunne indhente relevant og aktuel viden. Strategien har indflydelse på, hvilken slags litteratur vi finder gennem vores søgninger, hvilket skaber grundlaget for vores

³ Refererer til alt, der foregår i selve spillene, både ift. spilhandlinger, kommunikation, etc.

viden (Cronin et al., 2008, s. 40). Vi har benyttet forskellige databaser til søgningen og har valgt at bruge hhv. Primo, Google Scholar og JSTOR. Et kriterium, vi har opstillet for vores søgninger, er, at artiklerne skal være peer-reviewed.

Ud fra de tre overordnede temaer, der er udfoldet i afsnit 3.1, udformede vi en ekstensiv liste med relevante keywords. Disse udmundede i syv specifikke søgninger fordelt under følgende titler: 1) Seksualisering af kvinder i gaming, 2) Kvinder i gaming, 3) Krop og gaming, 4) Digital misogyni og hadretorik online og 5) Online politik, ligestilling, regulering og moderering. I udarbejdelsen af søgestrengene benyttede vi os af *boolean operators*, “AND” og “OR”, der ifølge Jennifer Rowley og Frances Slack (2004), på den ene side kan specificere søgningen og på den anden side kan inkorporere et bredere udvalg af søgeord (s. 35). I nogle af teksterne har vi desuden benyttet os af *citation pearl growing*, hvor vi er blevet bekendt med anden relevant litteratur gennem artiklernes referencer (Rowley og Slack, 2004, s. 35).

Efter de syv søgninger, og screening af de udvalgte artikler, blev vi opmærksomme på et overlap mellem tematikkerne i de artikler, vi udvalgte i de forskellige søgninger. Dette resulterede i en sammenkobling af søgningerne, hvormed vi samlede disse under de oprindelige tre temaer, som præsenteret i afsnit 3.1. For at favne alle søgninger valgte vi at navngive disse mere specifikt:

1. Kvinder i gamingmiljøet
2. Reproducering af kønsstereotyper i spilindhold, samt konsekvenserne af dette
3. Digital misogyni og sexistisk adfærd og sprogbrug i gaming

Et komplet overblik over vores søgestreng, samt artiklerne inden for hver af de syv søgninger, kan findes i Bilag 2.

3.3 Tema 1: Kvinder i gamingmiljøet

Når du forestiller dig en typisk gamer – hvem ser du så? For mange vil svaret nok være en ensom, nørdet og bleg teenagedreng isoleret fra omverdenen i en mørk kælder, som klikker løs i skæret fra sit selvlysende computer-setup (Paaßen et al., 2017; McCullough et al., 2020; Carradore & Pirola, 2024; Deng, 2024). Længe har gamingmiljøet været anset for at være et rum for mænd, hvor de kunne socialisere med andre mænd og etablere dem selv i et maskulint

hierarki, de i den offline verden måske ikke føler sig accepteret af (Carradore & Pirola, 2024; Deng, 2024). Et rum, hvor de 'nørdede' drenge kunne finde og skabe nye narrativer om dem selv, og hvor deres maskulinitet ikke blev udfordret. Hvor de kunne være stærke i alt fra krig og kamp til fodbold og biljagt, og hvor de kunne være sig selv uden bevidsthed om klasseforskelle, kropslig styrke, udseende eller kunnen, feministiske synspunkter, sociale begrænsninger og ansvarsområder fra den offline verden (McLean & Griffiths, 2018; DiSalvo, 2016 i Carradore & Pirola, 2024; Deng, 2024). Forskning har vist, at gamerstereotypen, og den type person, som gaming-branchen derfor er målrettet og markedsfører til, er hvide heteroseksuelle mænd (Williams et al., 2008; Groen, 2016; Vermeulen, 2017; Jagayat & Choma, 2021; Bustos-Ortega et al., 2024; Cross et al., 2024). Dette har opbygget en fortælling om gamingmiljøet som et naturligt maskulint rum (Vermeulen, 2017, s. 91). Derfor portrætterer mange populære spil kvinder ud fra patriarkalske stereotyper, på hyperseksualiserede måder og/eller ud fra et narrativ om, at de er hjælpeløse og står sekundært i forhold til spillenes mandlige karakterer, der som regel optræder som dominerende, stærke og aggressive (Kaye et al., 2017; Jagayat & Choma, 2021; Bustos-Ortega et al., 2024; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025). Derudover har miljøets maskuline karakter også været med til at skabe en forståelse af mænd som mere kompetente til at spille kvinder, og at kvinder ikke kan blive anset for at være lige så 'hard-core' gamere som mænd, både hvad angår kompetencer og oprigtig interesse (McLean & Griffiths, 2018; Lopez-Fernandez, et. al, 2019; Bustos-Ortega et al., 2024; Deng, 2024).

Det har gennem historien altid været udfordrende for kvinder at træde ind i mandsdominerede miljøer, da det ofte er med en vis mængde skepsis fra mændene hvad angår kvindernes egentlige intentioner og interesse i miljøet. Dette har ofte ført til ekskludering og marginalisering – og i gamingmiljøet også en høj grad af sexistisk og chikanerende adfærd mod kvinder (Paaßen et al., 2017; Bustos-Ortega et al., 2024; Carradore & Pirola, 2024). Desuden er det påvist, at gamingbranchen er et mandsdomineret miljø, hvor der er mangel på kvindelig repræsentation (Fox & Tang, 2014; Garcia & Johnson, 2019; Zolides, 2021; Vergel et al., 2024;). Forskning peger på, at manglen på intern repræsentation har haft stor betydning for, hvem spillene produceres til (Fox & Tang, 2014; Carradore & Pirola, 2017). Dette er både påvist i det professionelle e-sportsmiljø og hos spiludviklingsvirksomheder (Ruotsalainen & Friman, 2018; Garcia & Johnson, 2019). Det bliver således tydeligt, at de patriarkalske strukturer eksisterer i en organisatorisk kontekst såvel som hos brugerne af deres produkter

(Fox & Tang, 2014, s. 1293). At store spilproducenter stadig skaber deres universer med mænd som udgangspunkt – noget der bl.a. ses i fraværet af kvindelige hovedkarakterer og rollemodeller – viser, at de fortsat er uopmærksomme på, hvor online gaming og dets brugere befinder sig i dag (Fisher & Jenson, 2017, s. 89).

Kvindelige gamere er i forbindelse med deres indtræden i gamingmiljøet blevet pålagt at være ‘fake geek girls’, ‘attention whores’ og ‘posers’, som betegnelser for personer, der kun har fundet interesse i gaming- og ‘geek’-kulturen, fordi den begyndte at blive alment populær (Carradore & Pirola, 2024, s. 7). Kvindelige gamere bliver opfattet som: “(...) intruders who interfere with the male position and reorient the gaming environment towards stereotyped female traits, such as emotionality or sensitivity.” (Bustos-Ortega et al., 2024, s. 1201). Forskning har vist, at fortællingen om digital gaming som et mandsdomineret miljø er så stærk, at kvinder – selv hvis de er lige så engagerede, involverede og øvede som de mandlige gamere – aldrig vil opnå en oplevelse af, at de rigtigt hører til, og konstant være tynget af at skulle vise sit værd over for sine mandlige med- eller modspillere (Groen, 2016; Vermeulen, 2017; Carradore & Pirola, 2024; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025). Eksempelvis har kvinder måtte forsøge at leve op til at være: “(...) the ‘right’ kind of girl: one who did not complain, who was ‘one of the boys’, who did not emphasise her sexuality—who did not threaten the status quo.” (Carradore & Pirola, 2024, s. 7). Dette er et eksempel på, at mandlige gamere har opnået en højere magtposition end kvinderne online, hvilket afspejler en række patriarkalske strukturer, der kan være mindre acceptable offline. Det er således ikke vigtigt, hvem du er offline, når det kommer til at opnå magt i online miljøet.

I takt med at videospillenes popularitet er vokset, er den traditionelle forståelse af, hvem der gamer, også i markant udvikling (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 808). Selvom man i dag opfatter gamingmiljøet som primært bestående af mænd, består mindst 45% af gamingmiljøet ifølge bl.a. Entertainment Software Association (2014, 2018 og 2020) og United Kingdom Interactive Entertainment (2016) af kvinder (Fisher & Jenson, 2017; Paaßen et al., 2017; Gestos et al., 2018; McLean & Griffiths, 2018; Ruvalcaba et al., 2018; McCullough et al., 2020; Jagayat & Choma, 2021; Buyukozturk, 2022; Bustos-Ortega et al., 2024). Dog er kvinder stadig i dag en minoritet i e-sport, hvor kun 35% af alle e-sportsudøvere er kvinder, og kun 5% spiller professionelt – som eksempelvis Twitch Partner eller professionel streamer (Rogstad, 2022, s. 196). Det lave antal af kvindelige gamere i e-sport kan både tilskrives den sexistiske portrættering af kvindelige spilkarakterer, hvilket kan føre til uønsket

opmærksomhed og sexistisk adfærd fra mandlige konkurrenter, men det kan også skyldes kvinders opfattelse af sig selv (Trepanowski et al., 2024, s. 1). De kan bl.a. opfatte sig selv som i udgangspunktet mindre kompetente end de professionelle mandlige gamere, på trods af, at forskning har vist, at kvinder performer lige så godt som deres mandlige konkurrenter, hvis de lægger samme mængde tid i øvelse og træning (Paaßen et al., 2017; Ruvalcaba, 2018). Dette taler imod stereotypen om, at kvinder generelt er mindre kompetente end mandlige spillere, og at de ikke kan blive anset for lige så 'hardcore' gamere (Paaßen et al., 2017, s. 421). Men hvorfor opretholdes fortællingen om, at kvinder er mindre kompetente end mænd så fortsat? Det antages bl.a., at kvinder generelt har mindre tid til at spille, og at de også spiller kortere tid pr. gaming-session end mandlige gamere (Paaßen et al., 2017, s. 425). Derudover kan det skyldes, at mange kvinder over tid stopper med at game, da få spil er skabt med kvinder som den primære målgruppe: "(...) studies show that most girls discontinue video game playing because mainstream genres are highly violent, masculine, and overly competitive, rather than offering a social game experience, positioning female heroines often as near-naked or with disproportionate breast and waist sizes." (Gestos et al., 2018, s. 536). Det er således i høj grad den manglende forståelse for kvinderne som målgruppe, der fører til for meget frustration, til at kvinderne ønsker at fortsætte (Lopez-Fernandez et al., 2019, s. 7).

Selvom kvinder ofte bliver omtalt som en homogen gruppe i gamingmiljøet, er der stor forskel på, hvilket forhold de har til gaming, og hvilke spil, de vælger at engagere sig i (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025, s. 2). Ofte antages det, at kvindelige gamere har størst interesse i *casual games* – også kaldet *pink games* – med konventionelt feminine temaer som mode, kærlighed eller madlavning som omdrejningspunkt, og det antages derfor, at de må performe værre end mandlige spillere, når de spiller de stereotypet mere hardcore kategorier – eller '*boys' games* – såsom FPS-spil⁴, action, adventure, strategi og spil på mere avancerede niveauer (Deng, 2024; Garcia-Portela & Lopez-Figueroa, 2024). Når kvinder spiller spil inden for sidstnævnte kategorier, som 'League of Legends'⁵ eller 'Overwatch'⁶, bliver de ofte tildelt *support-* eller *healerkarakterer*⁷, som er nemmere at spille end andre karakterer. Dette taler ind i traditionelle kønsrolle-normer om, at kvinder ikke er kompetente nok til at spille de væsentlige, maskuline

⁴ First Person Shooter-games: Video-skydespil, hvor spilleren oplever handling fra sin karakters perspektiv.

⁵ Multiplayer Online Game, hvor hold på fem personer, kæmper for at ødelægge hinandens baser.

⁶ Multiplayer FPS-spil, hvor to hold spiller mod hinanden og kan vælge imellem 30 helte med forskellige evner.

⁷ Spilkarakterer, hvis rolle er at helbrede andre spillere.

karakterer, samt at kvinder bør varetage omsorgsroller, der er passive og har mindre agens (Deng, 2024; Trepanowski et al., 2024; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025). Denne rollefordeling kan være udtryk for, at mens 85,9% af mandlige gamere spiller de såkaldte hardcore spilgenrer, var det pr. 2011 kun 42,7% af de kvindelige gamere (Ruvalcaba et al., 2018, s. 297). Det vil sige, at denne spilgenre fortsat er domineret af mænd og dermed også er præget af mandlige spilleres syn på kvindelige gamere og deres kompetencer.

Overordnet forklares det, at kvindelige gamere foretrækker spil, der har tydelige og overkommelige udfordringer. Det værende sig i form af de mindre actionfyldte spil som Candy Crush Saga⁸ og Farmville⁹, der primært spilles af kvinder, men også i form af andre genrer, som Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs) som førnævnte League of Legends, hvor der er opstillet konkrete strategier og mål (Paaßen et al., 2017; Taylor, 2003). En af grundene til, at nogle kvinder har interesse i de såkaldte hardcore spil, på trods af at de ikke stemmer overens med stereotyp feminin interesseområder, forklares blandt andet i et fremhævet interview i T.L. Taylors studie (2003):

“‘I’d rather play violent games any day’. (...) ‘In most areas of society this violent and aggressive side of a girl/woman’s nature has to be repressed in conformity to socially expected norms of what is acceptable “feminine” behavior. Playing violent games gives female players the chance to express this aggression in a safe context.’” (Taylor, 2003, s. 33).

For mange, særligt mænd, er gaming et rum og en verden, hvor man kan få nye venskaber, og hvor man kan frigøre sig fra, hvem man er offline. For mange kvinder er det sociale aspekt også afgørende for, at man i første omgang begynder at benytte sig af online medier, herunder gaming (Taylor, 2003, s. 24). Men sociale forbindelser med andre spillere er ikke kun med til at skabe et trygt fællesskab, det kan også være afgørende for at opnå fremskridt og stige i graderne – det kan f.eks. være ved at opbygge relationer til magtfulde og dygtige spillere, der kan hjælpe en fremad (Taylor, 2003, s. 25). Men for kvinder er vejen til det sociale fællesskab ofte meget anderledes, end det lader til at være for mænd. Ifølge en undersøgelse af the World Wide Web Foundation (2020), har 52% af unge kvinder og piger oplevet former for *online*

⁸ App-puslespil til f.eks. telefon og tablet, hvor man matcher farverigt slik for at gennemføre baner.

⁹ App-spil, hvor man har sit eget landbrug, som man driver ved at have dyr, afgrøder, etc.

abuse, og de fleste af dem svarede også, at de oplever at det er tiltagende, på trods af at der i dag er mange flere kvinder i gaming end tidligere (Jagayat & Choma, 2021, s. 1). Det er ikke unormalt for kvindelige gamere at opleve kønsdiskrimination, anti-feministiske kommentarer, sexistiske udtalelser og andre handlinger, der hævder “(...) the ‘maleness’ of gaming.” (Buyukozturk, 2022, s. 28), når de deltager i online spil (Fisher & Jenson, 2017; Buyukozturk, 2022; Bustos-Ortega et al., 2024).

Gaming handler for mange gamere også ofte om andet end at spille (Dill & Thill, 2007, s. 852). Ud over selve *in-game*-kommunikationen, er der også et stort parallelt miljø, bl.a på streaming-platformen Twitch. Her er mange gamere, der livestreamer mens de spiller, anmelder og taler om diverse spil (Paaßen et al., 2017, s. 427). Også på Twitch har seerne en udtalt skepsis, når det kommer til kvinders kompetence og ekspertise. Dette kan eksempelvis komme til udtryk som reelle anklager: “Some even speculate whether female gamers are playing or if an off-screen accomplice is playing the game for them.” (Ruvalcaba et al., 2018, s. 299). Udover manglende tro på kvindernes spilkompetencer er der også et stort fokus på kvindelige streameres selvpræsentation, femininitet og identitet som gamere. Kvinderne kan på den ene side anses for at have en fordel i kraft af deres køn, fordi de er i undertal og derfor skiller sig åbenlyst ud fra mændene på platformen. Men på den anden side oplever kvindelige streamere også her uønsket seksuel opmærksomhed, objektivering, ubehagelige kommentarer, samt fordomme om eksempelvis, at attraktive kvinder ikke kan være talentfulde gamere (Carradore & Pirola, 2024, s. 11).

Kvinderne bliver sjældent opfattet som selvstændige, men sættes ofte i en *backseat-gamer* position af deres mandlige med- og modspillere. Der er også eksempler på, at mænd opfører sig særligt overlegent, fordi de spiller med kvinder på deres hold. Det kan være: “(...) offering unsolicited guidance in gameplay, promising to ‘carry’ them to an easy win, or easing the team’s stress in competitive e-sports with condescending remarks like ‘it’s okay if we lose since we have a girl here’ (...)” (Deng, 2024, s. 13). Misrepræsentation af kvinder i gaming og streaming påvirker ikke kun kvinder mens de er online, men også offline. Litteraturen indikerer, at mænd er mere tilbøjelige til at identificere sig som gamere end kvinder. Dette kan skyldes, at mænd oplever et stort overlap mellem deres kønsidentitet og deres identitet som gamere, mens kvinder i gaming oftere oplever konflikt mellem de to identiteter, når de f.eks. bliver konfronteret med stigmatiserende, diskriminerende eller direkte sexistiske udtalelser (Paaßen et al., 2017; Vermeulen, 2017; McLean & Griffiths, 2018). Det paradoksale er, at så længe

kvinder er mindre tilbøjelige til at identificere sig med deres rolle som gamere end mænd, jo mindre sandsynligt er det, at gamingindustrien begynder at anse dem som kernebrugere (Paaßen et al., 2017, s. 428). For at løse dette, fokuserer forskning på industriens strukturelle opbygning og opfattelser, og anbefaler inkludering af kvinder i højere positioner for at kunne opnå en reel strukturel og social ændring (Garcia & Johnson, 2019, s. 32).

3.4 Tema 2: Seksualisering af kvinder i gaming

En af de tidligste indholdsanalyser af populære videospil afslørede, at 41% af videospil ikke havde kvindelige karakterer og 21% af de spil, hvor kvindelige karakterer optrådte, var kvinder de primære mål for vold (Dietz, 1998, s. 433). I tidlige spil var kvindelige karakterer mindre seksualiserede end de er i dag. Dog blev de som regel portrætteret som passive, hjælpeløse og afhængige af redning. De nyere spil har derimod vist et stigende antal kvindelige karakterer, der er handlekraftige og aggressive, men disse portrætteres til gengæld som sexobjekter, der ofte er iklædt afslørende tøj (Dill & Thill, 2007; Summers & Miller, 2014; Lynch et al., 2016; Gestos et al., 2018; Salvati et al., 2021; Lynch et al., 2024).

De ældre og nyere spil er karakteriseret af to forskellige former for sexism, hvilket i litteraturen uddybes med Peter Glick og Susan T. Fiske (1996) *Ambivalent Sexism Theory*. Teorien beskriver, hvordan sexism består af to modstridende kvindesyn. Begrebet kan overføres til mange forskellige aspekter af samfundet, både online og offline. Et eksempel på dette er, at der i tidlige videospil er tale om *benevolent sexism*, som anerkender 'traditionelle' kvindesyn og adfærd og holdninger af paternalistisk karakter overfor kvinder, mens de senere spil viser sig at være præget af *hostile sexism*, som anerkender udnyttelse af kvinder som sexobjekter begrundet af et syn på kvinder og femininitet som værende mindre værd end mænd og maskulinitet (Glick & Fiske, 1996, s. 491).

Litteraturen fastslår dermed, at det, videospilkarakterer primært fortæller om femininitet, er, at kvinder bør være sexede, attraktive, have urealistiske kropsproportioner, være letpåkledt og ikke mindst mindre vigtige end mænd. Det fastslås imidlertid også, at de sexede, kurvede (men slanke) og smukke kvinder i nyere spil også er voldelige og aggressive i modsætning til the virgin eller *pigen i nød*. På denne måde bliver aggressionen i sig selv glamouriseret og seksualiseret (Dill & Thill, 2007, s. 861). Denne kombination af sex og vold benævnes bl.a.

med begreberne *eroticized aggression* og *fighting fuck-toy* (Dill & Thill, 2007; Lynch et al., 2024).

Generelt betegnes spilkarakterers fysiske formåen bl.a. med begrebet *formidability*, der defineres som udtrykket af fysisk styrke, kraft eller magt, hvilket signaleres gennem kropslige elementer såsom muskulatur eller genstande såsom våben eller rustning (Lynch et al., 2024, s. 4). Ifølge litteraturen har kvindelige gamere givet udtryk for at kunne relatere til de stærke kvindelige karakterer. Men på trods af, at *formidability* kan bruges om kvindelige karakterer, stemmer beskrivelsen relativt mere overens med dominerende kulturelle forståelser af maskulinitet (Lynch et al., 2024, s. 5). Imidlertid er mandlige karakterer sjældnere portrætteret med overdrevne og urealistiske kropstyper (f.eks. ekstrem muskulatur) end de kvindelige karakterer (f.eks. forstørret bryst og smal talje) (Hollett et al., 2020, s. 30).

Selvom de kvindelige spilprotagonister, der findes i dag, fremstår som magtfulde og med karakteristika, der stemmer overens med en (mandlig) actionhelt, bliver karakterens seksualitet det mest definerende kendetegn. Dette underminerer karakterens status – med andre ord hænger krop og seksualitet uadskilleligt sammen med rollen som helt for de kvindelige karakterer (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 809). Et eksempel på dette er den bredt kendte (fiktive) huleudforsker Lara Croft, som, på trods af sin fysiske formåen, var “(...) most notable for her enormous, balloon-like breasts emphasized under a form fitting tank top and her extremely short shorts.” (Burgess et al., 2007, s. 421). Seksualiserende elementer såsom makeup og afslørende beklædning er således karakteristika, der fastholder kvinder som skrøbelige og ikke-truende i forhold til mænd (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 810).

Det konkluderes i litteraturen, at kvindelige gamere, ligesom de kvindelige spilkarakterer, seksualiseres i højere grad end deres mandlige modparter (Anciones-Anguita & Checa-Romero, 2024, s. 10). Som tidligere nævnt er gaming især, men ikke udelukkende, populært blandt ungdommen, hvilket gør det vigtigt at forstå gaming som en faktor for socialisering (Dill & Thill, 2007; Summers & Miller, 2014; Cross et al., 2024). Litteraturen peger på gaming som en større faktor for socialisering end andre medier grundet mængden af udelte opmærksomhed, gamere må fastholde, for at indgå i oplevelsen af at være og agere i en ‘anden verden’ som en spilkarakter (Burgess et al., 2007; Dickerman et al., 2008; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Fox et al., 2015). På trods af dette mener unge ikke, at de påvirkes negativt af eksponeringen af kønsstereotyper (Dill et al., 2008, s. 1407). Det bliver i disse år debatteret, hvorvidt brugen

af underholdningsbaseret teknologi, som gaming, har en indvirkning på brugernes misogynie og sexistiske holdninger til og adfærd over for kvinder både online og offline (Burnay et al., 2022; Turel, 2024). Overrepræsentationen af mænd som de primære spilkarakterer kan, ifølge litteraturen, fremme opfattelsen af, at kvinder generelt er sekundære i samfundet (Burgess et al., 2007, s. 429). Det konkluderes bl.a., at videospil opretholder opfattelsen af, at kvinder ikke kan være en del af et hold med mænd, da de ofte betragtes som havende begrænsede muligheder for at bidrage positivt til spillet på grund af fordomme om manglende kompetencer (Burgess et al., 2007; Lynch et al., 2024). Forskning peger desuden på, at mandlige gamere er mindre tilbøjelige til at være opmærksomme på stereotypiske kønsrepræsentationer i videospil, end kvindelige gamere (Gestos et al., 2018, s. 536).

American Psychological Association (APA) definerer seksualisering som:

“(...) when a person’s value comes only from his or her sex appeal or behavior, to the exclusion of other characteristics; a person is held to a standard that equates physical attractiveness (narrowly defined) with being sexy; a person is sexually objectified – that is, made into a thing for others’ sexual use, rather than seen as a person with the capacity for independent action and decision making; and/or sexuality is inappropriately imposed upon a person” (Zurbriggen et al., 2007, s. 1).

Litteraturen foreslår, at der deraf er en sammenhæng mellem seksualisering af kvindelige spilkarakterer og kvindernes forståelse af deres egne spilkompetencer, samt seksualiseringen af deres køn: “(...) exposure to sexualized images of women in video games (among female players) may reduce confidence in their ability to succeed in the real world.” (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 819). Dette hænger sammen med, at man som gamer legemliggøres gennem sin valgte spilkarakter. Gameren kontrollerer karakterens bevægelser og interaktioner, hvormed spilkarakteren bliver en repræsentation af selvet i den virtuelle verden (Fox et al., 2013; Choe et al., 2020). Det er også kvinder, der udtrykker den største utilfredshed med seksualiseringen af kvindelige karakterer, hvorfor nogle kvinder helt undgår gaming (Lynch et al., 2024, s. 4). Derudover peger litteraturen på, at kvinder, hvis givet valget, udtrykker større interesse i at spille som en ikke-seksualiseret karakter: “First, women express a dislike of video games because the content seems generally intended for heterosexual males. Second, adding female characters as sexual objects marginalizes these characters in a way that women may

view as derogating their ingroup.” (Lynch et al., 2016, s. 566). Desuden konkluderes det, at videospillenes stereotypiske kønsrepræsentation potentielt kan få konsekvenser for kvinders mentale og fysiske helbred, hvilket kan føre til lavt selvværd eller spiseforstyrrelser (Gestos et al., 2018, s. 536).

Som det fremgår flere steder i dette litteraturreview, peger litteraturen på en overvældende forekomst af sexismen i online gaming. Både gennem dialog og interaktion med andre spillere, men også i selve spilindholdet. Ifølge litteraturen hænger sexismen i gamingmiljøet uløseligt sammen med social magt: “When the media presents demeaned images of women, they encourage the use of power against women.” (Dill et al., 2008, s. 1403). Generelt indikerer litteraturen en sammenhæng mellem brugen af videospil og aggression, samt accepten af kønsdiskrimination (Dickerman et al., 2008; Choe et al., 2020). Desuden peger litteraturen på, at de negative kvindelige stereotyper, der dominerer kulturen, støtter vold mod kvinder og kan fastholde *voldtægtsmyter*: fordomsfulde, stereotype og falske overbevisninger om voldtægt, dens ofre og dens gerningsmænd (Dill & Thill, 2007; Dill et al., 2008; Choe et al., 2020; Cross et al., 2024). Begrebet *rape myth acceptance* (RMA) bruges som betegnelse for internaliseringen af disse voldtægtsmyter, samt til at beskrive, hvordan kulturelle myter generelt støtter voldtægtskultur (Dill et al., 2008; Fox et al., 2015; Cross et al., 2024). Ifølge litteraturen er eksponeringen af voldelige og seksualiserede videospil, selv hvis kortvarig, forbundet med fjendtlig sexismen, interpersonel aggression, seksuel chikane, støtte af kønsrollestereotyper og RMA (Dill & Thill, 2007; Summers & Miller, 2014; Fox et al., 2015; Gestos et al., 2018; Choe et al., 2020; Burnay et al., 2022; Cross et al., 2024). Det konkluderes ligeledes, at mænd, der spiller som en seksualiseret kvindelig karakter, er mere tilbøjelige til at dømme kvinders kognitive evner, herunder deres rationalitet og problemløsningsevner, som værre sammenlignet med mænd, der spiller en ikke-seksualiseret kvindelig karakter (Stermer & Burkley, 2012, s. 529). Forskning peger tilmed på, at gaming, med seksualiserede kvindelige spilkarakterer, kan have negative effekter efter kun 15 minutters gameplay (Driesmans et al., 2015, s. 7). Litteraturen peger desuden på, at spiller man som en *hypermaskulin* og aggressiv mandlig karakter, kan det øge opfattelsen af én selv som aggressiv og maskulin, hvilket kan påvirke efterfølgende adfærd (Dill et al., 2008; Sarda et al., 2021). I modsætning til hypermaskulinitet defineres *hyperfemininitet* som en forstærkning af kvindelige stereotyper,

hvormed afhængighed *af* mænd, underdanighed *over for* mænd og seksualitet bliver grundlæggende for kvinders værdi (Scharrer, 2004, s. 397).

Litteraturen indikerer, at medier har indflydelse på forbrugeres syn på, og forventninger til, kønsidentitet (Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Summers & Miller, 2014). Det konkluderes, at seksualiseringen af kvindelige spilkarakterer ikke blot bidrager til seksuel objektivering af kvinder, men også *selvobjektivering* blandt kvinder (Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Fox et al., 2015; Lynch et al., 2024): “(...) video game portrayals of the female body (...) may be used to help form an individual’s social and moral standards about gender-appropriate dress, ideal female body-type, and even evaluations of female (self)worth.” (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 810). Selvobjektivering beskrives i litteraturen som en psykologisk mekanisme, der oversætter udefrakommende seksualiserende oplevelser til psykologiske og adfærdsmæssige ændringer i det individuelle mentale helbred og velbefindende (Karsay et al., 2018, s. 10). Dette sker bl.a., når brugerens blik fokuseres på kvindelige spilkarakterers kroppe, frem for ansigt, hvormed disse spil tilskynder forbrugerne til at negligere vigtige sociale eller følelsesmæssige træk ved kvindelige spilkarakterer (Hollett et al., 2020, s. 38).

Kvinders kroppe objektiveres, når deres personlighed ikke længere er en faktor for socialisering, og det dermed kun er deres krop, der er i fokus i denne proces (Gestos et al., 2018, s. 535). Ifølge litteraturen bliver kvinders kroppe fra en tidlig alder set på, kommenteret på og vurderet af andre. Heraf lærer piger og kvinder, at seksuel tiltrækningskraft er et centralt aspekt af den feminine kønsrolle, og derfor et mål, som de skal stræbe efter (Fox et al., 2015; Karsay et al., 2018). Oplevelsen af, og eksponering for, seksualisering kan ifølge litteraturen lede til kvinders internalisering af vigtigheden af deres fremtoning, samt af bestemte skønhedsidealiser, hvilket leder til selvobjektivering og dårligt selvværd (Dill & Thill, 2007; Behm-Morawitz & Mastro, 2009; Gestos et al., 2018; Karsay et al., 2018). Selvobjektivering sker således ikke isoleret i selvet, men gennem socialiseringsprocesser, hvor både subtile og åbenlyse ‘beskeder’ udefra internaliseres i kvinder gennem livet (Fox et al., 2015, s. 357). Det konkluderes, at brugen af seksualiserede medier, og især gaming, øger kvinders selvobjektivering – og lignende effekter ses hos mænd (Karsay et al., 2018, s. 9, 20). Kønsstereotyper om mænd er dog ofte mere positive og har mere ønskede resultater, som f.eks. dominans og høj status, modsat kønsstereotyper om kvinder, hvorfor kvinders selvværd mere

sandsynligt påvirkes negativt (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 810). Litteraturen påpeger ligeledes, at det primært er kvindelige gamere, der objektiveres (Choe et al., 2020, s. 48).

Jo mere kvinder selvobjektiverer, desto mere projicerer de den negative objektivering over på andre kvinder, hvormed RMA også øges hos kvinder (Fox et al., 2015; Hollett et al., 2020). Denne internalisering af misogyne diskurser hos kvindelige gamere resulterer i bl.a. nedsat selvværd, depressive symptomer og negative holdninger til andre kvinder (Fox et al., 2015; Kaye et al., 2018; McCullough et al., 2020; Burnay et al., 2022). Forskning indikerer tilmed, at hyppigere gaming er forbundet med mere negative overbevisninger om kvinder, samt mere fordomsfulde holdninger om kvindelige gamere (McCullough et al., 2020, s. 272). *Internaliseret misogyni* beskrives i litteraturen som devalueringen af kvinder, mistillid til kvinder og bias over for mænd blandt kvinder (McCullough et al., 2020, s. 268). Andet forskning peger ikke på en påvirkning, hvilket repræsenterer et positivt fund set i lyset af den toksiske kultur, kvinderne bevæger sig i (Kaye et al., 2018, s. 143). En måde hvorpå kvindens internaliserede misogyni kan komme til udtryk, er gennem behovet for at skulle skille sig ud blandt mængden af kvindelige gamere, hvilket betegnes som *pick-me-girls* (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025, s. 8). Dette kommer eksempelvis til udtryk ved, at kvinder ignorerer andre kvinder – men kommunikerer med de mandlige spillere, eller nægter at hjælpe kvinder i et spil, eller spille med kvinder overhovedet – og paradoksalt nok, er en af de mest brugte måder, hvorpå kvinder har reageret i disse situationer, at ignorere det tilbage (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025, s. 6). En anden term for noget lignende er *Queen Beeing*, som refererer til kvinder, der ønsker at bibeholde deres strategiske magtposition i spillet, samt deres gode relation til andre mandlige gamere, ved at nedgøre andre kvinder. Dette kan opstå som resultat af den manglende repræsentation af kvindelige gamere, hvor kvinder derfor kan blive territoriale (Easpaig & Humphrey, 2017; Tang et al., 2020; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025).

Så længe samfundet opfatter og fremstiller kvinder som inkompetente, dumme, svage, etc., vil forestillingen om, at den ideelle kvinde er '*not like the other girls*', eksistere (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025, s. 7). Kvinder, der stræber efter at være '*not like the other girls*', er ikke som sådan optaget af at søge mændenes opmærksomhed og accept, selvom det ofte kan se sådan ud. I stedet handler det som oftest om en usikkerhed, der fører til en antagelse om, at den bedste måde at undgå at blive udsat for kønsbaseret had, er ved at distancere sig selv fra andre kvinder, og dermed fra billedet af selv at være inkompetent og svag. I et patriarkalsk rum som f.eks. i en gaming-kontekst kan det være ved at både adoptere og acceptere mændenes

måder at agere på, såvel som deres sexistiske syn på kvinder – og sågar også at handle ud fra det (Ruotsalainen & Meriläinen, 2025, s. 7).

Udover den udadreagerende form for internaliseret misogyni, viser forskning desuden, at kvinder, der gamer, føler et *internal pressure* for ikke at stemme overens med den kvindelige gamer-stereotyp, som værre, svagere og mere inkompetent end deres mandlige med- eller modspillere: “For instance, ‘If a guy sucks at a game he is bad at that game, if a girl does bad, it’s because she is a female’(...)” (McLean & Griffiths, 2018, s. 982). Dette kobles med en følelse af at skulle bevise sit værd, såvel som sin ret til at være en del af gamingmiljøet, og det er bevist at dette internaliserede mindreværd påvirker den egentlige evne til at performe i spillene (Paaßen et al., 2017; McLean & Griffiths, 2018; Ruvalcaba, 2018; Garcia-Portela & Lopez-Figueroa, 2024).

De kvinder, der værdsætter femininitet og har reflekterede og realistiske opfattelser af køn, kan ifølge litteraturen være mere modstandsdygtige over for at internalisere den misogyni, der fastholdes og reproducere i gamingmiljøet (McCullough et al., 2020, s. 272). Litteraturen indikerer ligeledes, at kvinder, når de opdager, at de nedværdiges, sammenlignet med mænd, i højere grad vil kæmpe for ligebehandling (Dill et al., 2008, s. 1406).

Et eksempel på objektiveringen af kvindelige gamere er diskussionen blandt mandlige gamere omhandlende såkaldte ‘titty streamers’ på Twitch. Disse diskussioner finder ikke nødvendigvis sted in game eller ved livestreams, men udspiller sig også i diskussionsfora på platforme som Discord. Her centrerer diskriminationen af kvindelige streamere sig om den kønnede krop og specifikt kvinders bryster: “The very fact of inhabiting bodies with breasts opens streamers to potential harassment.” (Ruberg et al., 2019, s. 478). I de kulturelle diskurser, der omgiver live streaming af gaming, bruges ‘titty streamer’ og andre termer såsom ‘boobie streamer’ og ‘cam girl’ som skældsord rettet mod kvindelige streamere, hvis selvpræsentation anses for at være *for* seksuel – f.eks. hvis de bærer tøj, der anses for at være afslørende (Ruberg et al., 2019, s. 471). Denne fordømmelse differentierer kvindelige streamere fra ‘rigtige’ streamere, der hører til på Twitch, ved at sammenligne dem med sexarbejdere (Ruberg et al., 2019, s. 473). Således bliver kvindens bryster et signal om falskhed og en uægte gameridentitet, hvormed man definerer autenticitet gennem fraværet af mandlig opmærksomhed mod kvindens kropslige tilstedeværelse (Ruberg et al., 2019, s. 478). På denne måde sættes begrænsninger for, hvilke typer af femininitet, der er acceptable i gamingmiljøet, hvor det dikteres, hvordan kvinder må præsentere deres kroppe (Ruberg et al., 2019, s. 478). Dette skubber femininitet ud

af gaming og bekræfter normen om den traditionelt maskuline gameridentitet (Salter & Blodgett, 2012; Kaye et al., 2018):

“(...) participating in the dominant hypermasculine public remains a difficult and potentially harmful and isolating action for women and other minority groups. As long as the discourse of games and technology remains masculine-coded, the silencing of women and invisibility of women in these parallel publics is unsurprising.” (Salter & Blodgett, 2012, s. 413).

Denne norm bekræftes samtidig af, at succesfulde spilpræstationer i højere grad tilskrives evner, når der er tale om mandlige gamere, og held, når det omhandler kvindelige gamere (Kaye et al., 2018, s.142).

Med ovenstående konklusioner fra litteraturen er det værd at overveje, hvorvidt manglen på relaterbare, ikke-seksualiserede kvindelige karakterer, er en faktor for den toksiske diskurs mod kvinder i gaming (Gestos et al., 2018, s. 539). Litteraturen peger på et fremskridt i portrætteringen af kvinder i andre medier end gaming, samt at disse kontrastereotypiske repræsentationer kan formindske negative kønsopfattelser. Der er således potentiale for, at stærke, kontrastereotypiske kvindelige spilkarakterer kan have en positiv effekt på individers holdninger til kvinder (Behm-Morawitz & Mastro, 2009, s. 812).

3.5 Tema 3: Online sexchikane

I takt med kvinders stigende tilstedeværelse i gamingmiljøet og med ny viden om, hvilke oplevelser de har i kraft af deres køn, fokuserer meget forskning på den store mængde af sexchikane, som kvindelige gamere oplever (Yao et al., 2010; Todd, 2015; Fox & Tang, 2017; Easpaig, 2018; Tang et al., 2020). Denne diskurs omkring kvinder som sekundære til mænd i gaming er med til at både skabe og opretholde toksiske hierarkier og fremstillinger af køn og kønsforskelle i gaming. Når vi omtaler og udforsker fænomenet *digital sexchikane*, tager vi udgangspunkt i følgende definition: “Sexual harassment is defined as unwelcome sexual advances or other conduct that targets someone based on their sex, inclusive of gender harassment, making suggestive or discriminatory comments, and sexual coercion, forcing someone to perform sex acts.” (Pina et al., 2009 i Tang et al., 2020, s. 128). At kommentarerne er af sexistisk karakter er særligt relevant, da forskning viser, at man i gamingmiljøet generelt bliver

eksponeret for store mængder af *trash talking* mens man spiller (Cote, 2017; Rogstad, 2022; Merry & Whitfield, 2024; Vergel et al., 2024). Dette uddyber Emma A. Jane med fænomenet *e-bile*, der omhandler den overordnede samfundsproblematik, der knytter sig til udfordringerne med ligestilling og udspringer af vedvarende strukturel sexism (2014a, s. 566). Trash talking og e-bile ses i kulturen som en uundgåelig del af spiloplevelsen, hvilket fører til, at sexchikane bliver ignoreret, undskyldt eller ikke taget alvorligt (Merry & Whitfield, 2014, s. 5). Dog skelnes der således mellem ‘almen’ online chikane og online sexchikane, hvor sidstnævnte hyppigst bliver møntet på kvindelige gamere (Cote, 2017). Da trash talking er accepteret som en del af gamingkulturen, anerkender man ikke, at sexchikane kan have en reel påvirkning på modtageren – især ikke når det omhandler trusler om vold, voldtægt, stalking eller andre former for sprog, der kan skabe frygt hos kvinder (Jane, 2016; Cote, 2017). Der er dermed en markant forskel i de former for trash talking, der er rettet mod hhv. kvinder og mænd. Når trash talking målrettes kvinder refererer det typisk til kønsstereotyper med kommentarer som: “(...) get back in the kitchen (...)” (Fox & Tang, 2014, s. 315), kvindens krop med kommentarer som: “(...) show me your tits (...)” (Fox & Tang, 2014, s. 315), eller at kvinder ikke spiller lige så godt som mænd, og ikke hører til i gamingmiljøet (Vergel et al., 2024, s. 1204). Særligt de seksuelle kommentarer rettet mod kvinderne medfører, at mændene, samtidig med, at de nedgør kvinderne, også hævder deres heteroseksualitet og maskulinitet over for andre medspillere (Fox & Tang, 2014, s. 218). Dette understøtter igen forestillingen om kvinder som objekter uden værdi, bortset fra den værdi de skaber for mændenes selvforståelse. Trash talking indtager som regel en anden form, når den er rettet mod mænd. Her drejer det sig ofte om deres spilevner eller forsøg på at nedgøre dem ved blandt andet at bruge homofobiske skældsord, negative referencer til minoritetsgrupper eller kommentarer om deres fysiske maskulinitet – herunder antydninger om størrelsen på deres penis (Jane, 2014b, s. 533). I litteraturen er en vigtig pointe altså, at selvom alle køn bliver udsat for chikane, er både omfanget og konsekvenserne forskellige for hhv. heteroseksuelle mænd og minoritetsgrupper, herunder kvinder.

Ligeledes er der en markant forskel i omfanget af online seksuel chikane som hhv. kvinder og mænd udsættes for. Kommentarer med seksuelt krænkende indhold rettet imod kvinder blev observeret 11 gange oftere end dem, der var rettet mod mænd. Dette betyder, at hvis en kvindelig spiller modtager 60 kommentarer på to minutter, hvilket er et relativt lavt tal for professionelle gamere eller populære streamere, vil det svare til, at én kommentar hvert andet minut indeholder seksuel chikane (Ruvalbaca, 2018, s. 307). Det er bevist, at størstedelen

af kvinder oplever denne slags sexchikane – uanset om de spiller på hobbyplan eller deltager i professionelle konkurrencer eller e-sportsevents (Trudgett-Klose & McLinton, 2024, s. 1). Et studie undersøgte reaktioner på hhv. mænd og kvinders stemmer i voice-chats i e-sportskonkurrencer, og fandt, at kvindelige stemmer modtog tre gange så mange negative kommentarer, ofte sexistiske, som enten mandlige stemmer eller fraværet af en stemme (Rogstad, 2022, s. 204). Lyden af kvindens stemme er således tilstrækkelig til at identificere hende som kvinde og dermed udløse seksuel chikane.

Forskning viser, at selv mandlige spillere, der i begyndelsen er venlige over for kvindelige spillere, kan blive aggressive, når kvindernes spilevner ikke lever op til deres forventninger – uanset om forventningerne til deres kompetencer var høje eller lave (Oh & Choi, 2023, s. 435).

Kvinder, der oplever chikane, mangler ofte støtte – både socialt og fra de supportsystemer, der bør regulere upassende adfærd på platformene. På denne måde skabes der gråzoner i retningslinjerne, hvormed man som udbyder kan undgå at skride til handling, f.eks. ved at måtte 'straffe' brugere med udelukkelse fra platformen (Vergel et al. 2024, s. 1215). Eksempelvis kan man læse i retningslinjerne for Twitch, at brugere ikke må overtræde deres regler for påklædning uden at specificere, hvilke regler, der er tale om (Zolides, 2021, s. 3002). Derfor kan det være svært for brugere at navigere i, hvad der er rigtigt og forkert, da disse beslutninger skal tages af moderatorerne eller Twitch selv. Denne tvetydighed resulterer i, at chikane, sexismen og mobning kan florere, da det ikke har store konsekvenser for brugerne. Twitch beskrives således i litteraturen som en platform, der ikke tager et eksplicit politisk standpunkt og som ikke anerkender, at chikane baseret på identitet (køn, race, seksuslæt osv.), kan være med til at skabe et toksisk miljø (Carradore & Pirola, 2017, s. 14). Dette gælder ikke blot Twitch. Selvom andre spilvirksomheder, såsom Riot Games¹⁰ og Blizzard¹¹, har indført rapporteringssystemer for chikane in-game, er disse systemer sjældent effektive, og bliver i nogle tilfælde ikke brugt af spillerne, da de ikke oplever, at det gør nogen reel forskel at rapportere (Vergel et al., 2024, s. 1211). Det nævnes også, at muligheden for at være anonym in-game, manglen på nonverbale signaler og minimeringen af online autoriteter kan medføre, at folk føler sig mindre begrænset af de sociale normer om, hvordan man bør kommunikere

¹⁰ Amerikansk spilproducent, der står bag spil som League of Legends og Valorant.

¹¹ Amerikansk spiludviklerfirma, der står bag spil som World of Warcraft og Overwatch.

med andre (Fox & Tang, 2017, s. 1292). Særligt grundet anonymiteten, kan man opleve en form for dehumanisering eller afpersonificering, da spillerne kan fralægge sig deres individuelle identitet til fordel for den fælles identitet eller diskurs, der findes i disse online miljøer. På den måde kan gamerne udtrykke tanker eller holdninger, der ikke umiddelbart er socialt acceptable at udtrykke offline. Derfor virker dette univers, for de spillere, der er magtfulde og veletablerede, som et 'safe space', hvor man kan tale og handle mere frit (Tang & Fox, 2016; Ruvalcaba et al. 2018).

Men hvordan forholder kvinder sig, når de udsættes for online sexchikane? Den mest omtalte strategi i litteraturen er anonymisering af sit køn (Jane, 2016; Cote, 2017; Lopez-Fernandez et al., 2019; Bustos-Ortega et al., 2024). Dette kan bl.a. indebære at bruge kønsneutrale brugernavne, bevidst vælge mandlige spilkarakterer eller undgå at bruge voice-chats, hvor det kan være muligt at identificere en brugers køn – dette fænomen er også kendt som *gender-swapping* (Hussain & Griffiths, 2008; Lewis & Grittiths, 2011; Martey et al. 2014; Fox & Tang, 2017; Kaye et al. 2017; McLean & Griffiths, 2018; Vergel et al., 2024). En negativ konsekvens af dette er dog, at selvom kvinder egentlig fylder halvdelen af gamingmiljøet, bliver deres fysiske tilstedeværelse elimineret, hvilket er med til at bekræfte den etablerede diskurs om, at kvinderne stadig er en minoritet (Cote, 2017; Vergel et al., 2024). Hvor kvinder vælger en mandlig spilkarakter for at undgå chikane, bruges denne mekanisme af mænd til en spillemæssig fordel, hvormed de f.eks. kan tjene holdets formål ved eksempelvis at indtage en kvindelig healer-karakter med særlige evner. Hvor der for mænd ikke er risici ved dette, risikerer kvinder at blive 'opdaget' i at udgive sig for at være en anden, hvis de vælger en mandlig karakter (Jenson et al. 2015 i Gray et al., 2017, s. 4). Dog er denne anonymisering ikke altid mulig, da man eksempelvis i nogle spil er nødsaget til at bruge voice-chat for at kunne lægge strategier sammen med sit hold, eller for at opnå en fælles konsensus (Groen, 2016, s. 26).

En anden strategi lægger afstand til anonymiseringen ved at synliggøre og konfrontere sexchikane gennem en form for aktivisme. Her vælger nogle kvinder aktivt at fremstå feminine ved at benytte stereotypisk kvindelige brugernavne, benytte voice-chatten og spille som kvindelige karakterer (Cote, 2017, s. 145). Kvinder benytter særligt denne strategi, når mandlige spillere forsøger at *white knight* – et begreb, der beskrives som: "(...) men seeking to assist women in distress and is contrasted with women's potential to 'fight back'." (Easpaig & Humphrey, 2017, s. 558). Selvom intentionen kan være positiv – at beskytte kvindelige

medspillere – er det dog med til at bekræfte diskursen om kvinder som mindreværdige eller mindre kompetente (Ruvalbaca et al., 2018, s. 307). Dette kan medføre, at kvinder, i stedet for at spille for egen underholdning, må bevise deres værd ved at spille selvstændigt: “It felt like the whole time I played, I was trying to represent that girl gamers don’t need to be carried and if I lost, I failed my whole gender.” (McLean & Griffiths, 2018, s. 979).

Særligt kvinder, der er selvudnævnte feminister, og som aktivt søger væk fra de traditionelle kønsrollemønstre og kvindesyn, er mere udsat, end de kvinder, der handler ud fra traditionelle og normative kønsrollemønstre (Bustos-Ortega et al., 2024, s. 1202). I denne kontekst omtales feministiske kvinder som *feminist killjoys*: “(...) a hate figure who kills other people’s joy by pointing out moments of sexism. The feminist subject in the room hence brings others down by talking about unhappy topics such as sexism (...)” (Bustos-Ortega et al., 2024). Det foreslås således, at den mandlige del af gamermiljøet ser feministiske kvinder som intentionelt forstyrrende, truende og skadende for det image og den status, de mandlige gamere har (Bustos-Ortega et al., 2024, s. 1212). En strategi, nogle kvinder bruger for at undgå at blive stemplet som feminist killjoys, er bevidst at fremhæve deres femininitet. Dette ved f.eks. at klæde sig særligt feminint, f.eks. under livestreams, ud fra et perspektiv om, at mændene dermed vil synes bedre om dem. Det kan virke paradoksalt, men: “Whereas some might perceive this as a downgrading movement, we argue that this coping action is a signal of resistance and subversion of disciplinary power discourses in a game culture that is still favoring masculinity.” (Vermeulen, 2017, s. 95). Som tidligere nævnt er det begrænset, hvor feminine kvinder kan tillade sig at fremstå i gamingmiljøet, hvilket gør dette til en aktivistisk handling i sig selv. Denne strategi medfører ofte negative konsekvenser (Gray et al., 2017, s. 4). Den feministiske kvinde kan blive kaldt ‘hysterisk’, anklaget for at være for følelsesladet, eller blive beskyldt for ikke at forstå den humor og jargon, der hersker i gamingmiljøet (Jane, 2016; Easpaig, 2018; McLean & Griffiths, 2018; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025). Hertil fremhæver Jane (2016), at: “(...) gendered cyber-harassment is deemed ‘harmless teasing that women should expect, and tolerate, given the internet’s Wild West norms of behavior’.” (s. 287). Yderligere kan det være vanskeligt at udføre denne form for aktivisme, da man kan ende med ikke at få noget opbakning fra andre, og derfor føle sig alene (McLean & Griffiths, 2018, s. 980).

En tredje strategi er at undgå at spille med fremmede eller skabe sit eget online community, da ukendte spillere ofte er mere tilbøjelige til at chikanere gennem uønsket flirt eller sexistiske kommentarer (Cote, 2017; Ruotsalainen & Meriläinen, 2025). Dette sker

gennem online blogs som ‘Geek Feminism’ (2009), ‘Fat, Ugly or Slutty’ (2011) or ‘Not in the Kitchen Anymore’ (2011), der blev etableret som et fællesskab, hvor kvindelige gamere kan vidensudveksle og danne relationer på tværs af tid og sted (Carradore & Pirola, 2024, s. 7). Eksempelvis vises det, at sorte kvindelige gamere har måtte skabe deres egne fællesskaber, da de er blevet udsat for både sexistiske, samt racistiske kommentarer, imens de har spillet, hvilket kan gøre dem til en større trussel i forhold til at stikke ud fra den stereotypiske forståelse af en hvid mandlig gamer (Ruvalcaba et al., 2018, s. 299). Litteraturen betegner bl.a. disse fællesskaber som *Female Gaming Communities* (FGC), og kalder det et forsøg på at etablere *safe spaces* (Zhang et al., 2023, s. 694). Konceptet safe space omtales ofte som en form for separatisme, hvor kvinder samles for at skabe tilflugtssteder, hvor de kan støtte hinanden og udøve kollektiv modstand. Flere kvindelige gamere har valgt at danne eller blive en del af et FGC for at fremme deres synspunkter og udfordre den dominerende kultur (Ruvalcaba et al. 2018; Zhang et al. 2023). Det er vigtigt at understrege, at FGC’er ikke er adskilt fra den ‘virkelige’ eller offline verden, selvom de ofte har oprindelse i det virtuelle rum (Zhang et al., 2023, s. 707).

Andre strategier er enten at opgive at spille online eller at forsvare sig ved at fremhæve sine spilkompetencer (Cote, 2017; Fisher & Jenson, 2017; Carradore & Pirola, 2024). Ved at opgive online gaming opretholdes diskursen om, at gamingiljøet er forbeholdt den hvide, heteroseksuelle mand, og at man ikke kan deltage i fællesskabet, hvis man ikke lever op til mandlige spilleres forventninger (Cote, 2017, s. 143). Ved at fremhæve sine færdigheder og kompetencer, kan man sige fra ved at vise, at man er ‘god nok’ (Cote, 2017, s. 143). Forskning viser, at denne strategi ofte sammenlignes med at adoptere en mere aggressiv persona, hvor man tilegner sig mere traditionelle og stereotypiske maskuline træk, for at passe bedre ind i fællesskabet (Cote, 2017, s. 147). Disse strategier er dog ikke nødvendigvis holdbare eller succesfulde, da de kræver konstant arbejde, hvor kvinder må være opmærksomme på deres opførsel, brugernavn, stemmebrug eller deres spilevner, da disse bliver fortolket af andre (Cote, 2017, s. 149).

Et eksempel på de konsekvenser det kan have at sige fra, ses i #Gamergate-sagen fra 2014, der synliggør den online misogyni, der eksisterer: “(...) Gamergate was ostensibly a protest about ethics in games journalism, its targets were almost exclusively female games developers, academics and writers, and the undercurrent of the movement was ‘always ... darkly misogynistic’.” (Jane, 2016, s. 286). Efter flere kvinder delte deres oplevelser, og tog

afstand fra den kultur, de var en del af, samt at de gjorde krav på mere inklusion og diversitet, blev de udsat for cyberchikane, seksuel chikane og døds- og voldtægtstrusler efter deres personlige information blev lækket til offentligheden (Jane, 2016; Gray et al., 2017; Martínez, 2020). Selvom det senere blev påvist, at mange af dem, der støttede og deltog i chikanen, ikke passede ind i den traditionelle forståelse om den 'hvide mandlige gamer', blev den konstituerede negative kønsstereotyp bekræftet i den offentlige debat – her blev gamingmiljøet stempet som værende dybt misogynt, toksisk og antisocialt (Ferguson et al. 2021, s. 243).

Forskning viser, at skellet mellem individers identitet in-game og *out of game* smelter sammen (Tang & Fox, 2016, s. 514). En årsag til dette er, at spiludviklerne stræber efter at skabe spil, der er så realistiske som muligt – især når det kommer til voldelige spil (LaCroix et al., 2018, s. 420). Samme tendens ses i spil, der hyppigt skildrer sex eller seksuelle situationer, hvor spiludviklerne sigter mod at skabe en virkelighedsnær verden (Stermer & Berkley, 2012, s. 528). Et eksempel på denne sløring, skete, da en kvindelig forsker skulle teste et *virtual reality*-spil, hvor forskeren efter en time oplevede, at hendes kvindelige spilkarakter blev ført til et privat værelse under en virtuel fest, hvor en anden spiller gennem sin karakter simulerede at voldtage hende imens andre spillere observerede (Merry & Whitfield, 2024, s. 3). Det samme finder sted i andre spil, hvor kvinder beskriver oplevelser, hvor deres karakter bliver udsat for seksuelle overgreb af ukendte mandlige spillere, som efterligner seksuelle bevægelser mod kvindens karakter (Deng, 2024, s. 7). Ifølge litteraturen har disse virtuelle oplevelser mentale konsekvenser offline (Merry & Whitfield, 2024, s. 4). Kvinder rapporterer tilmed, at de oplever sexchikane *out of game*, f.eks. på andre platforme, hvor de modtager uopfordrede venneanmodninger, anmodninger om at sende selfies i grupper eller forslag til at de kan arbejde som 'e-girls', der bliver refereret til som en form for sexarbejde på livestreams (Deng, 2024, s. 7). Ligeledes er det tydeligt, at den online chikane som kvinder bliver udsat for, har en markant påvirkning på deres mentale helbred:

“Some of the female gamers (...) talked about how this anxiety which developed during gaming had extended into their offline lives and impacted their everyday life. Some of the gamers also talked about the impact of this on their ability to trust others, both within gaming and in their outside lives (...)” (McLean & Griffiths, 2018, s. 981).

Gennem vores litteraturreview, har vi kunne konstatere den forskelsbehandling, vi ser i gamingmiljøet, gennem online chikane og generelt samfundsmæssige strukturelle uligheder.

Denne seksualisering af kvinderne, bidrager til en kontekst, hvor kvinder ikke får mulighed for at se sig selv som ligeværdige deltagere, hvilket kan bidrage til kvindernes deltagelse, selvopfattelse og deres sociale placering i gamingmiljøet. I vores projekt ønsker vi at åbne op for, og udfolde, disse tanker med udgangspunkt i syv interviews med kvinder, hvor deres erfaringer og holdninger bliver centrum for dybere forståelse. Blandt andet ser vi en mangel i litteraturen, der beskriver hvilke strategier de kvindelige gamere benytter, for at kunne agere i dette miljø, da størstedelen af forskningen, henviser tilbage til Amanda Cote (2017), hvorfor vi vil undersøge, om der kan findes flere strategier, som kvinderne bruger. Ligeledes finder vi det relevant at fokusere på, hvilke muligheder kvinderne får gennem både det sociale, og spilmæssige aspekt, samt, hvilke begrænsninger de møder, grundet deres køn og det miljø de bliver en del af.



4: Teori

Tifa Lockheart
Final Fantasy VII Rebirth 2024

4. Teori

I de følgende afsnit vil vi udfolde en række relevante teorier, som vi vil trække på i vores senere analyse. Først vil vi præsentere teorier om *medieret misogyni* og *networked publics*, såvel som kaste et blik på feministiske modstandsstrategier. Dernæst vil vi udfolde forholdet mellem teknologi og menneske gennem teorier om posthumanisme og konvergens.

4.1 Medieret misogyni i Networked Publics

For at kunne undersøge, hvordan kvinder navigerer i den toksiske kultur, som følger med det sociale aspekt af online gaming, finder vi det nødvendigt at sætte online misogyni i kontekst af den misogyni, som kvinder historisk set har mødt, og stadig møder, i samfundet generelt: “Online harassment takes many forms, but at its core is a new media version of the harassment women are routinely exposed to in offline settings.” (Stroud & Cox, 2018, s. 293). På trods af, at online diskrimination og chikane af kvinder er en del af et større, kollektivt socialt problem, opleves det samtidig på et individuelt, følelsesmæssigt niveau. Ligesom voldtægt og vold mod kvinder, er (online) trusler om samme et værktøj beregnet til at disciplinere kvinder til underkastelse og tavshed – til at holde kvinder i ‘passende’ patriarkalske rum og roller (Vickery, 2018, s. 31): “Catcalling intimidates women by ‘reminding her’ of her ‘place,’ a place that is subservient to men's, one that is not public, not visible, not safe.” (Vickery, 2018, s. 37) og online sexchikane fungerer på samme vis. Den kønsbaserede chikane, og sexchikane, kvinder oplever online – også kaldet *gendertrolling* – er et problem, der daterer helt tilbage til internettets begyndelse. På dette tidspunkt dominerede en diskurs om internettet som ‘den nye verden’, der var fri fra den offline verdens sociale problemer (Vickery, 2018, s. 34). Denne håbefulde diskurs ignorerede konsekvenserne af *the digital divide* og så bort fra den betydelige kløft mellem dem, der på dette tidspunkt havde adgang til computere og internettet: primært hvide, veluddannede mænd bosat i byområder, og hvem der ikke havde denne adgang. På trods af institutionelle barrierer, der forhindrede kvinder og people of color (POC) i at deltage i designet og implementeringen af computerteknologi, fortsatte denne utopiske diskurs om den ‘frie’ online verden (Vickery, 2018, s. 35). Kvinder er stadig i dag en minoritet i tech-branchen og udgør 33% af de optagne på IT-uddannelser i Danmark pr. 2023 (Tiedemann & Barkholt, 2023). Desuden rapporterede 57% af kvindelige stiftere af tech-startups, at de var blevet diskrimineret indenfor det seneste år, mens 41% var blevet chikaneret i 2023 ifølge Women

Who Tech. Samtidig med at teknoevangelister som Nicholas Negroponte i 1990'erne skrev om internettets 'empowering' og 'harmoniserende' potentiale, oplevede kvinder og andre minoriteter, hvordan online fællesskaber reproducerede – og endda intensiverede – allerede eksisterende diskrimination og chikane (Vickery, 2018, s. 36). Allerede i 1993 skrev Anne Balsamo:

“(...) new modes of electronic communication, for example, indicate that the anonymity offered by the computer screen empowers antisocial behaviors such as ‘flaming’ (electronic insults), and borderline illegal behaviors such as trespassing, E-mail snooping, and MUD-rape (unwanted, aggressive, sexual-textual encounter in a multi-user domain). And yet, for all the anonymity they offer, many computer communications reproduce stereotypically gendered patterns of conversation.” (s. 695).

Balsamos undersøgelser modbeviser antagelsen af, at sproglige udvekslinger online er fri for fordomme og bestemmelser om etnicitet og køn (1993, s. 695). Internettet tilbyder blot en platform, hvor trolls kan genskabe den chikane, der findes i den offline verden (Stroud & Cox, 2018, s. 295).

Ifølge Jacqueline Ryan Vickery (2018) drager online diskrimination og chikane af kvinder paralleller til systematisk, historisk kvindehad og sexisme, hvoraf hun præsenterer fire centrale mønstre – kvinder bliver mål for chikane, når de: 1) indtager magtpositioner; 2) henleder opmærksomheden på de måder, hvorpå kvinders 'private' oplevelser er forankret i systematiske magtuligheder; 3) gør opmærksom på, at mænd, maskulinitet og patriarkatet bidrager til, og drager fordel af, social uretfærdighed og ulighed; og/eller 4) hævder deres ret til at indtage og deltage i offentlige rum (s. 44). Kvinder kan indtage magtpositioner online, eller hævde deres ret til at deltage i gamingmiljøet, f.eks. ved at tage den strategiske styring i et teambaseret spil som Counter-Strike¹², eller ved at være en populær Twitch-streamer med et stort community. Desuden kan de henlede opmærksomheden på systematiske uligheder eller gøre opmærksom på patriarkatets opretholdelse af social uretfærdighed gennem udøvelse af aktivisme på gamingrelaterede platforme som Twitch eller på sociale medier som Instagram og Reddit. Ifølge Vickery (2018) angribes kvinder også, når de stiller sig frem og siger fra online. Generelt bliver kvinder, der udfordrer patriarkalske normer og gør opmærksom på, hvordan mænds adfærd bidrager til social ulighed, ofte udsat for sexchikane (Vickery, 2018;

¹² Multiplayer taktisk FPS-spil, hvor hold af terrorister og counter-terrorister spiller mod hinanden.

O'Donnell, 2022). Kvinder bliver derfor ofte rådet til at forlade de rum og situationer, hvori de udsættes for chikane og overgreb, hvilket resulterer i, at rummet bekræftes som tilhørende mænd. På denne måde består problemet ikke kun i internettets muligheder for anonymitet, men også i mere overordnede systemer af social ulighed: "Many of the recent prominent online harassment incidents (...) are a reaction to women gaining access to historically masculine and male-dominated spaces such as politics, Hollywood, sports, video games (...)" (Vickery, 2018, s. 44). Når kvinder, frem for at forlade rummet eller situationen, står sammen og deler deres oplevelser, kan de situere deres individuelle oplevelser og følelser i et større system af undertrykkelse, hvormed de ikke længere pålægger sig selv skylden (Vickery, 2018, s. 45). Mænd drager ligeledes fordel af denne feministiske oplysning og aktivisme, ved blandt andet at få bedre mulighed for at udfolde deres identitet, fordi feminismen udfordrer de normative begrænsende og toksiske konstruktioner af maskulinitet. På trods af dette ser nogle, primært mænd, feminismen som en trussel og betragter adgang til rettigheder som et nulsumsspil: hvis kvinder vinder, taber mænd.

Den chikane og diskrimination, kvinder oplever online, møder de ifølge Vickery (2018) i højere grad, når de aktivt deltager i den offentlighed, gamingmiljøet kan beskrives som, frem for f.eks. at gemme sig bag anonyme navne eller mandlige spilkarakterer. På denne måde afholdes kvinder fra at deltage i den offentlige, online sfære på samme vilkår som mænd. I denne forbindelse er det relevant at beskrive det online domæne med danah boyds¹³ (2010) begreb *networked publics*.

4.1.1 Networked Publics

Som andre offentlige sfærer, og andre mandsdominerede rum og diskurser, har internettets historie været med til at konstruere en kultur, der til stadighed diskriminerer og chikanerer kvinder og andre minoriteter (Vickery, 2018, s. 39). Twitch og Reddit, samt online spil såsom Counter-Strike, Apex Legends¹⁴ og Fortnite kan delvist kategoriseres som det, boyd (2010) kalder *Social Network Sites* (SNS). boyd definerer SNS'er som kombinationen af:

¹³ Navnet skrives med små forbogstaver intentionelt og med et aktivistisk grundlag.

¹⁴ Battle-Royale spil, hvor hold kæmper om at være det sidste overlevende hold.

“(...) features that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system (...)” (boyd, 2010, s. 43).

Dette er især relevant for Twitch-streamers, fordi en del af det at streame er, at et community abonnerer på ens indhold. Desuden har alle, der gamer online, en offentlig eller semi-offentlig profil, ofte oprettet gennem spilplatforme som Steam¹⁵, hvor det også er muligt at forbinde sig med andre brugere. boyd definerer yderligere SNS'er som en form for networked publics – offentligheder, der er restrukturerede af netværksteknologier. Networked publics er på én og samme tid 1) et rum, der er konstrueret gennem netværksteknologier og 2) et imaginært fællesskab, der opstår i krydsfeltet mellem mennesker, teknologi og praksis (boyd, 2010, s. 39). Networked publics tjener mange af de samme funktioner som andre typer offentligheder – de giver folk mulighed for at samles om kulturelle, sociale og civile formål samtidig med, at de gør det muligt for folk at skabe forbindelser til en verden, der rækker ud over deres nærmeste familie og venner. Denne type offentlighed er, til forskel for andre typer af offentligheder, struktureret af teknologi og har dermed nogle affordances, der former måden, hvorpå mennesker agerer i og med offentligheden: “As a result, new dynamics emerge that shape participation.” (boyd, 2010, s. 39).

Der findes forskellige definitioner af *public* eller *offentlighed*. Ifølge Sonia Livingstone (2005) refererer begrebet til “(...) a common understanding of the world, a shared identity, a claim to inclusiveness, a consensus regarding the collective interest.” (s. 9). I mere bred forstand refererer Livingstone (2005) til termen som en gruppe, der er bundet til en fælles tekst, hvilket kan forstås som alt fra verdenssyn til en bestemt praksis eller præstation (boyd, 2010, s. 40). En offentlighed indebærer også et synligt og åbent forum, hvor befolkningen deltager og anerkender eller udfordrer fælles forståelser, identiteter, værdier og interesser. På denne måde kan offentlighed både referere til en meget lokal (f.eks. ens nærmeste omgangskreds) og en mere bred (f.eks. medlemmer af en nation) samling af mennesker (boyd, 2010, s. 40). boyd tilføjer hertil, at en offentlighed på mange måder er et imaginært fællesskab, samt, at der ikke findes én offentlighed, men mange forskellige offentligheder, hvori nogle mennesker inkluderes og andre ekskluderes (2010, s. 40). Denne brede definition af en offentlighed, som

¹⁵ Online gamingplatform, hvor man kan hente og spille spil, samt kommunikere med andre spillere.

delvist bundet op på et fælles kulturforbrug, samt social interaktion, er særligt relevant for vores undersøgelse, da vi beskæftiger os med gamingmiljøet som en offentlighed, der deler bestemte kulturelle og sociale praksisser og interesser. Teoretikere som Jürgen Habermas er særligt uenige i definitioner af networked publics som Livingstones og boyds og problematiserer upolitiske offentligheder, der er optaget af kulturforbrug. Et modargument hertil er, at identiteter og interesser ikke udelukkende skabes i den private sfære og bringes i spil i den offentlige, men at disse også formes i og af offentligheder (boyd, 2010, s. 41).

Det, der fundamentalt adskiller networked publics fra mere traditionelle forestillinger om offentligheder, er dets arkitektur eller konstruktion. boyd skelner her mellem publics, der er konstrueret af hhv. *atomer* og *bits* – fysiske og digitale publics: “The underlying properties of bits and atoms fundamentally distinguish these two types of environments, define what types of interactions are possible, and shape how people engage in these spaces.” (boyd, 2010, s. 42). Dette er en central distinktion, fordi bits let kan duplikeres, komprimeres og transmitteres gennem ledninger – medier konstrueret af bits kan spredes lettere og hurtigere end medier konstrueret af atomer (boyd, 2010, s. 42). På denne måde er affordances ved networked publics grundlæggende formet af egenskaberne ved bits, forbindelserne mellem bits og af måden, hvorpå bits og netværk forbinder mennesker på nye måder. Der er ikke blot tale om offentligheder, der er forbundet, men offentligheder, der er blevet transformeret af netværksmedier, samt disse mediers egenskaber og potentiale: “The properties of bits regulate the structure of networked publics, which, in turn, introduces new possible practices and shapes the interactions that take place.” (boyd, 2010, s. 42).

boyd lægger særligt fokus på fire forskellige elementer, der hver spiller en særlig rolle for konstruktionen af SNS'er som networked publics: “(...) profiles, Friends lists, public commenting tools, and stream-based updates.” (boyd, 2010, s. 43). Alle fire elementer er relevante at inddrage i vores analyse, da de alle i større eller mindre grad er en del af gamingmiljøet som networked public. *Profiler* er centrale for SNS'er, og er en måde hvorpå man kan udøve selvrepræsentation (boyd, 2010, s. 43). Som nævnt er det ofte nødvendigt at oprette en profil på én eller flere platforme, for at deltage i gamingmiljøet. Som på andre sociale platforme, er det også muligt at forbinde sig med venner eller bekendte og dermed have en *venneliste*, på gamingplatforme. Desuden vil vi referere til Twitch-streameres abonnenter som en form for venneliste. En venneliste kan bestå af nære relationer såvel som bekendte og majoriteten inkluderer alle, man ser som en del af sin sociale verden (boyd, 2010, s. 44).

Termen venneliste refererer også til profilens publikum, hvorfor det her er relevant at inddrage Twitch-streameres community såvel som forbindelser mellem enkelte gamere på andre platforme: “This is who participants expect to be accessing their content and interacting with them. And these are the people to whom a participant is directing their expressions.” (boyd, 2010, s. 44). Disse forbindelser fungerer som en *intended public*, hvilket ikke nødvendigvis er den faktiske offentlighed, men brugeren justerer sin adfærd efter normer og forventninger fra denne intenderede eller forestillede offentlighed (boyd, 2010, s. 44). boyd fremhæver slutteligt *offentlige kommunikationsredskaber*, hvilket refererer til SNS funktioner såsom gruppefunktioner, chatfunktioner og kommentarfunktioner, samt *strømmen af opdateringer* (boyd, 2010, s. 45). Dette kan f.eks. være chat- eller voice-chat-funktioner i MMORPG’s eller chatfunktionen på livestreams på Twitch, og: “Comments are not simply a dialogue between two interlocutors, but a performance of social connection before a broader audience.” (boyd, 2010, s. 45). Strømmen af chats og kommentarer giver brugerne en fornemmelse af hvem, der er ‘i nærheden’ af dem, og det er herigennem, at man får en fornemmelse af den offentlighed, der er konstrueret af dem, man er forbundet til (boyd, 2010, s. 45).

Networked publics tillader desuden brugere at skabe communities baseret på fælles værdier, holdninger og verdenssyn. Dette afspejler den menneskelige tendens til at indtage, og foretrække, homogene netværk, hvilket kan lede til dannelsen af *ekkokamre* (Vickery, 2018, s. 39). Ifølge Vickery (2018) kan disse ekkokamre også beskrives som en slags “(...) communities of organized trolls.” (s. 40). Der findes utallige eksempler på *trolls*, der går sammen og organiserer angreb på kvinder og feministiske aktivister, for at slå fast, at internettet tilhører hvide, heteroseksuelle mænd (Vickery, 2018, s. 40). På den anden side kan egenskaberne ved networked publics også give kvinder mulighed for at organisere sig, dele oplevelser med andre og engagere sig i synlige debatter online (Vickery, 2018, s. 40). I denne forbindelse er det relevant at inddrage begrebet *feministiske modstandsstrategier*.

4.1.2 Feministiske modstandsstrategier

Som vi har etableret gennem projektet, er online chikane mod kvinder fortsat et problem, og: “Even when gender plays no role in the nature of the attacks, men are often the prime agents of online harassment.” (Stroud & Cox, 2018, s. 295). Som tidligere nævnt rammer online chikane også mænd, men hvor den chikane, der typisk rammer mænd, har karakter af ydmygelse, er det ikke unormalt for kvinder at møde trusler om seksuel vold og stalking online

(Stroud & Cox, 2018, s. 293). *Objektivering* er, som det også fremgår af vores litteraturreview (Afsnit 3.4) ofte en faktor for den chikane, der rammer kvinder online. For personer, der udøver chikane, fungerer objektivering som en systematisk proces, hvormed de kan fratage offeret magten (Stroud & Cox, 2018, s. 295). En anden faktor for online chikane er den *anonymitet*, internettet tilbyder. På de fleste platforme er det muligt at bruge et andet navn og kønsidentitet, samt at vælge et hvilket som helst billede til at skabe sit online selv. Dette er problematisk, da det bliver besværligt, og i nogle tilfælde umuligt, for platformenes moderatorer at identificere og straffe de personer, der udøver chikanen. En tredje faktor for, at online chikane kan forekomme i den grad, det gør nu, er autoriteters undervurdering og manglende anerkendelse af, hvad det vil sige at være kvinde online. Her er udfordringen, at: “(...) the absence of effective and informed police policy concerning online abuse and harassment enables such abuse to continue to occur.” (Stroud & Cox, 2018, s. 295). Det er i vores tilfælde interessant at undersøge, hvorvidt dette er gældende for de platforme, vores interviewpersoner benytter til online gaming. Disse faktorer resulterer i et online miljø uden sociale og lovgivningsmæssige konsekvenser, hvor kvinder og piger chikaneres og udelukkes (Stroud & Cox, 2018, s. 296).

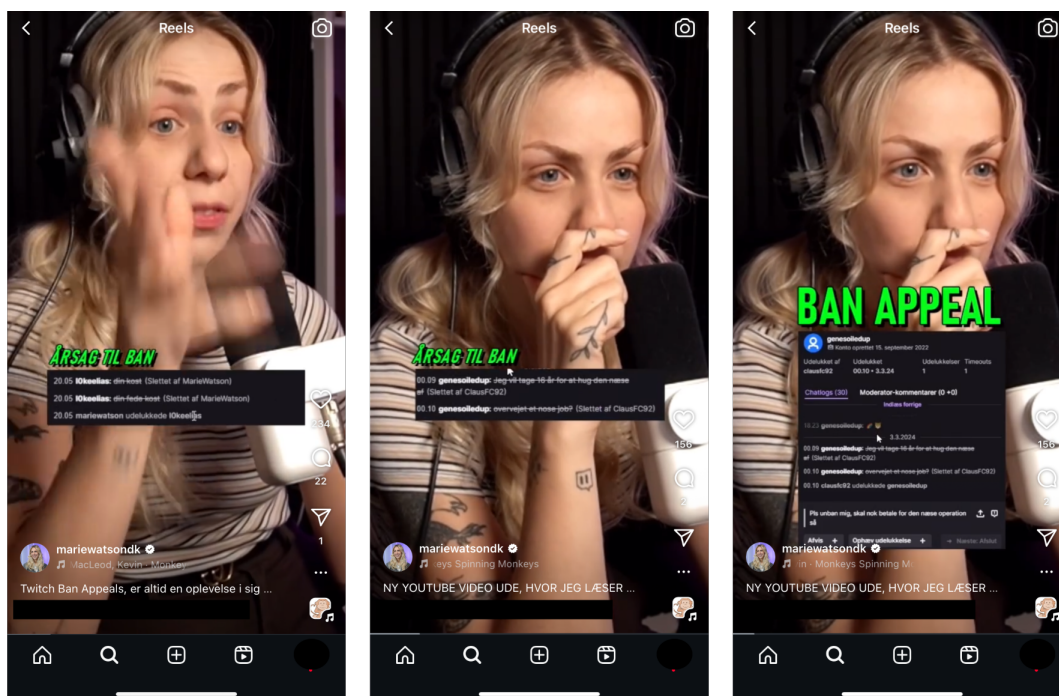
Sociale medier har ligeledes givet kvinder mulighed for at udfordre andres synspunkter, samt forsvare sig selv, uden akut risiko for fysiske trusler: “(...) social media has allowed feminists to directly engage with aggressive discourse, rather than limiting their (safe) recourse to the reproduction of it.” (O’Donnell, 2022, s. 151). Da de færreste kvinder besidder evnen til kontinuerligt at ignorere chikane og trusler, må de benytte en række strategier for at udholde at begå sig i miljøet og forsvare sig mod den misogyni, de møder. Ifølge Scott R. Stroud og William Cox (2018) skal spørgsmålet om, hvad kvinder kan gøre i disse situationer, erstattes med “(...) a query that marks the sophistication, range, and nuance of such responses.” (s. 296). For at bekæmpe den store mængde af online chikane, der rammer dem, er nogle kvinder begyndt at bruge det, Stroud og Cox (2018) kalder *feminist counterspeech* som en måde at afmontere andres misogyne og chikanerende udsagn (s. 294). Counterspeech beskriver idéen om, at hadefuld tale kan bekæmpes eller kureres med mere tale snarere end med f.eks. forbud eller regulering. Herunder beskrives to forskellige former for counterspeech: *targeted negative counterspeech* og *directed positive counterspeech* (Stroud & Cox, 2018, s. 302). Et eksempel på førstnævnte er *counter-objectification*, hvor man som kvinde objektiverer mænd ‘tilbage’, ved at behandle dem som seksuelle objekter, således at de bliver konfronteret med følelsen af objektiveringen (Stroud & Cox, 2018, s. 298). Ved denne strategi målretter man modtalen den,

som chikanerer én med samme form for hadtale, de udsætter én for. Directed positive counterspeech er derimod en strategi, hvor man frem for at rette opmærksomheden mod dem, der chikanerer, prøver at 'oversvømme' de forurettedes feed med positive og støttende beskeder. På denne måde 'drukner' hadtale og chikane i støtte og positivitet (Stroud & Cox, 2018, s. 302). Hvor targeted negative counterspeech altså er målrettet personen, der chikanerer, er directed positive counterspeech målrettet den forudrettede som et slags skjold for chikanen. Dermed er sidstnævnte også en måde at beskytte, støtte og styrke kvinder, der udsættes for chikane (Stroud & Cox, 2018, s. 300). Ifølge Scott R. Stroud og William Cox (2018) er disse to strategier eksempler på "(...) a spectrum of force that can be utilized against online misogyny." (s. 301).

Vi vil beskrive counterspeech som en form for aktivisme eller modstand, hvor den forurettede selv, samt andre kvinder, aktivt forsøger at bekæmpe online chikane. En anden aktivistisk strategi er at dele sine oplevelser med chikane:

"In a pre-digital age, sharing one's experience with harassment was conveyed through the recounting of personal experiences after the fact. In the digital age, the act of sharing instances of harassment has been drastically simplified, due to the ability to directly reproduce harassment perpetrated over digital media." (O'Donnell, 2022, s. 141).

Der findes flere eksempler på dette, hvor især kvinder på sociale medier deler screenshots af private beskeder eller offentlige kommentarer, de har modtaget – ofte fra mænd. Eksempelvis har Twitch-streamer Marie Watson, som vi også har interviewet, flere gange delt videoer på Instagram, hvor hun læser kommentarer fra personer, der er blevet forvist fra hendes stream:



Figur 4: Instagram-video hvor Marie Watson oplæser kommentarer fra personer, der er blevet bortvist fra hendes stream.

På denne måde valideres fortællingen om chikanen, fordi oplevelsen ikke blot genfortælles, men vises direkte til seeren, som i nogle tilfælde også kan se brugernavnet på den person, der udøvede chikanen (O'Donnell, 2022, s. 141). Jessica O'Donnell (2022) kalder denne strategi en form for *passiv modstand* og nævner, at udøvelsen af dette fungerer som et form for bevis på, hvad kvinder er ofre for online (s. 142). Det bliver på denne måde et mod svar til autoriteternes manglende anerkendelse af kvinders oplevelser, da det at dele disse kommentarer kan skabe opmærksomhed omkring "(...) the severity of the harassment that women online/in the games industry face." (O'Donnell, 2022, s. 145). Derfor kalder O'Donnell (2022) også denne strategi for en slags *awareness boosting strategy*, som også kan bestå i åbne breve til autoriteter eller institutioner (s. 145). Ifølge O'Donnell (2022) er der ikke en 'feministisk immunitet' i ovennævnte modstandsstrategier. Dermed risikerer man, i sin modstand, at udøve chikane mod andre (s. 147). Eksempelvis ligger det i targeted negative counterspeech, at man 'modchikanerer' de personer, der udøver chikane, ved at bruge lignende metoder og 'give igen'. Ved at dele sine oplevelser med chikane kan man ligeledes risikere, at chikanøren gøres til mål for chikane, hvis man afslører deres identitet. Derfor vil vi, i vores analyse, være opmærksomme på, hvorvidt kvinderne i nogle situationer selv udøver chikane.

Udover ovennævnte modstandsstrategier beskriver litteraturen, som nævnt i afsnit 3, en række strategier, der har til formål at undgå, forebygge eller udøve modstand mod chikane. Disse indebærer bl.a. anonymisering, gender-swapping, at holde sig til et trygt gaming-community såsom en Twitch stream eller en FGC, at fokusere på at spille godt eller at udøve aktivistisk konfrontation. Vi ved desuden fra litteraturen, at feministiske kvinder – feminist killjoys – der aktivt modarbejder og afslører chikanører, er mere udsatte, end kvinder, der undgår at sige fra.

4.2 Posthumanisme

Som nævnt, blev internettet i sin spæde start set som en ny æra – en epoke, hvor den fysiske og online tilstedeværelse blev set på som to forskellige verdener, komplet uafhængige af hinanden. Denne forståelse er dog blevet kritiseret siden 1970'erne, hvor man begyndte at arbejde med *posthumanisme*, og særligt i forbindelse med den nye teknologiske tidsalder (Toffoletti, 2007, s. 11). Det posthumane består i, at man sætter spørgsmålstejn ved, hvad det vil sige at være menneske i en digital tidsalder (Toffoletti, 2007, s. 13). Dette kan både beskrives som et positivt samfundsmæssigt skift, hvor teknologien, individet og samfundet forankres i gensidige relationer og bliver en uundgåelig del af hverdagen og hinanden. Dog har flere filosoffer og forskere været mere kritiske, og har i stedet været bekymrede for de konsekvenser det posthumane skift kunne medføre – herunder den grundbekymring, at teknologien til slut overtager samfundet (Toffoletti, 2007, s. 11). I dette projekt ønsker vi dog at tage udgangspunkt i det posthumane aspekt, som det er beskrevet af Katherine Hayles (1999):

“(...) the posthuman doesn't have to mean the end of the human or the rise of the anti-human, it can signal a shared partnership between human and nonhuman forms that in the process of this engagement challenges the boundaries between the two.” (s. 286).

Hayles forholder sig mere kritisk til den antropocentriske tilgang, og fokuserer i stedet på det samarbejde og den sammensmeltning, der findes mellem mennesker og ikke-menneskelige former, herunder teknologi, dyr eller miljø, da grænsen mellem hvad der er menneskeligt og ikke-menneskeligt, således bliver udfordret (1999, s. 285). Der bliver sat spørgsmålstejn ved menneskets rolle som værende i centrum i universet, og ligeledes bliver menneskekroppen overvejet som andet end blot kød og blod, men som mønstre af information, der kan kodes og

rekonstrueres i relation til alle andre ikke-menneskelige former (Hayles, 1999, s. 287). Dermed mener Hayles ligeledes, at vi altid har været posthumane, men i takt med den digitale tidsalder, har særligt teknologien været med til at udfordre vores syn på menneskets rolle (1999, s. 286). Blandt andet kan samarbejdet med teknologien blive en måde, hvorpå man kan transcendere den virkelige verden ved hjælp af virtuelle teknologier. For mennesket betyder det, at man kan opleve ting og eksistere på måder, der dermed ikke er forbundet til den fysiske krop eller verden (Toffoletti, 2007, s. 12). Særligt dette finder vi relevant, da vi i projektet argumenterer for, at vi i dag ikke fuldstændigt kan adskille den fysiske og online verden. Donna Haraway beskriver i 'A Cyborg Manifesto (1985), hvordan menneskekroppen kan sammenlignes med cyborgs – halvt mennesker, halvt maskiner (Toffoletti, 2007, s. 20). Selvom hendes beskrivelse af menneskekroppen er skrevet i 1985, er det i dag stadig en interessant pointe, da denne tanke fokuserer på menneskekroppens funktioner og begrænsninger. Vi vil benytte Haraways beskrivelser af cyborg-kroppen til at sætte spørgsmålstejn ved, hvad det egentlig vil sige at have en krop, samt hvad det betyder at være en krop i et digitalt rum, herunder en fiktiv spilkarakter. I relation til kvinder i gamingmiljøet er det særligt relevant, da man her kan argumentere for, at man på den ene side i den fysiske verden har sin egen krop, mens man på samme tid benytter en fiktiv, virtuel krop gennem de spilkarakterer, man spiller som. På denne måde er kroppen allestedsnærværende, da man eksempelvis kan spille som en avatar i spillet, mens man bruger sin egen stemme i det virkelige liv til at interagere med.

Posthumanisme ser ikke teknologi som hverken ven eller fjende, men ser i stedet på teknologien som en mulighed eller et faktum til at genskabe kroppe og identiteter (Toffoletti, 2007, s. 21). I gaming kan det bl.a være gennem character creation, at man genskaber sig selv, eller et helt nyt selv i den virtuelle verden, såvel som at man kan portrættere sig på en anderledes måde online, end hvad der måske er tilfældet i virkeligheden.

Som tidligere beskrevet, har teknologien altid været et mandsdomineret domæne – også selvom forestillingen om cyborgs og robotter historisk ofte har været tildelt kvindelige roller (Toffoletti, 2007, s. 20). Dog har teknologien altid været tillagt mandlige agendaer og værdier:

“(…) the traditional conception of technology is heavily weighted against women (...) The very definition of technology, in other words, has a male bias (...) the enduring force of identification between technology and manliness, therefore, is not inherent in

biological sex difference. It is rather the result of the historical and cultural construction of gender.” (Wajcman, 1999 i Toffoletti, 2007, s. 22).

I takt med posthumanismens kritik af humanismens forståelse af mennesket som værende i centrum, har flere feministiske tekster kritiseret den antropocentristiske måde, hvorpå mennesket blev set på: “(...) the crisis in humanism is happening everywhere... the reign of Man is simultaneously being called into question by literature, politics, cinema, anthropology, feminism and technology. These attacks are connected, part of the circuit of posthumanism.” (Badmington, 2000 i Toffoletti, 2007, s. 18). Den traditionelle antropologiske forståelse cirkulerer om mennesket – og ofte med den hvide, heteroseksuelle, velhavende mand i centrum. Derfor ønsker flere poststrukturalister at sætte spørgsmålstegn til dette. Bl. a. har Genevieve Lloyd, feministisk filosof, forklaret: “As Woman is aligned with nature, irrationality and the body, in direct opposition to culture, reason and the mind, she cannot occupy the position of the human subject. Woman is never ‘fully’ human.” (Toffoletti, 2007, s. 19). Heri fremhæves forestillingen om mænd og kvinder som modsætninger, hvor kvinden, modsat manden, ikke associeres med det, vi i den hvide vestlige verden betegner som *udgangspunktet*. Dermed bliver kvinder, og andre minoriteter, ikke anerkendt som ligeværdige menneskelige subjekter med mænd. De mandlige kvaliteter bliver betragtet som den menneskelige rationalitet og kultur, hvorved kvinder i stedet forbindes med den konstruerede, binære modsætning, nemlig natur, krop og følelser (Toffoletti, 2007, s. 19). Dette perspektiv er særligt relevant i forbindelse til kvinder i gamingmiljøet, hvor kvinders kroppe enten usynliggøres gennem fraværet i repræsentationer, eller overseksualiseres i design og interaktioner. Derfor må kvindelige gamere navigere i et digitalt rum, som reproducerer samme ekskluderende strukturer, der historisk har marginaliseret kvinder. På denne måde fokuserer det posthumane på både samspillet mellem det menneskelige og det ikke-menneskelige, ved at fjerne mennesker som centrum for alt – mens det på samme tid fokuserer på, hvem der betragtes som menneske. Det posthumane åbner op for en diskussion om kønsroller og identitet, og da mange af samfundets minoritetsgrupper historisk har været marginaliserede til fordel for hvide, velhavende ciskønnede heteroseksuelle mænd, er dette perspektiv med til at udfordre de eksisterende grænser, og diskutere, hvem der egentlig betragtes som menneske.

Dermed kan vi benytte posthumanismens perspektiv til at undersøge, hvordan sammensmeltningen af menneskelige og ikke-menneskelige former påvirker kvindernes selvforståelse, deres relation til gamingmiljøet, samt gamingmiljøets sociale praksisser. Både

med fokus på de muligheder og begrænsninger, sammensmeltningen giver kvinderne. Samtidig ønsker vi at udfolde og belyse, hvordan kvinderne oplever relationen mellem dem selv, deres spilkarakterer og denne flertydige tilstedeværelse i forskellige verdener på samme tid. Gennem vores analyse vil vi bl.a. udfordre det posthumane perspektiv, ift. hvorvidt gamingmiljøets sociale praksisser er konstitueret gensidigt af det menneskelige og ikke-menneskelige, eller ligefrem i højere grad af teknologien.

Dermed har det posthumane perspektiv fokus på sammensmeltningen mellem det menneskelige og ikke-menneskelige, i vores tilfælde gamerne og den teknologi, der i samspil med gamerne former gamingmiljøet. Vi finder det ligeledes relevant at inddrage Henry Jenkins' (2006) konvergensbegreb, der har fokus på, hvordan sammensmeltningen af forskellige teknologier, medier og platforme konkret gensidigt påvirker og påvirkes af den menneskelige brug af disse.

4.3 Konvergens

Som vi kom frem til i vores litteraturreview (Afsnit 3.5.), er online kønsdiskrimination ikke kun tilknyttet en medieplatform, men siver ud i forskellige lag af teknologien og samfundet, samt i spil. Dette beskriver Jenkins (2006) med begrebet *konvergens*, der beskrives som "(...) the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want." (s. 3). Jenkins pointerer, at konvergens ikke er noget, der bare sker, men at det snarere er en vedvarende proces eller tilstand, hvor forbrugere, udviklere, platforme og teknologi kontinuerligt interagerer og påvirker hinanden (Jenkins, 2006, s. 4). Her sker der en sammensmeltning af forskellige medieplatforme, teknologier og deltagelsesformer, hvilket forandrer måden som individet forbruger, skaber og forstår medier på (Jenkins, 2006, s. 4). Med konvergensbegrebet kan vi forstå gamingmiljøet som afhængig af sammensmeltningen af spilplatforme som Steam og FACEIT¹⁶, samt sociale medieplatforme såsom Twitch, Instagram, Reddit og X, som brugerne benytter til forskellige formål, der alle bekræfter deres rolle som en del af gamingmiljøet. På denne måde får deltagerne mulighed for at påvirke hinanden og miljøet til f.eks. at opretholde eller udfordre de magtstrukturer, miljøet er præget af.

¹⁶ E-sportsplatform, hvor man bl.a. kan spille Counter-Strike 2, Valorant og Apex Legends..

Konvergens beskriver ligeledes forbrugernes aktive deltagelse i mediesystemet, som Jenkins kalder for *participatory culture*, hvor individer ikke kun agerer som forbrugere, men også som medproducenter og -skabere (2006, s. 3). Her nævnes grænsen mellem forbruger og producent, og hvordan den traditionelle forståelse, hvor fokus på afsender og modtager bliver udfordret og er i opløsning. Hvor man før så modtageren som slutresultatet og som en passiv part i processen, ser man i dag på forbrugeren som en aktiv del i processen. Her er vi særligt interesserede i, om kvinderne har samme mulighed for at deltage i denne proces og kultur, som mændene har, eller om de bliver begrænset i gamingmiljøet. Der er således bevægelser fra mennesket, der ligeledes bevæger sig ind i teknologien og dermed også på de platforme, som de kvinder, som vi har fokus på i vores undersøgelse, benytter til gaming.

Grænselandet mellem en gamers online og offline identitet bliver således udfordret gennem konstant mediering og forhandling gennem teknologien. Ligeledes beskriver Jenkins gennem konvergens, hvordan de fysiske og digitale verdener begynder at flyde sammen gennem *participatory culture*, hvor gamerne kan være med til at skabe, eller ændre, den etablerede kultur (2006, s. 12). Dermed kan man se den digitale og fysiske verden som konvergerende rum, hvor bl.a. køn, magt og identitet er til forhandling. Tanken om, at de to verdener er forbundne og afhængige af hinanden, blev også bekræftet i afsnit 3.5, hvor vi beskrev, at kvindelige gameres digitale oplevelser har haft konsekvenser i deres fysiske verden. Selvom vi er opmærksomme på, at Hayles' og Jenkins' forståelse af teknologi og mennesker er forskellige, finder vi samspillet mellem de to teoris begreber relevante. I Jenkins formidling af konvergens taler han om menneskelig handling og brug af teknologi og medier, og teknologien bliver dermed en arena, hvor mennesker kan mødes. Dog giver posthumanismen teknologien agens og beskriver den som noget, der er med til at forme, hvad det vil sige at være menneske i dag. Vi vil argumentere for, at det i dag er umuligt at adskille menneskelig praksis fra teknologiske strukturer, da teknologien og brugen af dette er en stor del af vores liv og dagligdag. Derfor kan det være relevant at inddrage konvergens og *participatory culture*, da man kan beskrive den digitale og fysiske verden som konvergerende rum. Blandt andet er det relevant at se, om de oplevelser og kontakter som kvinderne har i gamingmiljøet, siver ud i andre platforme eller rum. Ligeledes er det relevant at se, om de etablerede kulturer i de forskellige rum, og i den fysiske verden, bevæger sig frit rundt i de forskellige platforme, og hvordan man som kvinde i gamingmiljøet bliver påvirket af dette.

Eksempelvis kan vi benytte Twitch-streamernes oplevelser med at være til stede både på en livestream, imens de eventuelt spiller online spil på en helt anden platform.



Special agent Ava | FBI
Counter-Strike 2 2019

5: Metode

5. Metode

Efter gennemgangen af eksisterende litteratur, samt udvælgelse af relevant teori, er vi kommet frem til tre undersøgelsesspørgsmål, der har til formål at besvare vores problemformulering. Disse spørgsmål udspringer desuden af fire tematikker, vi har brugt i udarbejdelsen af vores interviewguide: perspektiver, positioner, oplevelser og strategier. Disse fire tematikker skal ikke forstås som strukturerende for vores interviewguide eller analyse, men nærmere som en rettesnor eller fokus, således at vores undersøgelse favner disse fire elementer af fænomenet *kvinders oplevelser med online gaming*. De tre undersøgelsesspørgsmål favner de forskellige dele af vores problemformulering og lyder således:

1. Hvilke muligheder får kvinder for **socialisering** gennem gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?
2. Hvilke muligheder får kvinder **spilmæssigt** ved gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?
3. Hvilke **strategier** benytter kvinderne, for at navigere i gamingmiljøet?

5.1 Det kvalitative enkeltinterview

Som nævnt benyttes primært kvalitative metoder indenfor feministisk socialkonstruktionistisk forskning og empiriindsamling foregår primært ved fokusgruppe- eller enkeltinterviews (Hawkey & Ussher, 2022, s. 183). Med dette udgangspunkt har vi valgt at gennemføre en række kvalitative enkeltinterviews, hvormed vi forsøger at bringe kvindernes oplevelser og erfaringer frem, for senere at finde frem til mønstre og tendenser på tværs af de syv forskellige interviews. For at opnå så dyb en forståelse som muligt, går vi *eksplorativt* til værks (Kjærbeck, 2014, s. 155). Det skyldes, at vi er interesseret i at få netop kvindernes historier frem, således at vi kan udvide vores egen begrænsede baggrundsviden om feltet og dermed finde eventuelle videnshuller, vi endnu ikke kender til. Til dette formål har vi anvendt den *semistrukturerede* interviewform.

Ifølge Alan Bryman (2016) er det kvalitative, semistrukturerede interview at foretrække i, og paradigmatisk for, feministiske undersøgelser, da den semistrukturerede interviewform, i forhold til den strukturerede, giver mulighed for en bedre relation mellem interviewer og interviewperson (s. 488). Desuden har vi som interviewere større mulighed for at udvise

gensidighed over for de kvinder, vi interviewer, hvorved vi kan opnå en større balance i relationen, samt et ikke-hierarkisk forhold mellem os og dem (Bryman, 2016, s. 488). Dette gjorde vi blandt andet ved at starte alle syv interviews med at sige, at ingen svar er 'rigtige' og 'forkerte', og at vi blot ønskede at høre deres tanker. Desuden sørgede vi for løbende at spørge ind til deres besvarelser, hvis vi kunne fornemme, at de havde mere at sige. Ligeledes afsluttede vi alle interviews med at spørge interviewpersonerne, om der var noget de følte, at vi ikke havde fået talt om, som de gerne ville fortælle. Dette gjorde vi for at skabe rum for en god dialog, hvor interviewpersonerne kunne føle sig hørt og for at sikre, at vi ikke gik glip af vigtige perspektiver, som vi ikke havde kunnet forudse ville være relevante at spørge ind til. Den semistrukturerede interviewform tillader desuden, at det bliver kvindens egne oplevelser og holdninger, der er i fokus, hvilket er målet med feministiske undersøgelser som vores (Bryman, 2016, s. 489).

Vi har med udgangspunkt i dette udviklet en interviewguide, der har et tydeligt fokus, og som samtidig tillader en vis fleksibilitet i forhold til at ændre retning og stille opfølgende spørgsmål, der ikke i forvejen indgår i interviewguiden, såfremt interviewpersonerne præsenterer ny og spændende viden, som vi ønsker at dykke ned i (Bryman, 2016, s. 468). Den semistrukturerede interviewform tillader, at interviewpersonen kan tale åbent om deres erfaringer, holdninger og tanker vedrørende emnet, hvilket kan give os en mere dybdegående forståelse, end vi kan opnå ved mange andre former for empiri, herunder spørgeskemaer, med close-ended spørgsmål, hvor årsager og holdninger ikke er mulige at måle (Brinkmann & Tanggaard, 2010, s. 35).

Vi er opmærksomme på, at vi som interviewere er medskabere af den mening, der skabes under interviewene, mens vi også er klar over, at interviewpersonens svar på spørgsmålene, ikke reflekterer en entydig virkelighed, men i stedet afspejler vedkommendes personlige livsverden (Bryman, 2016, s. 468). I tråd med vores videnskabsteoretiske standpunkt er vi desuden opmærksomme på, at mening konstrueres aktivt i samspil mellem os som forskere og interviewpersonerne (Hawkey & Ussher, 2022, s. 184). Derfor er vi klar over, at den samlede mængde empiri dermed blot er et udsnit af måder, man kan opleve og erkende vores forskningsfelt på. Metoden er relevant for vores undersøgelse, fordi vi ønsker at udforske kvindernes position i gamingmiljøet gennem deres konkrete erfaringer.

Af hensyn til vores interviewdeltagere, skrev vi til alle deltagerne, at vi var åbne overfor både fysiske ansigt-til-ansigt interviews og online *synkrone* interviews gennem Zoom (Bryman, 2016, s. 492). Alle syv interviews endte vi med at foretage online, da samtlige interviewpersoner foretrak dette. Dette gav os mulighed for at interviewe kvinder, der befinder sig langt fra hovedstadsområdet, eller kvinder, for hvem det af andre årsager er mere belejligt eller komfortabelt at foretage interviewet online. Denne interviewform har dog begrænsninger, som vi er opmærksomme på. Da vi ønsker at tale om kvindernes personlige oplevelser online, vil vi med stor sandsynlighed bevæge os ind i sensitive samtaler, hvilket kan være nemmere at have ansigt-til-ansigt, da man her bedre kan fornemme, hvordan interviewpersonen reagerer følelsesmæssigt. Denne fornemmelse går vi på kompromis med, når vi foretager interviews online (Bryman, 2016, s. 492). Dette har vi kompenseret for ved at gøre en ekstra indsats for at lade kvinderne færdiggøre deres tankerækker og fortællinger, før vi afbryder ved f.eks. at stille et nyt spørgsmål, fordi vi ved, at afbrydelser kan være vanskelige at undgå når man taler sammen online. Vi har desuden taget feltnoter (Bilag 3) undervejs, som har kunne fortælle os noget om måden, interviewpersonerne reagerer nonverbalt på, når vi indleder samtaler om visse emner eller stiller dem visse spørgsmål. Som det kan ses i feltnoterne, har vi dog ikke haft mulighed for at notere nonverbale reaktioner i interviewet med Julie, fordi hun som den eneste ikke brugte kamera, da vi talte med hende. Derfor kommer vi til kort, hvad angår mimik og andre nonverbale cues i netop hendes del af empirien.

En styrke ved at foretage online interviews er, at flere af kvinderne er vant til at tale med andre i et online rum, og derfor er komfortable med det. Dette så vi tydeligt, da vi talte med de to Twitch-streamere, Marie og Melina, der lever af at tale med andre eller til deres publikum online fra deres egne computer-setups derhjemme. Her oplevede vi også, at det var let for os at aflæse deres nonverbale kommunikation, fordi de netop er vant til at udtrykke sig gennem streaming.

5.1.1 Interviewguide

Vores interviewguide er tilpasset og udarbejdet med afsæt i den problemstilling og de undersøgelsesspørgsmål, som vores undersøgelse bygger på (Hussain & Kristensen, 2019, s. 103). Vi har dog ikke blot oversat vores undersøgelsesspørgsmål direkte til spørgsmål i interviewguiden. Dette skyldes blandt andet, at vi ønsker at spørgsmålene skal være lettere for vores interviewpersoner at besvare, samt at vi ønsker at komme vidt omkring vores emnefelt

og opnå nye betragtninger, som vi endnu ikke kender til (Brinkmann & Tanggaard, 2010, s. 38). Interviewguiden består således af en blanding af åbne og lukkede spørgsmål. De åbne spørgsmål tillader interviewpersonerne at svare frit og på egne præmisser, således at muligheden for uventede svar og anekdoter kan opstå (Bryman, 2016, s. 244). De lukkede spørgsmål, der lægger op til et ja/nej-svar, har hver især et eller flere opfølgende spørgsmål tilknyttet, således at besvarelsen bliver uddybet.

Vi har valgt at benytte samme interviewguide til alle vores interviewpersoner, på trods af at de adskiller sig fra hinanden, bl.a. i deres måde at bruge gaming på, såvel som deres niveau og mængde af erfaring. Dette skyldes, at vi ønsker at undersøge de samme områder af feltet for alle syv, da vi har en forventning om, at de hver især vil bringe interessante og nye vinkler frem. I kraft af den semistrukturerede tilgang, er vi dog klar over, at de forskellige interviews kan ende med at tage forskellig form og gå i forskellige retninger, selvom vi i udgangspunktet stiller vores interviewpersoner de samme grundlæggende spørgsmål.

Den samlede interviewguide kan findes i Bilag 4.

5.2 Udvalgelse af interviewpersoner

Da vores undersøgelse omhandler kvinders oplevelser med online gaming, har vi valgt udelukkende at interviewe personer, der identificerer sig som kvinder, ligesom vi beskrev det i afgrænsningen (Afsnit 1.3). Vi har desuden besluttet, at interviewdeltagerne skal være over 16 år, fordi vi ønsker, at kvinderne har en vis mængde af erfaringer om at være kvinde i gamingmiljøet frem for barn i gamingmiljøet, samt at de er i stand til at indgå i en reflekteret dialog om disse erfaringer. Da det vigtigste for vores undersøgelse er kvindernes oplevelser søger vi ikke bred repræsentation blandt vores deltagere, men snarere at interviewe et udsnit af danske kvinder, der gamer. Desuden er et kriterium for udvælgelsen, at disse kvinder er aktive i online gaming – dvs. at de aktivt deltager i online spil, enten professionelt eller på hobbyplan, hvor det er muligt at interagere med andre spillere in-game. Halvdelen af vores interviewpersoner gamer på professionelt plan, dvs. enten som e-sportsatleter eller som streamere, der livestreamer, mens de spiller. De to streamere, Marie og Melina, er Twitch Partners, hvilket betyder, at de har opnået en vis status som streamere på Twitch, og derfor også modtager betaling for deres indhold på platformen. Begge streamere, men særligt Marie, bruger deres platforme til at udøve aktivisme og italesætte den seksuelle chikane og

diskrimination, de møder som kvindelige gamere. De har også begge stået forrest i DR-dokumentaren ‘Død over deepfake-porno’, som vi nævnte indledningsvis i projektet. Vi har således fundet frem til både Marie og Melina, såvel som e-sportsatleten Julie gennem nyhedsartikler, podcasts og dokumentarer. Desuden har vi fundet frem til vores interviewperson Anna gennem snowballing, da Julie sendte os en liste over personer, som hun mente kunne være interessante for os at tale med (Bryman, 2016, s. 415).

Tre af interviewpersonerne, Molly, Elvira og Anne-Christina (AC) – som desuden selv er spiludvikler, og dermed har særlig viden om og interesse for spilbranchen – har vi fundet gennem Facebookgruppen ‘Danske Gamer Girls.’. Her spurgte vi om tilladelse af gruppens administrator, som i dette tilfælde er vores *gatekeeper*, til at dele et opslag, hvor vi søgte kvindelige gamere, der var interesserede i at blive interviewet (Bryman, 2016, s. 428). Fælles for de tre kvinder, vi har talt med herfra, er, at de alle har gaming som hobby. Vi delte følgende opslag i gruppen:



Figur 5: Opslag i Facebookgruppen ‘Danske Gamer Girls.’

Her efterspurgt vi således kun ud fra kriteriet, at vi ønskede at interviewe kvinder, der er over 16 år gamle, og som havde lyst til at fortælle os om, hvordan de oplever det at game online. Vi har således ikke efterspurgt kvinder med bestemte oplevelser, eller som spiller bestemte spil. Vi udvalgte fire personer på baggrund af relevans ud fra, hvad de skrev i deres kommentarer, samt engagement i Facebookgruppen, hvoraf ét interview blev aflyst senere. Efter udarbejdelsen af vores litteraturreview blev vi opmærksomme på, at Facebookgruppen som fællesskab ligeledes er interessant for vores undersøgelse, fordi gruppen kan defineres som en slags FGC.

5.3 Tematisk analyse og Conceptual framework

For at behandle den data, vi har indsamlet til vores undersøgelse, vil vi analysere det gennem en kombination af *tematisk analyse*, med udgangspunkt i tekster af Virginia Braun og Victoria Clarke (2006), samt Matthew B. Miles og Michael A. Huberman (1994), samt metoden *conceptual framework* (CF) som beskrevet af Yousef Jabareen (2009). Begge analysemetoder består af en række faser, der nogle steder overlapper, og andre adskiller sig fra hinanden. Det er på tværs af disse, at vi vil skabe vores egen kombinerede analyseform. I dette afsnit vil vi redegøre for, hvilke elementer vi har benyttet fra hver af de to metoder, hvorfor vi har valgt netop disse elementer, samt hvordan de bidrager til vores undersøgelse. En nærmere gennemgang af, hvordan vi konkret har kodet vores datamateriale, vil vi uddybe i begyndelsen af vores analyseafsnit, da Miles og Huberman (1994) kategoriserer kodningsprocessen som en del af analysearbejdet, hvor hvert til- og fravalg i kodningen er analytiske valg, vi træffer (s. 11). Miles og Huberman (1994) fremhæver her, at de første koder, vi identificerer, ikke er lig med vores endelige analyse-*units*, der ofte er bredere. Derfor vil vi også forklare i vores analyseafsnit (Afsnit 6.1), hvordan vores første koder, det vi omtaler som *koncepter*, har formet sig til *temaer*, og hvordan vores endelige analysedele, der tager udgangspunkt i vores undersøgelsesspørgsmål, som præsenteret i afsnit 1.2, favner de forskellige temaer.

Miles og Huberman (1994) forklarer den tematiske analyse med stort fokus på begrebet *data reduction*: “(...) the process of selecting, focusing, simplifying, abstracting and transforming the data (...)” (s. 10). Denne type analyse har fokus på systematisk at gennemgå datamaterialet, således at man efterfølgende kan se mønstre i, hvilken overordnet historie, ens data fortæller, ved at udforme temaer, der kan tage udgangspunkt i teori eller eksisterende begreber (Braun &

Clarke, 2006, s. 91). Her analyserer vi empirien, vores interviews, ved at koble vores empiriske viden til allerede eksisterende viden, på en måde, hvor både litteratur, teori og empiri ses i relation til hinanden (Braun & Clarke, 2006, s. 93).

Inden for CF er tilgangen mindre systematisk end inden for den tematiske analyse. På den måde passer blandingen af de to tilgange godt til vores analysedesign, da vi ønsker at fokusere på de af kvindernes udsagn og erfaringer, der kan fortælle os noget af relevans for vores problemformulering, snarere end alene at arbejde systematisk. At lytte til kvindernes egne udsagn og lade dem stå centralt, stemmer overens med vores feministisk teoretiske tilgang og skal være med til at sikre, at det er netop disse fortællinger, der bliver styrende for vores undersøgelse, snarere end den viden, vi har fra f.eks. litteraturen (Bryman, 2016, s. 403). Dette gør vi samtidig med udgangspunkt i poststrukturalismen, der opfordrer os til at vende blikket mod det, der modsiger normen – altså at have fokus på, hvilke oplevelser og erfaringer, kvinder i gamingmiljøet har, der afviger fra det, vi kender fra litteraturen. Med CF som tilgang tager datamaterialet først og fremmest form som koncepter, der består af de komponenter, datamaterialet giver os (Jabareen, 2009, s. 50). Det vil sige, at koncepterne skabes og herefter navngives af os ud fra interviewpersonernes egne ord og formuleringer. Ved CF identificeres og *interlinkes* en række relevante koncepter på tværs af et større datasæt, således at vi kan blive klogere på, hvad det kan fortælle os om den ‘virkelige’ verden, hvilket dermed kan hjælpe os med besvarelsen af vores problemformulering (Jabareen, 2009, s. 51). Dette har vi gjort ved at tage udgangspunkt i interviews med syv forskellige kvinder, der alle har erfaringer med gamingmiljøet, og hvis fortællinger vi kan bruge til at opnå en forståelse af, hvad der foregår i en offentlighed, som vi ikke selv har det samme indgående kendskab til. CF er desuden en fortolkende analysemetode, som vi kan bruge til at undersøge fænomenet *kvinder i gaming* som en form for social virkelighed. CF har her ikke til formål at give os ny ‘hård’ fakta om vores felt, men snarere at give os en dybere forståelse af fænomenet, som vi undersøger, på en ‘blødere’ måde (Jabareen, 2009, s. 51). Ved at benytte CF, bliver vores tilgang til kodning af vores datamateriale inspireret af grounded theory, som det også gør sig gældende inden for den tematiske analyse, hvor de indledningsvise identificerede koncepter samles til større koncepter. I CF er der dog ikke tale om en lige så systematisk gennemgang af datamaterialet. Her er der større fokus på, hvilke dele af datamaterialet, der har relevans for besvarelsen af vores problemformulering, og som kan fortælle os noget om den sociale virkelighed. Dette hænger blandt andet sammen med, at CF er en kontekstbaseret metode til at undersøge vores emne,

kvinder i gaming, hvor vi ser gamingmiljøet som noget, der er i konstant udvikling, og hvor vi har brug for viden fra kvinder, der på nuværende tidspunkt er deltagere i det, til at gøre os klogere på området. Undersøgelsens formål er dermed ikke nødvendigvis at generere decideret ny teori, som grounded theory lægger op til (Bryman, 2016, s. 381). Vi ønsker nærmere en dybere forståelse af, hvordan det opleves for kvinder at deltage i gamingmiljøet som offentlighed, hvormed vi muligvis når frem til viden, der endnu ikke er belyst i litteraturen.

Vi er ved brugen af denne kombination af analysemetoder klar over, at der er forskellige fordele og ulemper ved brugen af begge. Eksempelvis kan en ulempe ved brugen af tematisk analyse være risikoen for *data overload*, da man med denne type analyse skal gennemgå al sin empiri fuldkomment systematisk, hvormed man kan blive blind for, hvad der i virkeligheden har relevans for ens undersøgelse (Miles & Huberman, 1994, s. 56). Dette vil vi forsøge at undgå ved at gå fortolkende til værks i vores kodningsproces og udelukkende inddrage data, der ved gennemlæsning viser sig relevant for besvarelsen af vores problemformulering og undersøgelsesspørgsmål. Dog kan den tematiske analyse tilbyde os god struktur over vores materiale, samt gennem måden vi kan gå til vores data, sikre os at vi får benyttet vores indsamlede empiri tilstrækkeligt i analysearbejdet. En svaghed ved CF kan være, at tilgangen er så fortolkende, at forskellige forskere vil have forskellige opfattelser og forståelser af emnet, selv hvis datamaterialet er det samme. At forskning let bliver for subjektiv er en generel kritik af det kvalitative paradigme (Bryman, 2016, s. 398), men i tråd med vores videnskabsteoretiske perspektiv, ser vi ikke subjektivitet som ugyldig videnskab, men snarere som en relevant måde at fortolke og analysere vores interviewpersoners fortællinger. Her tilbyder CF en fleksibel måde at analysere på, da vi som forskere ikke er bundet af at skulle analysere datamateriale i henhold til bestemte modeller og teorier, men at vi i stedet kan lade analysen udspringe af empirien selv (Jabareen, 2009, s. 58). I vores analyse er vi desuden opmærksomme på balancen mellem at fokusere på kvindernes individuelle udsagn og erfaringer og samtidig forholde os kritisk og fortolkende til samme, ved hjælp af vores udvalgte teori.

Vi har således kombineret den tematiske analyses tilgang til kodningsprocessen, samt måden at gøre sig bekendt med sit datamateriale og bruge det aktivt i analysen, med CF's blødere tilgang til at opnå forståelse af de enkelte interviewpersoners forståelser af og erfaringer med vores problemfelt: at være kvinde i gaming.



6: Analyse

Jinx
League of Legends 2013

6. Analyse

6.1 Analysestrategi

I følgende afsnit vil vi gennemgå måden, hvorpå vi har kodet vores datamateriale, ved hjælp af kombinationen af tematisk analyse og CF. Her vil vi også forklare, hvilke elementer fra de to forskellige tilgange vi har lænet os op ad, således at det bliver tydeligt, hvordan vi har benyttet sammenkoblingen af metoderne.

Først og fremmest har vi fulgt den første fase i Jabareens beskrivelse af CF (2009), som består i at kortlægge både den eksisterende litteratur og vores eksisterende viden om vores felt, samt at indsamle empiri i form af interviews (Jabareen, 2009, s. 53). Denne fase har vi fulgt ved at udføre vores litteraturreview, samt ved at udfolde vores, på daværende tidspunkt begrænsede, viden om vores problemfelt ved hjælp af metoden, Writing the Implosion, som udmundede i en mindmap (Afsnit 3.1). Desuden har vi udført i alt syv semistrukturerede interviews med *practitioners* – gamere på hobbyplan, professionelt plan, samt streamere på Twitch. Da vi havde indsamlet og kortlagt denne viden, bevægede vi os videre til den fase inden for tematisk analyse, som Braun og Clarke (2006) kalder *familiarizing yourself with your data*. Her har vi transskriberet vores interviews, samt noteret vores allerførste tanker om, hvilke citater eller pointer (Bilag 3), vi har fundet særligt interessante til vores senere analyse – dog uden endnu at begynde selve kodningsarbejdet (Braun & Clarke, 2006, s. 87).

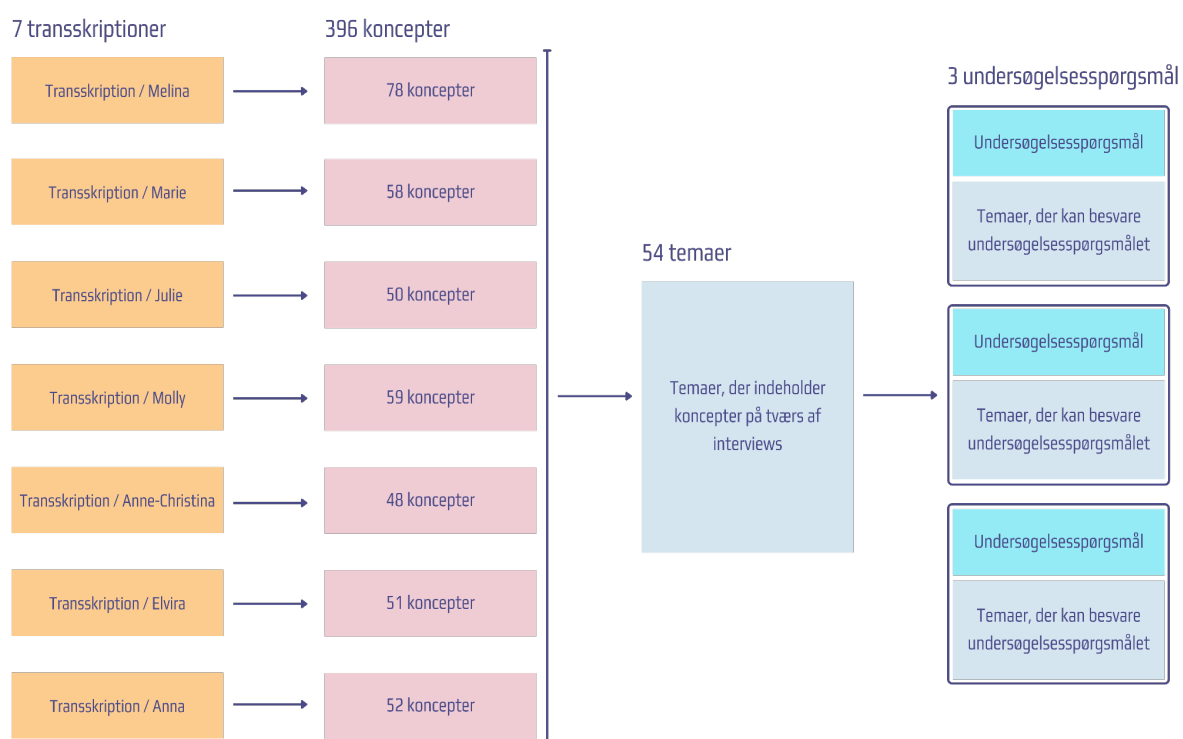
Dernæst påbegyndte vi den indledningsvise kodningsproces. I denne fase genlæste vi vores materiale og *opdagede* koncepter i de forskellige transskriptioner (Jabareen, 2009, s. 54). Det vil sige, at vi indsamlede koncepter for hvert interview, som, i tråd med feministisk socialkonstruktivistisk research, tager udgangspunkt i, og er navngivet efter, interviewpersonernes egne formuleringer, og som derfor kan både enten overlappe med eller modsige koncepter fra de andre interviews (Jabareen, 2009, s. 54). I denne proces har vi desuden haft øje for, at det inden for den tematiske analyse siges, at man aldrig ved, hvad der kan blive interessant senere, når man sammenligner og sammenholder vores samlede datagrundlag (Braun & Clarke, 2006, s. 89). Derfor valgte vi også koncepter til, der ikke umiddelbart kunne synes at have direkte relevans for vores problemformulering, men som muligvis ville kunne have det i sammenhæng med koncepter fra andre interviews fra datasættet. På tværs af alle syv interviews, førte denne kodning til 396 koncepter. Koncepter er, i vores

tilfælde, samlinger af citater, ikke på tværs af de syv interviews, men identificeret i hvert individuelt interview. Disse 'samlinger' kan bestå af ét eller flere citater, der relaterer sig til et koncept, som navngives ud fra interviewpersonens egne formuleringer.

Herefter har vi lænet os op ad den fjerde og femte fase af CF, hvor vi har dannet os et overblik over, hvilke koncepter, inden for samme interview, der kunne sammensættes, for derefter at samle mere overordnede temaer på tværs af interviews (Jabareen, 2009, s. 54). Dette resulterede i 54 temaer på tværs af hele datasættet. Her har vi således samlet flere forskellige koncepter på tværs af de forskellige interviews, som har samme omdrejningspunkt, tematik eller måde at omtale en del af feltet på, som større sammenhængende temaer. Dette reducerede vores mængde af koncepter markant, hvilket gav os et bedre overblik over forskellige tematikker på tværs af vores samlede empiriske grundlag (Jabareen, 2009, s. 54). Her fulgte vi samtidig den tematiske analyses forståelse af, at forskellige koder i kombination med hinanden kan udmunde i større temaer. Det medførte, at man i det tematiske analysearbejde kan kode enkelte koncepter under flere forskellige temaer. Dette skyldes, at hvert tema har forskellige kontekster, hvor det enkeltstående koncept vil kunne bringe et nyt perspektiv, det ikke kan i et andet tema (2006, s. 89). Det er også i denne proces, at vi har kasseret de koncepter eller temaer, der ikke længere viser sig relevante i forhold til besvarelsen af vores problemformulering, men som vi inddrog i den indledende kodningsfase.

Afslutningsvis har vi kategoriseret vores, nu indsnævrede mængde, temaer, så de relaterer sig til besvarelsen af vores tre undersøgelsesspørgsmål, som knytter sig direkte til besvarelsen af vores problemformulering. Her er vi inspireret af den femte fase i tematisk analyse, hvor man gennem *defining and refining* identificerer essensen af hvert tema, for at finde frem til hvad temaerne kan fortælle os om vores overordnede felt (Braun & Clarke, 2006, s. 92). Derfor er vores overordnede temaer ikke navngivet på samme måde som vores hidtil identificerede koncepter og temaer, som har taget udgangspunkt i vores interviewpersoners egne ord, men tager i stedet form som de undersøgelsesspørgsmål, der skal forme vores analyse. Dette taler også ind i CF's sjette fase, hvis formål er, at man, ved at være åben og fleksibel i en *sensemaking*-proces, begynder at forbinde empirien med det, vi i forvejen ved om feltet, og som vi derfor kan benytte til at begynde at skabe ny viden ved at analysere og fortolke på vores empiri (Jabareen, 2009, s. 54). I denne proces har vi fordelt vores identificerede temaer ud på hvert af de tre undersøgelsesspørgsmål med det formål at samle de temaer, vi associerede med hvert enkelt spørgsmål herunder. Dermed har vi sørget for at hvert spørgsmål slutteligt

inkluderer de temaer, der kan hjælpe os med at besvare dem bedst muligt. Nedenfor ses en illustration af processen (Figur 6):



Figur 6: Flowchart over kodningsproces

Selve analyseprocessen er iterativ, hvormed vi undervejs har rykket enkelte temaer rundt fra deres oprindelige placeringer, da vi er blevet opmærksomme på, at dette vil gavne vores analyse, og dermed også besvarelsen af vores undersøgelsesspørgsmål. Det understreges i traditionen for tematisk analyse, at det er vigtigt ikke at trække sin data ud af den kontekst, det kommer fra (Miles & Huberman, 1994, s. 11). Derfor vil vi løbende i vores analysearbejde benytte os af citater fra de forskellige temaer og koncepter, vi har identificeret, når vi ønsker at underbygge og demonstrere vores pointer.

Vores videre analyse er struktureret ud fra de tre undersøgelsesspørgsmål, vi præsenterede i afsnit 1.2. Under hvert spørgsmål, der har hver sit analyseafsnit, vil vi undersøge, hvordan den viden vi opnåede ved vores litteraturreview og vores teoretiske grundlag spiller sammen med, eller adskiller sig fra, den viden, vi har fået gennem vores interviews og kodningen af dem.

Vi vil i de følgende afsnit arbejde med en diskuterende analyseform. Det skyldes på den ene side, at vi løbende vil sammenholde den teoretiske viden vi har, med det udsnit af virkeligheden, vi gennem empirien er blevet bekendt med, mens vi på den anden side også vil sætte pointer fra de syv interviews op mod hinanden, på punkter hvor vores interviewpersoner f.eks. har forskellige perspektiver på samme emne, hvor de adskiller sig eller stemmer særligt meget overens med hinanden, etc.

Et samlet overblik over både koncepter, temaer og temaerne kategoriseret i forhold til vores tre undersøgelsesspørgsmål kan findes i Bilag 6, 7 og 8.

6.2 Level 1: Game Over for ligestilling?

I følgende analyseafsnit vil vi udfolde vores empiri i forhold til det sociale aspekt af at være kvinde i gamingmiljøet. Her vil vi således analysere os frem til en besvarelse af vores første undersøgelsesspørgsmål som præsenteret i afsnit 1.2: *Hvilke muligheder får kvinder for socialisering gennem gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?* For at besvare dette vil vi trække på viden, vi har opnået gennem vores litteraturreview, såvel som vores teoretiske grundlag, mens vi har fokus på, at kvindernes fortællinger er i centrum.

6.2.1 Vejen til gamingmiljøet

Litteraturen definerer på mange punkter gamingmiljøet som et rum *til, for* og i udstrakt grad også *af* mænd. Men fælles for alle vores syv interviewpersoner, Melina, Anna, Julie, Molly, Elvira, Marie og AC er, at de er kvinder, som er aktive gamere i miljøet enten på hobbyplan, som streamere på Twitch eller som e-sportsatleter. For de fleste af dem gælder det desuden, at det er deres sociale offline liv, der gav dem incitament til at begynde at game. Melina fortæller bl.a., at hun begyndte at game ud fra: “(...) en blanding af, at både min far og min storebror gamede. Og så havde jeg (...) en veninde i børnehaven, som også gamede, og en veninde i folkeskolen, som gamede. Så jeg var bare omringet af folk, der spillede.” (Bilag 5.1, l. 30-33). For de andre kvinder har det på samme måde været både søskende, kærester og venner i skolen, der engagerede dem i gaming – ikke nødvendigvis, fordi de var interesseret i de samme spil, men fordi de opdagede en helt ny verden. Elvira, der blev inspireret af sin storebror, forklarer: “(...) min klare fornemmelse er jo, at gaming er en aktivitet, man bliver socialiseret ind i. Så jeg tror, det bliver anset meget normalt og socialt acceptabelt for drenge at game. De starter i

en meget ung alder.” (Bilag 5.6, l. 235-239). Denne påstand, og det faktum, at gaming længe er blevet anset som et rum for drenge og mænd, kan være med til at forklare, hvorfor størstedelen af kvinderne, vi har talt med, er blevet inspireret af mænd og drenge omkring dem, til at træde ind i et ellers mandsdomineret miljø. Både Julie og Marie udtrykker dog et ønske om, at det at være gamer burde være en universel norm for alle. Julie fremhæver, at gaming burde være et sted, hvor alle er velkomne, og hvor det derfor også burde blive opfattet som naturligt, at alle gamer, uanset kønsidentitet (Bilag 5.3, l. 539-543). Samtidig understreger Marie betydningen af, at de sociale konstruktioner omkring gaming ændres i en tidlig alder. Hun mener, at hvis børn, allerede i folkeskolen og i SFO'en, bliver introduceret til gaming som noget normalt for alle, ville det være med til at skabe en opfattelse af, at det også er naturligt for piger og kvinder at være i gamingmiljøet (Bilag 5.2, l. 882-887). På den måde ser Marie det også som et større samfundsansvar, der rækker ud over dem, der allerede er i gamingmiljøet, at bryde med normerne om, hvem der kan game, og hvem der er velkomne i gamingmiljøet.

Annas møde med gamingmiljøet adskiller sig fra de andres, da hendes indgang til gaming tog udgangspunkt i online socialisering:

“Dengang jeg var yngre, så begyndte jeg at opleve noget social angst. Og jeg endte med at totalt isolere mig selv. Og så endte gaming med at være den måde, (...) jeg socialiserede på. Det startede egentlig med, at jeg lå i en sofa, da jeg var 13 år (...) og kom ikke op, kom ikke i skole. Og så sad jeg på en hjemmeside, der hed GoSupermodel¹⁷, (...) Og det var det eneste, jeg brugte dagen på – at sidde og skrive derinde.” (Bilag 5.7, l. 24-30).

Ligesom Anna, oplevede Julie og Marie, at online verdenen åbnede op for helt nye sociale muligheder for dem. Marie siger: “Der var en [Counter-Strike] server, hvor man kunne spille online med en masse andre danskere.” (Bilag 5.2, l. 56-57), og Julie forklarer på samme måde: “De havde faktisk en dansk server, hvor du kom ind på et map, de kaldte Højhus, hvor du spillede mod danskere. Det var der, jeg lærte rigtig mange at kende, faktisk, og fik folk at spille med.” (Bilag 5.3, l. 325-328). Men hvor Annas oplevelse var med online-spillet GoSupermodel, et ‘pink game’, som var designet til og primært brugt af piger, var Marie og Julies oplevelse, at de pludselig fik nye bekendtskaber i spillet Counter-Strike, som mange kobler med den ‘hardcore’ mandlige gamer-stereotyp. Vi er dog også bevidste om, at når vi i

¹⁷ Online spil, hvor man kreerer en kvindelig model, styler hende og deltager i sociale aktiviteter.

analysen beskriver spil som hhv. 'pink games' og 'boys games', og at vi primært trækker på litteraturens beskrivelser af disse. Dette er således et eksempel på, at online universet kan give muligheder for at udforske nye interesser, hvor det til tider i det offline liv kan være sværere at dele sin interesse for gaming med dem omkring sig. Elvira, som også primært spiller Counter-Strike, forklarer, hvordan netop dette kan være en udfordring: "(...) det kan være svært at få andre med på gaming. (...) Enten så er man vokset op i det, socialiseret i det, ellers så gamer man overhovedet ikke." (Bilag 5.6, l. 134-137). Elvira forklarer desuden, at hun har svært ved at inspirere sine veninder til at begynde at game og derfor har en klar oplevelse af at være isoleret fra de venner, hun har uden for gaming, da de ikke deler hendes interesser. Samtidig fremstiller hun dog gaming som en eksklusiv offentlighed, man skal være blevet socialiseret ind i fra en tidlig alder. Vi finder det interessant, at Elvira opdeler sit sociale liv i to og på denne måde adskiller sin offline og online verden, samt de venner, der befinder sig i hendes to verdener.

Selvom det for nogle kan være en udfordring at dele interessen for gaming med sin offline omgangskreds, er der flere af kvinderne, der har opbygget tætte relationer på baggrund af gaming. Melina fortæller, hvordan hendes virke som streamer på Twitch, har givet hende flere betydningsfulde relationer:

"(...) før jeg startede Twitch, var jeg meget ensom, havde kun en kæreste, havde ikke nogen andre overhovedet. Og i dag har jeg masser af virkelig gode, skønne, dejlige mennesker i mit liv, på grund af at jeg har lært dem fra Twitch [at kende]. Og fordi der er jo en del events i Danmark, som man tager ud til, og så lærer man folk at kende." (Bilag 5.1, l. 483-488).

På denne måde siver venskaberne og relationerne også ud i det fysiske liv. Melina fortæller bl.a. om en veninde, som fandt hende på Twitch, og som hun beskriver som en relation, der nu ikke kun er online baseret. (Bilag 5.1, l. 470-482). Elvira fortæller på den anden side om en veninde, hun udelukkende har en relation til gennem gaming, og forklarer hvor afgørende den fælles interesse for gaming er for deres venskab:

"(...) jeg tror ikke, at vi ville være venner uden at game sammen. (...) hvis vi ikke havde den aktivitet, så tror jeg ikke, vi ville snakke sammen (...) jeg tror virkelig, det er sådan meget fundamentalt for forholdet og for venskabet." (Bilag 5.6, l. 121-130).

Også Marie fortæller om, hvordan den fælles interesse blev central for de venskaber hun fik i folkeskolen: “(...) [venskaberne] blev 100% udviklet på baggrund af gaming. (...) Det med at tage hjem til hinanden og sidde og spille. (...) det var da 100% noget, der gjorde, at vi connectede på en anden måde end pigerne.” (Bilag 5.2, l. 79-85). Dette citat fortæller os, at der i Maries omgangskreds, ikke var den samme interesse for gaming hos pigerne som hos drengene, og at det var omdrejningspunktet for det fællesskab de opbyggede – et fællesskab, som de andre piger ikke var en del af. Marie positionerer således sig selv som ‘not like the other girls’ i forhold til de piger, hun gik i klasse med, dengang hun begyndte at game, hvilket vi ser som et eksempel på subjektivering. Dette skyldes, at vi ser, at Maries identitet som gamer er påvirket af, at hun blev socialiseret ind i gaming af drengene omkring hende, som hun så, var normen for, hvem der gamer, og som hun så har forsøgt at høre til, for selv at indgå som en naturlig del af miljøet.

Det viser sig i både Elviras og Maries tilfælde, at der er en opdeling i forhold til venskaber og relationer online og offline. Elvira fortæller, hvor afgørende og grundlæggende gaming er for hendes relationer, men samtidig giver hun udtryk for, at hun ville ønske, at hendes veninder delte hendes interesse for gaming med hende. Hun fremhæver det at game som fundamentalt for hendes relationer, men anser det samtidig ikke som tilstrækkeligt at have venner baseret kun på denne fælles hobby. På samme måde bliver det tydeligt for os, at Marie fortsat har en ‘not like the other girls’-tilgang i forhold til, hvem hun er, og kan være, venner med. Hun forklarer også, hvordan hun ikke har særligt mange kvindelige venskaber, og hvordan hun generelt har bedre venskaber med mænd: “(...) jeg synes nogle gange, jeg har svært ved at connecte med andre kvindelige gamere.” (Bilag 5.2, l. 622-623), og fortsætter:

“Altså nu har vi en Facebookgruppe med kvindelige gamers, og der kan man jo skrive inde og være en del af. Alligevel føler jeg, at man gamer for sig selv, og man er for sig selv, fordi man ikke er vokset op med et fællesskab mellem kvinder og drenge (...) Du er vant til, at du er i en gruppe, hvor det er én kvinde og 28 drenge.” (Bilag 5.2, l. 636-644).

Hun forklarer også, at hun ikke ved, hvordan hun skal agere, når der er andre kvinder til stede: “(...) det er mærkeligt, at der nogle gange er andre kvinder, for det kan jeg slet ikke finde ud af. Jeg er bare vant til at være den eneste kvinde i gruppen, og så er der bare syv andre drenge.” (Bilag 5.2, l. 648-651). Her beskriver Marie, hvordan hun som kvinde er vant til at spille alene

med sine drengevenner, og hun føler, at hendes territoriale status som den eneste kvinde bliver truet, hvilket stemmer overens med Queen Beeing-begrebet. Hun ønsker her at bibeholde sine gode relationer med sine mandlige venner, og ifølge Marie kan andre kvindelige gamere godt true disse relationer, fordi det potentielt kan fjerne hende fra sin status som 'en af drengene'. Ligeledes kan det hænge sammen med, at Marie både i kraft af sin position i miljøet som offentlig streamer og gamer, samt at hun fik sin indgang til gamingmiljøet gennem drengene fra hendes klasse i folkeskolen, også har en stor del af sin identitet bundet op på netop den fortælling, at hun er en del af drengegruppen. Dette vidner om, at gamingmiljøet, på trods af, at der i dag er markant flere kvinder end nogensinde før, fortsat har en udpræget maskulin karakter. Her vil vi argumentere for, at relationer i gaming i høj grad tager udgangspunkt i en konkret aktivitet, hvilket vi ser som en socialt konstrueret maskulin relation, hvilket kan sammenlignes med sociale relationer, der er bundet op på f.eks. sportsgrene eller andre konkrete fritidsinteresser. Dette er et udtryk for, at der i gamingmiljøet er nogle strukturer for, hvordan man danner og opretholder relationer. På denne måde udøver kvinder som Marie og Elvira ikke modstand mod disse strukturer, men er i stedet med til at reproducere dem. Desuden tolker vi, at Maries kommentar om, at hun ikke føler sig forbundet til andre kvindelige gamere, vidner om, at relationer til mænd er at foretrække i gamingmiljøet, fordi mænd i højere grad er normen for, hvem der gamer. Dette taler ligeledes ind i, at Marie ser sig selv som 'not like the other girls', og dette som noget positivt for hende, på trods af, at hun dermed reproducerer idéen om, at kvinder ikke hører til i gamingmiljøet i samme grad som mænd. Dette finder vi interessant, taget Maries status som aktivist i gamingmiljøet i betragtning, fordi hun indirekte reproducerer de normer, hun forsøger at bekæmpe. Anna udtrykker samme distinktion mellem relationer med hhv. mandlige og kvindelige gamere: "Jeg spiller stadig hovedsageligt med mænd, fordi jeg tror, jeg har fået alienated mig selv en lille smule fra kvinderne, efter jeg har haft de der meget stærke holdninger, og var meget åben omkring dem (...)" (Bilag 5.7, l. 390-393). Anna fortalte i interviewet, at hun havde set sig selv som repræsentant for hele sit køn, når hun gamede, og at hun ønskede at bevise over for sine mandlige modspillere, at kvinder også kunne være gode til at game (Bilag 5.7, l. 355-368). Dette resulterede, som citatet indikerer, i at hun ikke lod sig selv spille med andre kvinder. Dette tolker vi, på samme måde som Maries udtalelse, som et udtryk for, at Anna måtte hæve sig over sin kønsidentitet for at bekæmpe diskriminationen mod sig selv. På den ene side forsøgte Anna således at udøve modstand mod mænds fordomme om kvindelige gamere, mens hun på den anden side

reproducerede idéen om kvinder som mindre værdige gamere. Dette er endnu en gang et eksempel på, at den internaliserede misogyni, litteraturen også fremhæver, i høj grad er til stede hos kvinder i gamingmiljøet.

Julie, som er professionel e-sportsatlet, giver udtryk for, at det også er svært at danne relationer i det professionelle gamingmiljø, fordi hun oplever, at kulturen i høj grad er præget af bagtaleri. Hun forklarer: “Jeg kender folk, men det er ikke alle, jeg har en decideret relation til. Men der er hele den der kvindescene [i e-sport], hvor jeg kender de fleste.” (Bilag 5.3, l. 331-333), og fortsætter senere med at fortælle: “(...) der er nogen, der har et spyd i hinandens hofter. De siger det ikke til hinanden, men det er bag hinandens ryg, hvor de laver dårlig energi.” (Bilag 5.3, l. 185-188). Hun forklarer bl.a., at der er kvinder på hendes hold, der ikke kan udstå hinanden, og som kalder hinanden for uduelige – også ansigt-til-ansigt (Bilag 5.3, l. 190-195), men hun fortæller også, at bagtaleriet f.eks. rykker over på Instagram:

“(...) hvis man ser folks Instagram, så er det ‘Ej, hun er godt nok slutty’-agtigt. Og der er jo nogen, der er trans [kønnede] på [kvinde]scenen, så det bliver der også snakket dårligt om, og folk spekulerer også over, om [andre] folk er trans, fordi de godt kunne ligne en mand.” (Bilag 5.3, l. 199-203).

Julie fortæller ligeledes om en situation, hvor hun, gennem et sponsorkrav, skulle poste et opslag på X¹⁸, der omhandlede større repræsentation af kvindelige spilkarakterer, hvorefter flere kvinder gjorde nar af Julies opslag (Bilag 5.3, l. 349-362). Dermed forstærkes den toksiske kultur blandt kvinder i e-sport af konvergens ved strømmingen af information gennem forskellige platforme og kvindernes brug af disse. Julie forklarer i tråd med dette, at rygter spredt sig hurtigt på hele den kvindelige e-sportscene, og at hun ikke oplever hverken sammenhold eller fællesskab. Tværtimod oplever hun, at dem, der ser ud til at bakke hinanden op, også bagtaler hinanden (Bilag 5.3, l. 381-386). Hun fortæller, at hun tror, miljøet er sådan, fordi den karrieremæssige konkurrence er stor: “(...) meget af det bunder i jalousi (...) fordi det spredt sig ret hurtigt, så hvis du spredt en dårlig ting, så kan det være, at vedkommendes chance for noget større [karrieremæssigt] bliver minimeret.” (Bilag 5.3, l. 394-397). Men samtidig med, at Julie fortæller om, hvordan hun oplever, at alle andre bagtaler hinanden og bidrager til en negativ stemning, fortæller hun også: “Og så er der også bare rigtig mange sådan

¹⁸ Det forhenværende Twitter.

two faced bitches.” (Bilag 5.3, l. 409), og fortsætter: “(...) [mange kvinder] skal jo have alle dørene åbne. Men hvis den ene dør ikke bliver en mulighed alligevel, så er de two faced og så begynder de at snakke lort.” (Bilag 5.3, l. 412-415). Herefter forklarer Julie, hvordan hendes holdkaptajn var særligt ‘two faced’:

“Hun prøver at være venner med alle, men så snart tingene ikke går på hendes vilkår, begynder hun at snakke med andre om, at ‘Hun er bare træls’, ‘Hun gider aldrig’, ‘Hun er dårlig’ (...) Det er vanvittigt. Det er crazy.” (Bilag 5.3, l. 417-421).

Dette vidner om, at Julie ikke blot oplever, at der forekommer meget bagtaleri i e-sportsmiljøet, men at hun også selv tager del i at bidrage til den stemning, hun selv fortæller om som negativ og ubehagelig.

Det bliver således tydeligt for os, at der findes muligheder i at danne nye relationer både online og offline, omend venskaber i gaming kan have anderledes karakter end de relationer, man udelukkende skaber i det sociale liv, der ikke involverer gaming. Dertil er vi dog også bekendt med, at der er en række begrænsninger for de kvinder, vi har talt med, når det kommer til at danne relationer, særligt til andre kvinder i gamingmiljøet, bl.a. fordi socialisering, og af hvem, såvel som hvordan, man bliver socialiseret ind i gaming, tydeligvis har afgørende betydning for, hvilken tilgang man har til at opbygge nye relationer indenfor gamingmiljøet. Desuden bliver det tydeligt, at kvinder begrænses i at danne relationer til andre kvinder i gamingmiljøet, grundet de strukturer, der opretholdes af deltagerne i denne offentlighed.

6.2.2 Et kvindeligt community

Det er således tydeligt, at det sociale har stor betydning for kvindernes oplevelser i gamingmiljøet. Blandt andet fortæller Molly om, hvordan hun har oplevet at få venner online, både i og uden for selve spillene. Hun fortæller, at der findes: “(...) Discord-servers, hvor det kun er til piger. Hvor du kan decideret ikke joine, hvis du er en mand. Du skal bare verifies og alt muligt. Og der synes jeg, at der er virkelig god energi.” (Bilag 5.4, l. 311-314). Her udtaler Molly, modsat Elvira, Anna, Marie og Julie, at hun er en del af et FGC (Female Gaming Community), hvor hun oplever et godt fællesskab med de andre kvinder.

Også Elvira fortæller, at hun oplever, at en spilsession er ekstra god, hvis hun spiller sammen med nogle hun godt kan lide, da hun ser gaming som en god fællesaktivitet (Bilag 5.6, l. 101-103). Dog efterlyser hun samtidig et større netværk, der kan agere safe space for hende

i den ellers mandsdominerede kultur: “(...) jeg synes, det kunne være virkelig fedt, hvis man havde et lidt tættere knyttet netværk, det kunne for eksempel være en Discord-gruppe med sådan 50 mennesker (...)” (Bilag 5.4, l. 724-726). Elvira fortsætter: “(...) det kunne være fedt at have et sted, hvor man kunne række ud, uden at skulle tænke for meget over det.” (Bilag 5.6, l. 743-745). Dette peger på, at selvom kvinder i dag fylder mere i gamingmiljøet, oplever Elvira fortsat ikke et stærkt fællesskab. Elvira ønsker sig således et community, hvor kvinder kan mødes og støtte hinanden og sammen udøve modstand mod den etablerede kultur. Desuden forklarer hun: “Jeg synes ikke, jeg ser mange (...) folk, der ligner mig og måske har samme stil som mig, det er måske mange piger som sidder på deres MacBook og spiller Sims¹⁹. Og det er sådan det de spiller.” (Bilag 5.6, l. 678-681). På den ene side peger dette på, at Elvira har internaliseret idéen om hendes gameridentitet som uægte, i og med at hun ikke oplever, at hun ‘ligner’ mandlige gamere. På den anden side tolker vi, at hun med sin udtalelse anser ‘kvinder, der spiller Sims på Macbooks’ som mindre ægte gamere, hvilket også er et udtryk for internaliseret misogyni. Dette kan ligeledes være et udtryk for Queen Beeing, da hun ved at tale ned om de kvinder, der spiller The Sims, samtidig hævder sin egen position som ‘rigtig’ gamer. At Elvira giver udtryk for, at hun ikke har lyst til at skrive ud i et åbent forum med mange mennesker, kan ligeledes være et udtryk for, at hun ønsker at forblive i et safe space, fordi alene tilkendegivelsen af, at man er kvinde vil kunne føre til e-bile, sexistiske kommentarer eller decideret udstødelse fra bestemte spil eller fora. Melina giver udtryk for samme følelse af ikke at have lyst til at skrive ud som kvinde, hvis hun er alene: “(...) det er sjældent, at jeg skriver i chatten, hvis jeg er alene. Fordi, igen, jeg kan ikke overskue whatever hate, jeg skal have.” (Bilag 5.1, l. 280-282). Her finder vi det særligt bemærkelsesværdigt, fordi det bliver tydeligt, at risikoen for diskrimination og chikane er så normaliseret, at det for Melina er forventeligt, når hun træder ind i et online rum med fremmede. Dette er udtryk for, at hun som kvinde i gaming ligeledes er begrænset i at deltage i det offentlige rum, som gamingmiljøet præsenterer.

Men selvom fællesskabet ikke virker tilgængeligt for en som Elvira, lader det ikke til at være fordi, det ikke findes. Melina siger bl.a.:

“(...) folk har prøvet at lave communities for danske kvindelige gamers, men (...) det kan blive lidt uoverskueligt at være (...) en del af (...) Men jeg føler, at der oftest er

¹⁹ Populær serie af ikke-online life-simulation spil, hvor man skaber karakterer og lever deres liv.

god stemning, når det er kvinder, der spiller med kvinder.” (Bilag 5.1, l. 424-428).

Det samme gør sig gældende for Molly, der blev bekendt med Discord-serveren for kvinder gennem TikTok: “(...) jeg havde postet en TikTok, og så var der en, der sagde, ‘Hey, vi har en girls only gamer-Discord gruppe. Har du ikke lyst til at være med?’ (...) Folk er også så søde.” (Bilag 5.4, l. 316-324). Dette er igen et eksempel på konvergens, hvor gamingmiljøet eksisterer og dets sociale praksisser udfoldes på tværs af platforme. For Molly er det sociale også vigtigt for hende, når hun gamer, men det er ikke afgørende for hende, hvem hun spiller med:

“(...) i Valorant²⁰ kan du både skrive i chatten, men du kan også bruge voice-chatten og snakke med dine teammates. Så føler jeg helt klart det handler om at møde nogle på sit hold, som bare giver god stemning og bare holder kampgejsten oppe (...) Og er venlige og bare viber godt med og sådan noget.” (Bilag 5.4, l. 82-87).

På den måde adskiller Molly sig fra flere af de andre kvinder, vi har talt med. Det har nemlig været vigtigt for flere af kvinderne, at de spiller med mennesker, de i forvejen kender, for at undgå diskrimination og chikane. For flere af kvinderne er det sociale aspekt af gaming dog uundværligt. Marie siger f.eks.: “Det sociale betyder ekstremt meget for mig, når det kommer til gaming. Det er også den måde, jeg connecter med mennesker på. Det er ikke nødvendigvis konkurrencen, det er jo bare, at man har noget, man er sammen omkring.” (Bilag 5.2, l. 159-162), og fortsætter: “(...) det sociale er 100% noget der betyder allermest.” (Bilag 5.2, l. 169). For AC har kvindelige fællesskaber i gaming ikke samme store betydning, som flere af de andre kvinder giver udtryk for. Hun forklarer:

“(...) jeg har sådan en naiv tilgang til tingene om, at jeg synes ikke, der burde være forskel på mænd og kvinder i gaming. (...) jeg forstår godt, hvis man har brug for et kvindeligt fællesskab, for at snakke om nogle af de her ting osv. Det er bare ikke noget, jeg sådan selv har haft behov for at opsøge.” (Bilag 5.5, l. 277-281).

AC’s afvigelse gør os opmærksomme på vores egen, og litteraturens, kategorisering af, at kvinder har brug for fællesskaber med andre kvinder for at føle sig tilpas i gamingmiljøet – så længe AC har nogle relationer er deres køn ikke vigtigt. Hun fortsætter og forklarer, hvordan hun i stedet ser sin forbundethed til andre kvinder inden for gaming:

²⁰ Taktisk FPS-spil, hvor to hold af 5 personer kæmper mod hinanden.

“Jeg har jo et grundsøsterfællesskab med alle kvinder, om at der skal ske noget med den diskrimination man møder. Men det er jo ikke sådan et fysisk, det er jo mere sådan et politisk eller principielt retfærdighedsfællesskab. Det er jo det der med sådan, at man bare antager, at folk på internettet er mænd. Og derfor så tænker man jo ikke over sådan, ‘Der spiller jeg faktisk med fem andre kvinder’.” (Bilag 5.5, l. 248-254).

AC giver således udtryk for, at der for hende ikke er tale om, eller behov for, et faciliteret fællesskab eller et fælles forum, hvor man kan kommunikere med andre kvinder, men at hun i stedet ser sig selv som forbundet med andre kvinder i gamingmiljøet, på den måde, at de udtalt står sammen i en form for feministisk fællesskab. Dette peger på, at AC har en oplevelse af et imaginært fællesskab blandt kvinder i gamingmiljøet, baseret på feministisk modstand. Vi finder desuden AC's pointe om, at man som udgangspunkt antager at alle på internettet er mænd, særligt interessant, da dette taler ind i vores tidligere pointe om, at gamingmiljøet, i kraft af sin status som et mandsdomineret rum, er præget af maskuline praksisser – at hvem som helst kunne være mand, fordi man kommunikerer, spiller og generelt set opfører sig på deres præmisser og ud fra deres mønstre. Dette viser sig dermed også som en begrænsning for, hvilke sociale muligheder kvinderne har inden for gaming.

6.2.3 Vigtigheden af tryghed

Det viser sig igennem vores interviews, at langt de fleste af interviewpersonerne har rigtig positive erfaringer med at game med andre kvinder – uanset om de på forhånd har en relation eller er fremmede for hinanden. Marie smiler stort, da hun fortæller: “Årh, det er så hyggeligt. Man kommer helt over i en anden verden. Jeg vil sige, at jeg har nogle rigtig dejlige gutter, (...) Men jeg kan godt mærke, at når jeg spiller med piger, så er det bare hyggeligt.” (Bilag 5.2, l. 543-547) og fortsætter: “Jeg lavede faktisk på et tidspunkt en 5v5-turnering²¹ [i CS]. Jeg prøvede at finde fire kvinder, (...) Og så mod fem mænd (...) Og vi piger, vi sad bare og chilled. (...) Og der var ingen hadefulde tone (...)” (Bilag 5.2, l. 547-551). Hun forklarer herefter, hvordan mændene blev uvenner og spillede dårligt, mens kvinderne selv havde det sjovt og støttede hinanden på hendes hold:

“(...) det endte jo med, at de [mændene] mutede hinanden, fordi de råbte hinanden, men også fordi de var ved at tabe. Så det blev jo også en, ‘Okay vi er ved at tabe på grund

²¹ En kamp hvor man spiller fem spillere mod fem spillere.

af, at vi er dårlige lige nu’, men også, ‘Åh nej det er kvinder vi er ved at tabe til’. (...) Der er et ego, der især spiller ind med gutterne, når de gamer. (...) Det fungerer bare ikke.” (Bilag 5.2, l. 553-562).

Her bliver det tydeligt, at Marie oplever mænd som stærkere og mere berettigede gamere i forhold til kvinder. Marie oplever, at de både spiller mere egoistisk og med et større konkurrence-mindset, samtidig med at deres toksiske maskulinitet skinner tydeligt igennem, da de opdager, at de spiller værre end deres kvindelige modstandere. Her oplever vi desuden, at Marie smiler, da hun taler om det at game med kvinder, hvor hun, når hun fortæller om mænds toksiske opførsel, snarere himler med øjnene som et udtryk for, at det er opførsel, hun ikke kan forene sig med (Bilag 3). Molly oplever ligeledes en mere støttende atmosfære, når hun spiller med kvinder. Også Molly smiler, da hun fortæller:

“I mit sidste game, der spillede jeg med to andre piger. Det var fire random og så mig. (...) Så vi var allerede tre piger på holdet. Det var ret fedt. Vi sad sådan lidt og bondede lidt over det, over overtallet.” (Bilag 5.4, l. 138-142).

Melina deler samme begejstring for at game med kvinder: “(...) jeg har rigtig mange kvinder i mit community, (...) Der er bare et eller andet fantastisk ved det. Det er altid bare sjovere. Jeg ved, at the vibes bliver gode, når det er andre kvinder, der joiner.” (Bilag 5.1, l. 458-462). Dette peger på, at kvinderne oplever større muligheder for socialisering, når de gamer med fremmede kvinder kontra mænd, fordi kvinder kan modsætte sig den etablerede, maskuline gamingpraksis. Anna forholder sig på den anden side mere neutralt til spørgsmålet om køn:

“(...) jeg kan godt lide at spille med andre kvinder. (...) Men igen, det handler rigtig meget om de individuelle mennesker, du spiller med. Det er det, jeg synes, der betyder aller, allermest. Fordi det er jo langt fra alle kvinder man kan have det godt sammen med. Men når det er nice at spille med kvinder, så er det rigtig nice.” (Bilag 5.7, l. 366-372).

For Anna er det således ikke så afgørende, om hun spiller med mænd eller kvinder, når bare hun oplever, at dem hun spiller med, er personer, som er grundlæggende behagelige at spille med. Her ønsker vi at stoppe op og reflektere over vores eget ståsted som interviewere. For da vi stillede kvinderne spørgsmålet, “Hvordan oplever du det, at spille med andre kvindelige gamere?”, var vi ikke opmærksomme nok på vores bias, og på den måde, vi unægteligt

kategoriserer mænd kontra kvinder, med positiv oplevelse kontra negativ oplevelse, respektfuld person kontra ikke-respektfuld person, etc. Vi synes Annas svar er interessant, fordi hun bryder med vores bias om, at kvinder må holde særligt af at game med andre kvinder, alene på baggrund af deres køn, og at der for vores interviewpersoner må lægge et fællesskab alene i det at være kvinder.

Men der tegner sig alligevel et billede af, at tonen blandt kvinder i gaming er bedre, end den er, når kvinderne spiller med mænd, da vores interviewpersoner generelt set ikke oplever hadefulde beskeder fra andre kvinder. Melina siger f.eks.: “(...) jeg har virkelig ikke oplevet nogen kvinder være sådan der [hadefulde], når det handler om gaming overhovedet.” (Bilag 5.1, l. 349-350). Molly nævner også, at hun ikke tror, hun nogensinde har modtaget hadefulde kommentarer fra andre kvinder, men hun fortæller: “(...) der er jo altid nogle enkelte gange, hvor man møder sådan en pick me, eller hvad man skal kalde det, hvor de kan være lidt irriterende.” (Bilag 5.4, l. 282-283), hvorefter hun forklarer en episode, hvor en kvindelig spiller ignorerede og nægtede at heale de andre spillere på deres hold på nær hendes kæreste (Bilag 5.4, l. 285-297). ‘Pick me girl’-begrebet kender vi fra litteraturen som et eksempel på internaliseret misogyni, og det er netop det at ignorere og nægte at hjælpe sine medspillere, for f.eks. ikke selv at blive udsat for had på baggrund af sit køn, der karakteriserer det, Molly også i interviewet omtaler som en pick me girl. Dette er endnu et eksempel på, hvordan de maskuline sociale praksisser dominerer gamingmiljøet, hvilket begrænser kvinderne i at være med til at forme disse. Molly forklarer, at når hende, hun fortæller om, vælger at spille sådan, er hun en dårlig holdspiller rent spillemæssigt, men hun giver ikke udtryk for, at det får hende til at opfatte hende som et dårligere menneske, eller som en trussel for hende som kvinde, som litteraturen ellers fremstiller det. Elvira deler samme oplevelse og udfolder: “(...) jeg føler egentlig ikke, at jeg møder noget hate fra kvinder. (...) Jeg tror, at der er noget med tonen i, (...) hvordan kvinder taler til hinanden, og hvordan mænd taler til hinanden.” (Bilag 5.6, l. 775-780). Hun fortæller:

“Jeg kan også godt høre det, når min kæreste sidder med sine drengevenner og spiller, (...) Det kan godt være sådan lidt en hård tone. Og det har jeg aldrig oplevet, at nogen har gjort, når jeg har gamet med kvinder.” (Bilag 5.6, l. 780-785). Dette er ligeledes med til at bekræfte, at kvinderne oplever en forskel på hhv. mænds og kvinders sociale praksisser i gamingmiljøet.

På samme måde som flere af kvinderne, oplever Elvira, at andre kvinder er gode til at skabe et trygt miljø, som de ikke på samme måde oplever, når de spiller med mænd: "(...) man bliver mødt med meget forståelighed. (...) vi roser hinanden rigtig meget, hvor drengene måske er lidt bedre til at trække hinanden ned. Jeg synes, at et opbyggende, støttende, trygt miljø gør meget for en god gamingoplevelse." (Bilag 5.6, l. 791-799). Men det viser sig hos vores interviewpersoner, at det trygge miljø også rækker ud over selve in-game-kommunikationen og ud på andre platforme. Marie fortæller bl.a.: "Jeg har modtaget maks 3 beskeder, som har været hadfulde fra kvinder. Igennem alle mine år i gaming, streaming og som influencer. (...) Og det synes jeg bare er generelt, når det kommer til had på sociale medier." (Bilag 5.2, l. 573-576). Molly fortæller også, at hun ikke oplever hate fra kvinder på sin TikTok-profil, hvor hun deler indhold om gaming (Bilag 5.4, l. 514-518). Dette fortæller os, at udover at vores interviewpersoner ikke har oplevet hate in-game fra andre kvinder, er det heller ikke noget, der lader til at sive ud på andre platforme, hvor Marie eksempelvis har sit virke som streamer på Twitch og influencer på Instagram. Dette vidner om, at kvinders sociale praksisser former en mere tryk deltagelseskultur på tværs af forskellige platforme, hvilket bidrager til kvindernes mulighed for social udfoldelse i gamingmiljøet.

Udover at det sociale aspekt i sig selv er vigtigt for kvinderne, når de gamer, er vi gennem vores interviews blevet bekendt med, at de finder det mere trygt at game med deres venner eller med fremmede kvinder, end når de spiller med fremmede mænd. Derfor er der mange af kvinderne, der primært spiller med folk, de i forvejen kender. Marie fortæller:

"Jeg spiller udelukkende med vennerne. Jeg er meget påpasselig med at spille alene. (...) at spille med random mennesker (...) kan nogle gange være lidt problematisk. (...) Der har jeg det bedst med at spille med mine venner for at undgå det toxic community man kan møde." (Bilag 5.2, l. 177-187).

Hun fortæller også: "Det er mere på Twitch, at mange af mine hårde kommentarer kommer. Det er jo selvfølgelig også på grund af, at jeg tager de valg, jeg gør, og undgår at møde og finde nye mennesker online." (Bilag 5.2, l. 497-500). Når Marie går live på Twitch som streamer, indtager hun en magtposition som kvinde i gamingmiljøet, hvorfor hun i højere grad oplever chikane og diskrimination her. Som gamer undgår hun dog at indtage en magtposition ved at

holde sig til sit safe space og udøver på denne måde ikke modstand mod de praksisser, der fordrer chikane af hende som kvinde.

Elvira fremhæver, at hun ville føle sig mere tryk hvis hun spillede Counter-Strike med et hold kun bestående af kvinder:

“Jeg tror, at hvis jeg kunne finde en gruppe med fire kvinder og spille CS med, så ville jeg måske også begynde at spille competitive, fordi jeg havde et hold, der havde min ryg. Jeg føler, at der er noget tryk, og når man er kvindelig gamer, så bakker man hinanden op lidt. Måske fordi man ved, at man møder lidt mere modstand på nogle ting.” (Bilag 5.6, l. 747-751).

Dette citat er et klart udtryk for, at Elvira som kvinde i gaming oplever, at hun har en umiddelbar connection til andre kvinder i gaming, og vi tolker, at hun med ‘nogle ting’, bl.a. mener den marginalisering og ekskludering på baggrund af køn, der som regel følger med. Dette tolker vi som, at Elvira, på samme måde som AC, føler et imaginært fællesskab, en slags networked public, med andre kvinder, fordi de er samlet om et fælles kulturelt, socialt formål.

Elvira fortæller dog, at hun, ligesom Marie, primært spiller med folk, hun kender. Hun forklarer på den anden side, at hun ikke helt kan undgå at spille med fremmede, når hun og hendes venner spiller online: “(...) vi spiller jo selvfølgelig med nogen på CS, når det er casual. Så spiller man med en hel masse fremmede. (...) Jeg deltager ikke så meget i det sociale.” (Bilag 5.6, l. 490-494). Her er det tydeligt, at Elvira begrænses i det sociale aspekt af at spille Counter-Strike, når hun spiller med fremmede, da hun ikke oplever det som det trygge rum, hun efterspørger. AC giver også udtryk for, at hun kun spiller med folk, hun kender – og primært med mænd: “Jeg spiller jo primært med mænd, men jeg har også et par venner, som er kvinder, der spiller. Og for dem er der ikke nogen forskel. Vi er jo venner, så vi behandler jo selvfølgelig hinanden lige.” (Bilag 5.5, l. 239-241). AC oplever således ikke, at hendes venners kønsidentiteter påvirker deres sociale praksisser, når de spiller sammen, hvilket ikke er overraskende, i og med at de har en god relation til hinanden.

Det at kunne nyde spillet mere, når man er tryk med dem, man spiller med, er heller ikke ukendt for Julie: “Når jeg spiller med mit hold, så er det jo kun kvinder. Så vi har jo bare fokus på at spille og kommunikere det, der sker i spillet og har det grineren (...)” (Bilag 5.3, l. 129-131). Dette vidner om, at kvindelige e-sportsatleter har en anden social praksis, når de spiller – at have det sjovt og spille effektivt – end når de bevæger sig socialt udenfor spillet,

hvor vi er blevet bekendt med, at der er en kultur, hvor kvinderne bagtaler hinanden.

Melina fremhæver også, at når hun spiller med sine venner, har hun ikke samme frygt for at blive mål for ubehagelige kommentarer – tværtimod: “(...) man sidder og driller hinanden (...) og så er man videre (...)” (Bilag 5.1, l. 106-108). Hun fortsætter senere: “(...) vi laver meget sjov med hinanden. (...) vi er bare meget toxic frem og tilbage (...) Og det er aldrig sådan, fordi jeg er en kvinde.” (Bilag 5.1, l. 403-406). Her skelner Melina således imellem, når man bliver drillet af sine medspillere, fordi man konkret er dårlig, eller fordi det er venskabelige drillerier, og når man bliver angrebet på baggrund af sit køn – noget som flere af kvinderne omtaler som langt mere sårende, end at blive angrebet på sine egentlige spilkompetencer. Dette peger på, at Melina og hendes venner har adopteret en del af gamingmiljøets etablerede sociale praksisser, men at de aktivt udelader sexismen og misogyni i deres ‘drillerier’. På denne måde former Melina og hendes venner nye praksisser indenfor deres fællesskab, hvilket giver Melina mulighed for social udfoldelse.

6.2.4 Kvinde, kend din plads

Det blev gennem vores interviews tydeligt, at alle kvinderne blev overraskede over den hadefulde tone, man kan møde i gamingmiljøet, da de første gang stødte på den. Molly fortæller: “(...) [da jeg begyndte at game] var jeg lidt chokeret over, at folk kan snakke så grimt online. Det vil man jo aldrig gøre i virkeligheden, hvis man sidder og laver noget sammen.” (Bilag 5.4, l. 348-350). I tråd med kvindernes udsagn om at foretrække at spille med venner er det ikke overraskende, at de toksiske praksisser i gamingmiljøet afviger fra det, man møder i andre offentligheder. Vi vil argumentere for, at samme tendens også ses i den fysiske verden, hvor man som individ ofte foretrækker at bruge tid sammen med ens venner eller bekendte, fremfor fremmede. Marie beskriver det som en etableret del af gamingmiljøet, at man som kvinde må tilpasse sig denne praksis:

“(...) [at kommunikere i spil] er jo noget, man lige skal vænne sig til (...), fordi man jo sagtens kan (...) blive mødt med en hadefuld person (...) Det sker (...) at jeg møder nogen, der er toxic mod mig som person, og som kvinde.” (Bilag 5.2, l. 424-437).

Her fortæller Marie, på samme måde som flere af de andre kvinder, at hun også bliver mødt af gendertrolling. Flere af kvinderne kommer med eksempler på, hvad de har oplevet at blive kaldt, spurgt om eller er blevet truet med, alene i kraft af deres køn. Marie deler en række

eksempler på trash talking, hun har oplevet: “Den klassiske er jo selvfølgelig bare ‘Gå tilbage til køkkenet’. (...) Det er den samme hver gang, ‘Bliv ude i køkkenet, måske der er et bedre internet derude’.” (Bilag 5.2, l. 492-497), “(...) hvor meget koster du? Hvor meget for et blowjob? Må jeg voldtage dig?” (Bilag 5.2, l. 504-505), og fortæller: “Jeg tror, at nogle af de første kommentarer, jeg fik da jeg startede på Twitch, var meget baseret på mine bryster og min krop.” (Bilag 5.2, l. 515-517). Hun fortæller desuden, at det er en generel fordom i streaming-miljøet, at kvinder ikke gamer for spillets skyld, men at det handler om at underholde og tjene penge, hvortil hun tilføjer, at hun fik at vide: “(...) at jeg skulle starte donation-goal og samle penge ind til at få lavet større bryster. Og at jeg aldrig nogensinde ville få en karriere, hvis jeg ikke fik større bryster, fordi hvad fanden skulle jeg så tjene penge på.” (Bilag 5.2, l. 528-533). Også Molly forklarer: “Det er jo meget de der klassikere, (...) dishwasher eller sandwichmaker (...). Eller sådan noget ‘Go back to the kitchen’, alle de der ting. Dem hører man tit, synes jeg.” (Bilag 5.4, l. 258-260), og fortsætter: “Dem, der siger sådan noget, de går kun op i, at ‘Nu spiller jeg med en pige, nu skal jeg lige snakke lort til hende’.” (Bilag 5.4, l. 262-263). Også Julie forklarer: “[kvinderne] bliver mere seksualiseret end mændene. Fordi kvinder får jo også det der med, (...) ‘Leave the game and I’ll come fuck you’ (...)” (Bilag 5.3, l. 209-212) og fortsætter: “[mænd] går også personligt i deres hate [mod kvinder].” (Bilag 5.3, l. 214). Hun giver en række andre eksempler på kommentarer, hun har fået:

“(...) hvis jeg er inde i et spil, så er det jo de der [kommentarer] alle [kvinder] hører. Det der med, at ‘Du skal gå tilbage til køkkenet’. Og ‘Er internettet godt i dit køkken, siden du kan spille?’ (...) Og så sådan noget med, at man bare ikke burde have været i spillet, og det [spillet] er til mænd. Ja, og at man ikke var velkommen, og at man ikke var god nok.” (Bilag 5.3, l. 170-175).

Elvira fortæller også, at hun er blevet mødt af: “(...) ‘Go back in the kitchen’, eller ‘Dishwasher’. Altså, (...) der kan jo også godt være sådan en hård tone drenge imellem. (...) det tilføjer bare et ekstra lag, når det lige pludselig går på køn.” (Bilag 5.6, l. 462-467). Hun fortsætter:

“Jeg vil hellere, at du siger (...), ‘You must be a stupid retarded kid’, end jeg vil have sådan en, ‘Hey, go back in the kitchen’. Altså ingen af delene er okay, men lad være med at spille på, at det er en kønsting. Lad være med at sige, at jeg er dårlig på grund af, at jeg er en kvinde. Du kan godt sige, at jeg er dårlig, fordi jeg har spillet en dårlig

runde, men ikke fordi, at jeg er en kvinde.” (Bilag 5.6, l. 468-473).

Det er således tydeligt, at der på tværs af kvinderne er mange enslydende oplevelser med sexistiske og kønsdiskriminerende kommentarer, de har modtaget fra mænd i gamingmiljøet, når de vælger at indtage en plads i offentligheden uden aktivt at skjule deres kønsidentitet. Det er også interessant, at flere af dem omtaler kommentarerne som ‘klassikere’, da det fortæller os, at disse kommentarer er en normaliseret del af de sociale praksisser, der præger gamingmiljøet. Melina forklarer, at hun ofte ligefrem forventer at modtage denne slags kommentarer: “(...) [en jeg spillede med] skrev til mig ‘må jeg stille dig et spørgsmål?’ (...) Og så skrev han, ‘Du er en kvinde, ikke?’ Og så var jeg sådan ‘Åhhh neeeej’.” (Bilag 5.1, l. 328-331). Dette vidner om, at man som kvinde, når ens køn bliver bragt op, er vant til, at dette fører e-bile med sig. Melina fortsætter, og fortæller, hvad han svarede hende: “(...) ‘Du skal også bare holde kæft og gå ud i køkkenet og lave mig en sandwich.’ Og (...) det er ikke lige noget, der påvirker, men (...) den er virkelig dårlig. Den er så brugt. Den er så overly used.” (Bilag 5.1, l. 329-335). Disse kommentarer trækker alle på patriarkalske strukturer og diskurser, hvor kvinden positioneres som tilhørende hjemmet og den private sfære, samt er underordnet mænd. Dette er et eksempel på, hvordan strukturer fra den offline verden, der reproduceres i gamingmiljøets sociale praksisser kan strømme gennem forskellige platforme ved hjælp af teknologien, hvilket udfordrer det posthumane perspektiv – her er det den menneskelige kultur, der påvirker, hvordan teknologien bruges. Melinas udsagn vidner desuden om, at disse kommentarer ikke har den ønskede virkning, som vi tolker er afsenderens intention – at få kvinderne til at føle, at de ikke hører til i gamingmiljøet. På samme måde bruger de objektiverende termer som ‘sandwichmaker’ og ‘dishwasher’, da de ved at objektivere kvinderne forsøger at fratage dem deres subjektivitet og dermed magten til at deltage i gamingmiljøet på lige fod med mænd. Det er tydeligt, at kvinderne på den ene side har en ironisk distance til denne form for chikane og diskrimination, men at de på den anden side aktivt forsøger at undgå den frem for at udøve modstand. Så på trods af, at kvinderne udtrykker, at de ikke lader sig påvirke af chikanen, lader de sig stadig begrænse socialt i forsøget på at undgå den.

Alle kvinderne udtaler, at de møder online chikane, hvilket også gør sig gældende for Anna, der dog pointerer, at: “(...) man snakker jo tit om gaming med, at kvinder de oplever meget had. Jeg vil gerne pointere, at jeg oplever ikke særlig meget had.” (Bilag 5.7, l. 140-142). Her afviger Anna fra de andre kvinder, samt litteraturen, der giver udtryk for, at

diskrimination er en stor del af gamingmiljøet. På denne måde udfordrer hun vores kategoriseringer af kvinder som ofre for chikane og diskrimination og begrænses ikke i lige så høj grad af dette, som de andre kvinder giver udtryk for. Anna nævner desuden, at nogle mænd udtrykker, at de er imponerede over hendes spilpræstationer:

“For eksempel de sidste par ugers tid, der når jeg spillede selv, så har folk virket glade og imponerede, og jeg har fået kommentarer som sådan ‘Best woman’, ‘I played with you, and you understand this game very well’ var der en, der sagde, og det er jo bare sødt. Så hvis jeg skulle basere det ud fra de sidste par uger, så vil jeg sige fra neutral til positivt.” (Bilag 5.7, l. 242-247).

På trods af, at Anna opfatter ovenstående kommentar som ros, vil vi argumentere for, at der gemmer sig diskrimination bag mændenes udsagn, da de ser det som noget specielt og uforventet, at Anna forstår spillet og klarer sig godt.

AC, som tidligere forklarede, at hun ikke opsøger et fællesskab inden for gaming, og at hun kun spiller med folk hun kender i forvejen, fortæller:

“Hvis jeg aldrig nogensinde på TikTok scrollede forbi en kvindelig streamer, der gang på gang fik at vide at ‘Go make a sandwich’. Hvis jeg ikke blev eksponeret for den type indhold, og hvis der var nogen der sagde, ‘Sådan er det aldrig i det her spil’ (...) Så ville jeg være meget mere inclined til at deltage aktivt. (...) hvis jeg hørte, at det her community er virkelig friendly og non-toxic (...), så tror jeg, at jeg ville have større tilbøjelighed til at prøve at engagere mig i det. Men jeg ville aldrig nogensinde spille Counter-Strike, bare fordi jeg ved, hvor crazy det er.” (Bilag 5.5, l. 503-512).

På denne måde har strømmen af information om gamingmiljøet på andre sociale platforme påvirket AC til at undgå specifikke spil eller situationer, når hun begår sig i gamingmiljøet. Selvom det, at dele sine oplevelser med chikane, kan være en form for aktivistisk modstand, kan det altså også påvirke kvinder til at opretholde bestemte praksisser. Her fremhæver AC desuden Counter-Strike som et spil, hun aldrig spiller, hvilket fortæller os, at de toksiske gamere – som oftest mandlige spillere – har en vis magt over miljøets praksisser, hvilket er med til i høj grad at gøre denne public til et ekkokammer.

Flere af kvinderne oplever også andre former for kønsdiskrimination in-game. Melina

fortæller: “(...) når folk in-game finder ud af, at du er en kvinde, så er du bare målet.” (Bilag 5.1, l. 153-154). Hun fortæller om en konkret situation, hvor det skete for hende:

“[nogle fremmede, jeg spillede med] fandt ud af, at jeg var en kvinde, og så skød de mig bare med det samme. Jeg fik ikke engang lov til at spille (...). Så det var bedre at spille med én mindre, end at spille med en kvinde.” (Bilag 5.1, l. 167-174).

Hun fortæller, at da de opdagede, at hun var kvinde, blev hun naturligt ekskluderet i både spillet, men også i det sociale aspekt, da hun her ikke havde mulighed for at spille og interagerer med hendes holdspillere. Flere af de andre kvinder fortæller lignende historier – Elvira siger bl.a.: “(...) der er nogen, der er gået ekstra meget efter mig, fordi jeg var kvinde (...) det skete her forleden, (...) Der var særligt to eller tre, der gik meget efter mig. Det var gået sport i, at jeg skulle dræbes.” (Bilag 5.6, l. 305-312). Samtidig fortæller Marie, at hun har været i en lignende situation, og at det udover at påvirke hende og hendes spil, også påvirkede de andre, hun spillede med: “For det var faktisk umuligt for mig at spille spillet, for det påvirker resten af holdet også.” (Bilag 5.2, l. 244-246). Hun fortæller også, at kvinder ofte bliver muted med det samme, eller at: “De [andre spillere] kan godt finde på at smide dig af holdet, når de finder ud af, at du er kvinde. Fordi de pr. automatik går ud fra at du er dårlig. (...) det er meget normalt, at det er sådan det er.” (Bilag 5.2, l. 402-405). Mændene i disse eksempler er således villige til at gå på kompromis, både med antallet af personer på holdet og med deres eget fokus på selve spillet, som det gør sig gældende i Maries eksempel, for at opretholde gamingmiljøets etablerede strukturer og diskurser. Marie fortæller også om en oplevelse med chikane, hvor hendes mandlige venner undgik at udøve modstand ved ikke at bakke hende op:

“(...) jeg har en episode, hvor jeg blev mere ramt, end hvad jeg måske lige havde regnet med. Og der sad jeg live på Twitch og streamede, så alle havde mulighed for at (...) se det, jeg oplevede (...). Og det var i et spil League of Legends med mine gutter, (...) Og (...) fem tilfældige mennesker. (...) der har jeg jo selvfølgelig en modstander, som skulle spille på den samme måde, som jeg spiller på. Han spillede meget anderledes, end hvad man kunne forvente, og (...) han samarbejdede med en af sine teammates på en måde, der ikke er normal. Man kan se, at de gør det på en anden måde, og der er noget helt galt her. Jeg kunne ikke forstå, hvorfor jeg blev ved med at dø, og hvorfor jeg blev ved med at blive fokuseret [på som mål] i spillet. Og så fortæller de mig, at det er fordi jeg er en kvinde.” (Bilag 5.2, l. 218-238).

Hun forklarer herefter, hvordan det egentlig ramte hende mere, at hendes venner ikke sagde fra på hendes vegne, end at modspillerne spillede, som de gjorde: “[det ramte mig også] fordi, at gutterne ikke sagde noget. Det var lige pludselig mig, og så fire venner, der ikke sagde noget, og så et hold af fem mennesker, der jo bare kørte på mig.” (Bilag 5.2, l. 248-250). Hun følger op med at forklare: “(...) for mig handler det jo mere om, at jeg skal være sikker på, at jeg har nogen, der har mig, og støtter mig, (...) og det mødte jeg ikke. (...) Der blev jeg lidt efterladt, følte jeg personligt.” (Bilag 5.2, l. 253-261). Hun forklarer herefter, at hendes venner ikke havde lyst til at bakke hende op, fordi de ikke selv ønskede at blive mål for chikane, på trods af, at de var enige i, at Marie var blevet udsat for chikane (Bilag 5.2, l. 252-274). Dette peger igen på, at gamingmiljøets kultur påvirkes af ‘offline’ patriarkalske strukturer. Vi ser det her ikke som overraskende, at mænd ikke ønsker at udøve modstand på kvinders vegne, fordi den etablerede kultur sjældent begrænser mænds sociale udfoldelse.

Flere af kvinderne fortæller også om, hvordan de oplever, at de er nødt til at forsvare deres spilkompetencer over for andre, fordi de er kvinder. Melina forklarer, hvad hun opfatter som stereotypen om kvindelige gamere: “(...) en kvindelig gamer er ikke noget, jeg nødvendigvis oplever [så mange forventninger til], andet end, at ‘Hun er lidt dum’, ‘Hun ved ikke helt, hvad hun laver. Skal vi ikke lige hjælpe hende’.” (Bilag 5.1, l. 752-755). Hun giver os herefter et eksempel på en oplevelse hun har haft, hvor det er blevet meget tydeligt. Her havde hun designet sit eget sigtekorn i Counter-Strike på en måde, som hun havde set en anden gamer gøre, og her begyndte flere mænd uopfordret at tilbyde hende hjælp med at ændre det igen:

“Jeg blev bare kendt for hende med det dumme crossair²² (...) Altså den her stereotyp om, at en kvinde ikke kan selv, vi har behov for (...) en stor, stærk mand til at komme og redde os. Og det er virkelig en irritation for mig (...) Altså lad mig spille mit spil. Det er jo ikke, fordi jeg startede med at spille i går. Hvis jeg har behov for hjælp, skal jeg nok spørge.” (Bilag 5.1, l. 762-771).

På samme måde som med de sexistiske kommentarer, oplever kvinderne ofte at blive dømt som dårlige gamere, når deres mandlige med- og modspillere bliver bekendt med deres kønsidentitet. Dette peger på at mænd, i tråd med litteraturens konklusioner, ofte har mistillid

²² Sigtekorn i Counter-Strike.

til, at kvinder kan være værdifulde holdspillere. Det er desuden sjældent, at kvinderne får mulighed for at bevise deres værd, før de bliver nedgjort, dræbt in-game eller smidt ud af spillet. Dette er et eksempel på, at voice-chat som teknologi ikke giver de sociale muligheder, som vi tolker er intentionen med dem. I stedet bliver de et redskab til social udelukkelse af kvinder in-game. Denne tendens udfordrer det posthumane perspektiv, fordi det her er brugerne, der bestemmer teknologiens formål. AC fortæller også om, hvordan online chikane har fået hende til at undlade at bruge voice-chat, når hun spiller. Hun forklarer: “Det er bare ikke en kamp, jeg gider at tage på daglig basis. Jeg vil ikke have, at min aften skal blive ødelagt af, at jeg skal forsvare mig selv.” (Bilag 5.5, l. 327-329), og fortsætter: “Men fordi jeg har valgt at sige, at jeg gider ikke tage de kampe på daglig basis, så accepterer jeg det på en eller anden måde.” (Bilag 5.5, l. 345-346). På den ene side undgår AC, som flere af de andre kvinder, at udøve modstand, fordi hun risikerer chikane. På den anden side er hun bevidst om sin egen manglende modstand, hvormed hun ikke udfordrer de etablerede strukturer og dermed implicit deltager i at opretholde disse. Ifølge AC er det en selvfølge, at hun vil blive udsat for chikane eller diskrimination, når hun tilkendegiver sin kønsidentitet ved at bruge sin stemme. Derfor ser hun voice-chat som noget, der ikke umiddelbart eksisterer som en mulighed for hende eller andre kvinder, hvormed vi ser voice-chatpraksisser som noget, der begrænser kvinderne i at deltage socialt.

Men det er ikke kun de direkte e-bile-kommentarer, kvinderne oplever at få, når de gamer med voice-chat. Elvira fortæller f.eks. om, hvordan hun oplever, at mænd hun spiller med, forsøger at få hendes opmærksomhed ved at sige hendes gamer-brugernavn gentagende gange: “Jeg har også oplevet et par gange, at folk siger mit navn et par gange og prøver at få min opmærksomhed. (...) Og jeg ignorerer det (...) du vil bare have min opmærksomhed, fordi jeg er kvinde.” (Bilag 5.6, l. 453-459). Hun fortæller desuden om, hvordan hun oplever at modtage mange venneanmodninger efter spil fra mænd, hun ikke engang har talt med (Bilag 5.6, l. 449-453) – noget som litteraturen fremhæver som et eksempel på sexchikane. Molly oplever det samme og har et bud på, hvorfor hun modtager dem:

“(...) jeg tror helt klart, at de friend requests, jeg får, det er som regel fordi, at folk finder ud af, at jeg er en pige. Det er ikke fordi, de tænker, ‘Ej den der spiller er god til spillet, jeg vil gerne have spillet med dem’. (...) Altså jeg kan godt regne ud, at det er fordi, at jeg (...) er en pige.” (Bilag 5.4, l. 430-434).

Denne opmærksomhed fra mænd tolker vi som paralleller til det fysiske livs catcalling, hvor kvinder bliver udsat for uønsket og uopfordret opmærksomhed fra mænd, der føler sig berettiget til, at kvinderne skal svare dem, interagere med dem eller generelt give dem opmærksomhed. Dette er desuden et klassisk eksempel på diskriminerende adfærd, der har til formål at minde kvinden om at 'kende sin plads'. Denne form for catcalling viser ligeledes, at gamingmiljøet i høj grad er påvirket af patriarkalske strukturer og diskurser, hvormed kvinder begrænses i at deltage socialt på lige fod med mænd, fordi de defineres som sekundære deltagere i gamingmiljøet som networked public.

6.2.5 Når mændenes kompetencer bliver kvindernes problem

Vi kan således fastslå, at alle kvinderne har oplevet eller været vidne til chikane og diskrimination online. Men hvem er det egentlig, der står bag disse kommentarer? Marie kommer med sit bud: "Jeg tror jo højere op i rank, du selvfølgelig kommer, jo mindre toxic bliver det. For jo højere op i rank, jo mere handler det om spillet, om at vinde (...)" (Bilag 5.2, l. 455-457). Hun forklarer: "(...) i høj rank har man en bedre forståelse for spillet, (...) Men helt i bunden, så er det lidt hygge-nygge noget, så er der ikke rigtig nogen, der kan tillade sig at være sure." (Bilag 5.2, l. 459-464). Hendes erfaring er dog, at det er niveauet imellem, der er problemet: "(...) det er der midt imellem, hvor den ofte går galt, fordi man er med nogle personer, der ikke forstår spillet. Og det er der, hvor folk ofte bliver toxic, fordi det bliver så konkurrenceminded (...)" (Bilag 5.2, l. 464-466). Melina uddyber, og fortæller hvem hun oplever, plejer at være afsender af den ubehagelige stemning: "(...) oftest er min oplevelse, at det er både drenge og mænd (...) der skriver sådan nogle beskeder. (...) det er oftere folk, som ikke spiller særlig godt selv, som skriver meget sådan der." (Bilag 5.1, l. 337-339). Også Anna, der ellers ikke oplever særligt meget hate, har haft en lignende oplevelse:

"Der har været en gang, hvor jeg følte, at der var en del af det [hate], og jeg tror måske, det hænger sammen med, at (...) der er et sådan et ELO-system i Counter-Strike, og lavere ELO er sådan lavere skill-niveau, der er folk lidt mere toxic nogle gange, så de er hurtigt til at angribe. I hvert fald, efter jeg er flyttet op på et større niveau, så er det ikke så meget jeg oplever det." (Bilag 5.7, l. 144-149).

På den anden side oplever Elvira, at hun har en præference for at spille på de lavere skill-niveauer, når hun spiller Counter-Strike, for at undgå at blive udsat for ubehagelige

kommentarer om sit spil. Hun fortæller i modsætning til de andre: “Jeg tror, at desto mere konkurrenceorienteret det bliver, desto værre bliver det også.” (Bilag 5.6, l. 324-325). Dette kan på den ene side vidne om, at hendes egentlige spilkompetencer rækker til, at hun er så god på de lavere skill-niveauer, at ingen har behov for at kommentere negativt på hendes spil, samtidig med at hun måske ikke anser sig selv for at være øvet nok til, at hun tør håbe på at få samme oplevelse, når hun spiller på hold med højere skill-niveauer. På den anden side kan det dreje sig om, at hun endnu ikke har udsat sig selv for at spille på det højere og mere konkurrenceorienterede plan, og derfor baserer sin holdning til, hvor man oplever hårdest stemning, ud fra, hvordan hun forestiller sig det er på konkurrenceorienterede niveauer, når hun i forvejen oplever, at konkurrenceelementet i Counter-Strike er højt og intenst på de niveauer, hun spiller. Som nævnt giver Julie udtryk for, at der også er en ubehagelig tone på den professionelle scene, hvilket også omfatter spillere med højt niveau. Men dette handler i højere grad om det altafgørende og karrieremæssige konkurrenceelement, de professionelle imellem, end det handler om selve spillene.

Melina fortæller, hvordan hun ser på måden, der bliver kommunikeret i spilsituationer, hvor spillerne føler et større præstationspres:

”(...) det kan være frustrerende, når man taber, jeg forstår godt, at man har behov for at komme ud med et eller andet, uanset om du er mand, kvinde, de/dem, whatever. Jeg forstår, men hvis man bare kunne bruge en anden måde at snakke på, hvor vi kunne være lidt sødere og rarere ved hinanden.” (Bilag 5.1, l. 843-846).

AC har, som nævnt, ikke selv oplevet chikane in-game særlig ofte, men hun fortæller, at hun har læst om, hvor chikanen ofte opstår:

“Der er jo masser af studier, der har vist, at det er de dårligste spillere, der går efter de laveste hængende frugter. Det er jo bare et vidnesbyrd om, at så er man åbenlyst en dårligere spiller, og så har jeg ikke noget at bevise over for dem.” (Bilag 5.5, l. 337-340).

De studier, AC refererer til, stemmer altså overens med flere af de andre kvinders udsagn. Dette ser vi som et udtryk for, at de spillere, der klarer sig dårligst, lader sig provokere til at chikanere. Dette vidner om, at det at være toksisk på nogle skill-niveauer er en del af gamingmiljøets sociale praksisser, mens det på andre niveauer forekommer mindre hyppigt. Og med den viden

vi har om, hvordan gamingmiljøet fungerer, og hvordan det i høj grad er styret af patriarkalske strukturer, kan provokationen over at ligge i bunden på sit hold eller i sit spil, blive særligt forstærket af, at man er dårligere end en kvinde. Dette er et godt eksempel på hostile sexism, idet mænd i tilfælde som disse, ser kvinden som mindre værd end mænd, hvorfor hun bliver det lette offer for og modtager af den vrede, manden ikke kan affinde sig med – at han i det pågældende spil spiller dårligere end en kvinde på hans hold. Denne reaktion kan, som vi også er bekendt med fra litteraturen, skyldes, at mændene i højere grad end kvinderne oplever et stort overlap mellem deres identitet som mænd og deres identitet som gamere, og at det derfor påvirker dem mere, når de taber til kvinder.

6.2.6 At blive ramt – og at blive reddet

På den ene side har vi nu set eksempler på, at kvinderne bliver såret, når de bliver ramt af hadefuld retorik eller spillemæssige angreb af deres modspillere, men på den anden side har vi også set, at kvinderne lægger en distance til, og normaliserer kommentarer som ‘Go back to the kitchen’, og fortæller, at det ikke påvirker dem. Men hvordan reagerer kvinderne, når det ikke længere er den slags ‘klassiske’ kommentarer, som de har lært at se ud over, der er tale om?

Julie deler hendes første oplevelse med at modtage kommentarer, der gjorde hende ked af det: “[jeg husker] ikke hvad de sagde, men jeg kan huske, hvordan jeg følte.” (Bilag 5.3, l. 303-304). Hun fortæller: “(...) jeg blev selvfølgelig forbavset og (...) meget ked af det (...) jeg spillede med min tvillingsøster der, hvor vi fik jo begge to turen (...) sådan ‘Oh what the fuck’, ‘Hvad fanden foregår der’ og ‘Hvad er det for noget at sige’ (...)” (Bilag 5.3, l. 306-311). Også Melina har oplevet at modtage kommentarer, der har såret hende og gjort hende ked af det. Hun fortæller:

“Jeg er en ultrafølsom person. (...) Og det kan jeg ikke gøre for. (...). Men jeg husker stadig en af de første grimme kommentarer, jeg fik, da jeg startede med at streame. Og det var, at ‘Du ligner en mand’. Og det gjorde mig så ked af det. Ikke at der er noget galt med at være en mand, men jeg skal fucking ikke ligne en mand.” (Bilag 5.1, l. 493-498).

Hun fortsætter: “(...) jeg forlod streamen og gik ind og lagde mig i sengen og græd. Jeg var så ked af det. Det fuldstændig ødelagde mig.” (Bilag 5.1, l. 500-502). Også Molly fortæller: “Som

en person, så er jeg ret følsom, så hvis nogen siger noget grimt, kan jeg godt være sådan, ‘Åh okay, det ikke var det, jeg havde brug for at høre’.” (Bilag 5.4, l. 118-120). Her finder vi det interessant, at begge kvinder omtaler sig selv som særligt følsomme, når vi tolker deres reaktion som naturlig, taget deres oplevelser i betragtning. Dette vidner om, at de, i kraft af, at denne retorik og disse oplevelser finder sted i gamingmiljøet, bliver anset som svage, når de bliver følelsesmæssigt påvirkede. Desuden ser vi det, at Melina oplever at få at vide, at hun ligner en mand, som en interessant had-kommentar. For i den besked ligger et budskab, som afsenderen ved, at hun vil blive ked af, fordi det, på samme måde som mange af de andre eksempler, vi har hørt, er en kommentar om hendes køn – men her er der et ekstra lag, der handler om, at hun ikke er kvindelig *nok*. På den måde viser det sig, at de mænd, der skriver ubehagelige kommentarer til kvinder, både kan spille på hostile sexism; at kvinderne ikke er tilstrækkelige, fordi de er *for* kvindelige, samtidig med, at de også slår ned på, og forsøger at nedgøre og såre kvinderne, ved at fortælle dem, at de ikke er kvindelige nok. Samtidig vidner det om en overensstemmelse med litteraturen, når den fortæller, at kvinder ofte anklages for at være for følelsesladede eller hysteriske, når de bliver berørt over den ‘humor’ eller jargon, der hersker i gamingmiljøet, og at det er typisk kvinder, når de ikke kan tolerere ‘lidt drilleri’.

AC fortæller også om, hvordan hun oplever, at det er særligt hårdt, når kommentarerne baseres på køn: “(...) [det ville være nederen] hvis jeg sad på en voice-chat hele aftenen og hvert eneste game skulle jeg få at vide, at jeg skulle gå tilbage til køkkenet og sådan nogle ting (...). Fordi jeg ikke kan udtræde af det.” (Bilag 5.5, l. 341-344). Her vender hun igen tilbage til, hvordan det er opslidende at modtage hadefulde gendertrolling-kommentarer, der relaterer sig til køn – et aspekt ved sig selv, man ikke kan ændre, når man logger af. Marie deler samme tanker, og fortæller, hvordan det stadig rammer hende i dag, som det gjorde, dengang hun var teenager: “Det rammer (...), selvom man godt kan være sådan, ‘Det rammer mig ikke mere’, men man har alligevel fået den der smidt i hovedet, som (...) er baseret på køn, (...) den rammer stadigvæk, og kan godt gøre en rigtig ked af det.” (Bilag 5.2, l. 207-213). Dette vidner også om, at selvom man har været i miljøet længe, og har hørt mange kommentarer, som Marie har, er det stadig hårdt at opleve.

Elvira fortæller, at hun ofte spiller på servere, hvor der er mange spillere fra Østeuropa, og hun forklarer, hvordan hun nogle gange får det, når hun hører nogen sige sit navn blive sagt: “(...) så sidder de og snakker russisk (...), så ved man jo ikke, hvad der foregår. Så kan det være lidt ubehageligt, (...) så hører man sit navn blive nævnt, og så er man sådan ‘Hvad fuck

sidder de og siger om mig?” (...)” (Bilag 5.6, l. 516-519), og fortsætter: “Der kan jeg godt nogle gange have lyst til at skrive, ‘Hvis I har noget at sige, må jeg godt sige det, så jeg kan forstå det, så jeg kan forsvare mig selv’.” (Bilag 5.6, l. 524-526). Der viser sig i Elvira’s eksempel, at selvom hun egentlig ikke forstår, hvad der bliver sagt om hende, tænker hun automatisk, at det må være noget negativt, hvorfor hun føler behovet for at forsvare, at hun er til stede. For Elvira lader det på den måde til at være vigtigt, at hun har muligheden for at sige fra, beskytte sig selv og udøve modstand, hvis der bliver sagt noget om hende – noget mange kvinder, ifølge litteraturen, finder svært at gøre, fordi der ofte kan følge ubehagelige kommentarer med, når man siger fra.

Til gengæld har flere af kvinderne oplevet at blive forsvaret af andre online, når de er blevet udsat for ubehagelige situationer. Melina fortæller: “Ja, det har jeg [oplevet at nogen forsvare mig in game]. (...) jeg har ikke nogen venner, som jeg ikke er enig med omkring de her ting. (...) Så jeg ved, at de har min ryg, hvis der skulle være noget. (...)” (Bilag 5.1, 588-594), og fortsætter:

“(...) Men også min chat, (...) altså, stakkels dem, der kommer ind i min chat og skriver, at jeg er en idiot eller et eller andet, fordi chatten går amok. Det er alle mod én. (...) også bare, hvis der kommer én ind i min chat og har en virkelig latterlig holdning, som måske er lidt sexistisk eller homofobisk eller racistisk. (...), de får tæv i min chat. (...) Så der har de altså min ryg.” (Bilag 5.1, l. 587-602).

Også Marie har samme oplevelse, både at hendes venner og hendes chat som regel forsvare hende, på trods af tidligere nævnte oplevelse:

“(...) jeg har da oplevet, at mine venner har været der for mig. Det har bl.a. været meget igennem streaming. (...) Der er mine følgere og mine moderators, som jo også er mine private venner. (...) Og der har de mig altid, når der er nogen i chatten, der kommer ind og siger noget. Så der er den [støtten] der uden tvivl. Jeg ved ikke, hvad der sker nogle gange inde i gaming. Det er lidt mystisk, men på Twitch, der har de mig, og det er super, super rart.” (Bilag 5.2, l. 316-324).

Dette fortæller os, at udover, at de oplever, at deres venner hjælper dem, når de er vidne til ubehagelige situationer, har de også et stort sikkerhedsnet på Twitch, på trods af, at både Melina og Marie også omtaler Twitch som et sted, hvor de har oplevet at modtage mange toksiske

kommentarer og beskeder. Melina fortæller om sin Twitch-stream:

“Det jeg synes er fedt med det, det er når du streamer, forhåbentlig opbygger du jo lidt et community (...). Og (...) hvis du spiller med nogen, som er en del af dit fællesskab og kan lide dig, så er det virkelig sjældent, at de vil sige noget, som virkelig er ondt mod dig. Og specielt fordi du også er streameren, så (...) [du] har lidt autoritet.” (Bilag 5.1, l. 125-132).

Hun fortsætter, og fortæller, hvordan hun også selv bruger sin autoritet til at skabe et bedre miljø blandt dem, hun selv streamer til og gamer med:

“(...) det [kan] være lettere for dem [der spiller] at hakke ned på hinanden, når man (...) gamer online spil. Og det er også en ting, som jeg hader at høre på, så beder jeg folk om at holde deres mund, ellers har de ikke lov til at være med mere. Og så er de altid sådan [chokeret ansigt].” (Bilag 5.1, l. 132-136).

Og hun fortæller også, at hun, udover sig selv, og dem der følger med i hendes chat, også har en række moderatorer, der hjælper hende med at holde den gode tone og udelukke dem, der deler toksiske budskaber: “(...) så har jeg jo moderators i min chat, som sørger for at holde orden. Og de har også lov til bare at banne folk. (...) det er tit, at mine mods kigger på en kommentar og er sådan, ‘Fuck that shit’.” (Bilag 5.1, l. 522-524). En af grundene til, hvorfor lige netop Melina og Marie oplever at blive ramt særligt meget af den hadefulde retorik, kan skyldes, at de i kraft af deres virke som offentlige – og populære – streamere på Twitch, indtager en magtposition i miljøet. Når kvinder indtager positioner med magt, samt henleder opmærksomheden på systematiske magtuligheder, som særligt Marie gør i kraft af sin status som forkæmper for kvinder i gaming, bliver de ofte det direkte mål for chikane. Men de giver også begge udtryk for, at de er interesserede i, at deres streams skal være et safe space for dem, der har lyst til at bidrage til den gode stemning og det trygge rum. Det ser vi som et eksempel på en intended public, da både Melina og Marie opstiller nogle regler for, hvordan man må opføre sig, for at beholde sin plads i fællesskabet. På den måde består denne public af mange forskellige typer mennesker, som dog alle – af den ene eller anden grund – har interesse i at følge med i, hvad kvinderne foretager sig, men som samtidig bliver nødt til at justere deres adfærd efter de normer og forventninger, der gælder inden for det rum. På denne måde får kvinderne mulighed for, gennem teknologien, at forme de sociale praksisser, der præger deres

intended public.

Det er dog ikke kun dem, der streamer på Twitch, der oplever at blive forsvaret af andre, når de bliver sat i ubehagelige situationer. Også Julie fortæller: “Ja, altså der er nogen, der gør det [forsvarer mig]. Og i hvert fald fremmede også. Men ellers så, dem jeg spiller med, som mine venner og min kæreste, de er sådan, ‘Hallo’.” (Bilag 5.3, l. 482-484). Julie er dog også den eneste af kvinderne, der har fortalt os, at hun oplever, at fremmede, som hun spiller med, forsvare hende. De andre kvinder giver udtryk for, at det er noget, de udelukkende oplever, at deres venner gør.

Vi ser her, at flere af kvinderne giver udtryk for vigtigheden af at blive forsvaret, enten af fremmede, af deres venner eller af deres communities, når de bliver udsat for chikane. Vi er også blevet bekendt med, at flere af kvinderne har et syn på deres reaktioner på ubehagelige situationer som et udtryk for, at de bare er følsomme som personer, snarere end som en naturlig reaktion på at være blevet udsat for chikane. Dette ser vi som endnu et eksempel på, at gamingmiljøet eksisterer på maskuline præmisser, hvor det ikke anses for passende at reagere følelsesmæssigt på denne slags oplevelser.

6.2.7 Jeg kan ikke logge ud af min kønsidentitet

Som tidligere fastslået, bliver kvinder i høj grad ramt af beskeder, der refererer til normative og traditionelle kønsrollemønstre som ‘Go back to the kitchen’ og ‘Make me a sandwich’, såvel som beskeder med direkte seksuelle forespørgsler, seksualiserede kommentarer, samt et overordnet patriarkalsk kvindesyn. Melina fortæller:

“(…) ikke at sige, at mænd ikke får hate, de får masser af hate, men det er en helt anden form for hate. Mænd får hate, fordi ‘Du er dårlig, du kunne ikke ramme, du kastede dine net dårligt, du skød ikke ordentligt’. Kvinder, det er fordi, vi er kvinder. ‘Det er også bare, fordi du er en fucking bitch, hvorfor sidder du overhovedet og spilder i din tid, du skal sutte min pik i stedet for’. Det er sådan nogle ting, som vi får at vide, hvor det er sådan, ‘Hvad fuck har det at gøre med, hvad jeg har mellem benene?’.” (Bilag 5.1, l. 360-367).

På samme måde forklarer AC: “Det [at der er forskel] tror jeg er indiskutabelt. Der er jo ikke nogen mænd, der får hadbeskeder baseret på deres køn. (...) Og det gør kvinder (...) næsten konsekvent.” (Bilag 5.5, l. 234-236). Molly forklarer, hvordan hun oplever forskellen på den

hate, der finder sted mænd imellem, og den hun oplever er målrettet kvinder:

“(…) jeg synes helt klart, at det er forskel. Med hvad der bliver sagt, og måden det bliver sagt på. (...) Hvis de [mænd] prøver at disse hinanden, eller siger, at det er lort, det er jo ikke noget med deres køn at gøre. Så synes de bare, at du er lort, eller at du er dårlig til spillet. (...) Hvor med mig i hvert fald, der er det sådan, at de diss man får, eller callouts man får, (...) er jo fordi, jeg er en pige.” (Bilag 5.4, l. 267-275).

Marie kommer også med sit bud på, hvorfor hun tror, det oftest går hårdere ud over kvinder, når det, som i Mollys eksempel, handler om hate mod kvinder i de konkrete spilsituationer: “(...) min erfaring fortæller mig, at det er ligesom at vælge et offer. Og offeret er jo så kvinden, fordi det er det nemmeste (...) Så er det jo også, fordi vi taber, fordi du er en kvinde og du er dårlig.” (Bilag 5.2, l. 480-484). Dette er endnu et eksempel på, at kvinder i gamingmiljøet opfattes som sekundære eller som ‘de andre’. Citatet stemmer desuden overens med litteraturen, hvori det forklares, at mænd ofte med det samme antager, at de vil tabe et spil, idet de opdager, at der er en kvinde på holdet.

Men udover, at kvinderne har en oplevelse af, at det handler om deres kompetencer, er der også flere af dem, der giver udtryk for, at den hate de modtager, er noget, de tager personligt. Julie siger: “Det er sådan en vibe, de [mændene] giver. Hvor ved os [kvinder], der er det bare for at trampe på os, føler jeg.” (Bilag 5.3, l. 225-226). AC påpeger også, at der er en ubalance i, hvordan mænd og kvinder har mulighed for at håndtere den form for hate, de modtager: “(...) det er så nemt for mænd at sige, at de har valget at være ligeglade med det [online hate]. Det har jeg ikke, fordi det går ud over mig [mit køn].” (Bilag 5.5, l. 311-313). Her udtrykker AC, at den hate hun oplever online, er af en karakter, hvor hun ikke kan adskille det fra sit fysiske jeg – fordi det tager udgangspunkt i hendes kønsidentitet – mens de hadbeskeder, der bliver sendt mænd imellem, som regel handler om deres spilkompetencer. Selv i tilfælde, hvor mænd modtager hadefulde kommentarer fra andre mænd, som ikke handler om deres spilpræstationer, vil det i langt de fleste tilfælde stadig være kommentarer, som de kan adskille fra deres virkelige jeg, og dermed lade blive i spillet. Lad os tage et eksempel som det, Elvira gav tidligere, hvor hun var blevet kaldt et ‘stupid retarded kid’. Hvis man som en gennemsnitlig able-bodied mand modtager en sådan kommentar, vil kommentaren formodentlig ikke ramme på et plan, hvor den vil være så sårende og blive taget så personligt, som hvis modtageren af beskeden rent faktisk viste sig at være et barn med et handicap. På

samme måde rammer de kønsbaserede hadefulde kommentarer – eller gendertrolling – AC, fordi hun ved, at der er en sandhed i, at hun er kvinde, og at afsenderens syn på kvinder reelt er, som han har skrevet eller sagt, og at det faktum at hun er en kvinde, ikke er noget hun kan adskille sig fra, når hun logger af.

Julie fortæller dog, at hun oplever, at mænd også udsættes for chikane omhandlende deres person: “(...) [mænd] går også personligt i deres hate [mod kvinder]. Men det gør de også med mændene, du ved. De går personligt med f.eks. ‘Ja tak for i går, din mor var dejlig’ og sådan noget, du ved.” (Bilag 5.3, l. 214-216). Men som det også forklares i litteraturen, tager trash talking en anden form, når det målrettes mænd, end når det målrettes kvinder. I Julies eksempel, kan vi eksempelvis se, at kommentaren kun er rettet indirekte mod manden, og ikke trækker på hverken hans køn, udseende, eller andet ved hans egentlige person – i stedet forsøger man her, at såre hans maskulinitet ved at objektivere en anden kvinde – hans mor. AC forklarer, hvordan hun oplever hadet mod kvinder online, på trods af at hun aldrig selv interagerer direkte med andre online:

“(...) man bliver (...) meget påvirket af det, folk skriver online. Der er jo masser af folk, der ikke skriver direkte til mig, men så skriver de til en content creator eller til random folk online og siger, at ‘Du er dårlig, fordi du har det her køn’, eller whatever. Og det er jo ikke noget, der påvirker mig direkte, men det giver jo mig et billede af, hvordan folk behandler andre personer, baseret på deres køn.” (Bilag 5.5, l. 199-204).

Dette fortæller os noget om, at selv de kvinder, der ikke selv interagerer med andre i gamingmiljøet, men som på samme måde som AC skåner sig selv for direkte chikane, stadig kan føle sig ramt af det kvindesyn, der hersker i gamingmiljøet. Alene det at kende til det andre kvinder udsættes for, kan være tilstrækkeligt til, at man tager særlige forholdsregler for sin egen adfærd online, og på den måde begrænser sig selv fra de muligheder, der ligger for social udfoldelse i gamingmiljøet – det aspekt, der inspirerede mange af kvinderne til at game i første omgang.

6.2.8 Chikanen har intet ansigt

Som tidligere nævnt kan kvinderne sjældent forholde sig anonyme, fordi alt, der peger på en kønsidentitet, der ikke er mandlig, gør dem til mål for chikane og diskrimination. I tråd med litteraturen er kvinderne enige om, at netop anonymitet er en faktor for, at chikane og

diskrimination er så udbredt i gamingmiljøet. Melina fortæller bl.a.:

“(…) når du sidder der bag om en skærm, og (…) skriver noget til nogen, du ser ikke den impact det har. Og for nogle mennesker (…) Altså, de kan ødelægge hele deres liv. Ikke? De kan ødelægge så meget. Det kan stoppe dem fra at spille spil, de gerne vil spille. Stoppe dem fra at lære nye mennesker at kende.” (Bilag 5.1, l. 846-851).

Hun forklarer senere, hvordan hun har det med, at folk online skriver ubehagelige beskeder til andre: “Jeg synes jo, det er en sindssyg verden, vi lever i, at vi sidder og skriver dødstrusler til folk, vi ikke engang fucking kender, vi ved ikke noget om dem. Generelt, hvorfor vil du ønske nogen død? Det er sindssygt.” (Bilag 5.1, l. 891-894). Dette taler ind i det, vi ved fra litteraturen om, at manglen på nonverbale signaler fra dem, man kommunikerer med, samt den minimale tilstedeværelse af online autoriteter ofte medfører, at folk føler sig mindre begrænset af de sociale normer, mange ellers opretholder i deres offline sociale liv. I citatet ovenfor fremhæver Melina et tydeligt eksempel på den dehumanisering og afpersonificering, og den diskurs, der kommer som følge af bl.a. muligheden for anonymitet. Dette vidner om, at anonymiteten fungerer som et fripas for mænd til at indtage en magtposition og udtrykke tanker og holdninger, der ellers ikke er socialt acceptable i deres offline liv. Melina deler her et eksempel på en trussel hun fik online, men som påvirkede hende offline:

“(…) jeg har jo fået voldtægtstrussel på et tidspunkt på min stream, mens jeg var bare til et LAN event, hvor der var en, der skrev ‘Pas på med at gå alene på toilettet, fordi jeg kommer og voldtager dig.’ Og jeg kan huske, at jeg tænkte, ‘Jeg har ingen idé, jeg ved ikke, om personen er her’. Altså jeg ved jo ikke, om det er en, der sidder derhjemme og bare synes, det her er fucking sjovt, (...), eller om det er en, der rent faktisk er til eventet, og jeg skal være nervøs. Så resten af eventet turde jeg ikke gå alene på toilettet. Jeg havde altid nogen med, som gik hen og stod ude foran min dør, fordi jeg var rædselsslagen. Det var jo ubehageligt.” (Bilag 5.1, l. 808-817)

Dette er et godt eksempel på, hvordan grænserne for online og offline smelter sammen, idet den trussel, hun modtager i en online setting, samtidig har til formål at skræmme og nedgøre hende offline. Vi ser det desuden som præcis den form for fripas, vi omtaler ovenfor, hvor mænd bruger anonymiteten som en mulighed for, med magt, at skabe frygt og utryghed for kvinder. Truslen er desuden et billede på, hvordan RMA er til stede i gamingmiljøet og

legitimeres af den etablerede kultur. Trusler som denne fordres af bl.a. anonymitet og objektivering – to faktorer for medieret misogyni.

En anden måde, hvorpå kvinderne oplever, at anonymiteten spiller en rolle, er, at flere af dem oplever, at mandlige spillere udøver chikane camoufleret bag kvindelige navne og karakterer. Kvinderne giver dog udtryk for, at det er let for dem at gennemskue, hvornår det sker. Melina fortæller f.eks.: “(...) når folk (...) skriver i min chat på Twitch, så kan jeg jo ikke se, om det er mænd eller kvinder. Så det går jeg bare ud fra på måden, de skriver (...) Og det er en meget tydelig forskel, synes jeg (...)” (Bilag 5.1, l. 353-356). Marie deler lignende erfaringer:

“Drenge skriver bare på en bestemt måde. (...) Pigerne (...) er mere kærlige, og de reflekterer mere over det, de skriver. Hvor drenge bare fyrer noget lort af. De tænker ikke over, hvad de skriver (...), det bliver på sådan en drengerøvs-agtig måde.” (Bilag 5.2, l. 598-602).

Marie forklarer, hvorfor hun tror, mænd opretter de falske kvindeprofiler, for at skrive ubehagelige beskeder og kommentarer til kvindelige gamere:

“(...) jeg tror, at de nogle gange gør det, fordi de ved, at jeg reagerer mere, hvis det er en kvinde. (...) Vi tænker jo også, ‘Kvinder i gaming, vi skal støtte dem!’. Så jeg kigger på dem lidt mere. Og det tror jeg, at mange har regnet ud, at ‘Hvis jeg skriver, at jeg er en kvinde, så svarer Marie 100% på mine kommentarer’. Og det gør jeg også. Men jeg ved også bare, at de aldrig er kvinder.” (Bilag 5.2, l. 582-596).

Som nævnt tidligere giver AC udtryk for, at man generelt har en tendens til at antage, at alle på internettet er mænd, hvilket kan være tilfældet for Melina og Marie. Dette vidner om en ambivalens i diskriminationen af kvinder i gamingmiljøet – på den ene side udelukker mænd kvinder fra fællesskabet, mens de på den anden side kræver de samme kvinders opmærksomhed. Generelt, er der flere af kvinderne der oplever, at også de mænd, der spiller bag mandlige karakterer og brugernavne, kan finde på at spille anderledes, opsøge kvinderne ved f.eks. at kalde deres brugernavne mange gange eller opføre sig toksisk, bare for at komme i kontakt med dem. Marie fortæller f.eks.: “Mængden af mænd, jeg har oplevet igennem min streamingkarriere, der kommer ind og er fucking toxic, og så får de lige den der opmærksomhed fra mig, og så kan de godt være flirtende efterfølgende.” (Bilag 5.2, l. 702-705), og fortsætter

ved at give et eksempel:

“Jeg har prøvet at der var en, der gjorde alt, hvad han kunne for at trigge mig og for at være den sygeste bitch. Og så efterfølgende skrev han til mig på Instagram og var sådan, ‘Haha det var godt nok sjovt, at jeg blev ved, må jeg invitere dig ud på en date?’.” (Bilag 5.2, l. 705-708).

Hun fortæller også, at hun blev virkelig påvirket af de kommentarer, han skrev til hende, fordi de omhandlede emner, der overskred hendes grænser (Bilag 5.2, l. 708-713). Her kan vi ligeledes drage paralleller til den patriarkalske, normative forståelse af, at drenge driller piger, fordi de i virkeligheden godt kan lide dem – idéen om at ‘boys will be boys’, som i mange tilfælde bruges til at undskylde diskrimination, chikane og overgreb. Det virker ikke overraskende for os, at en sådan mekanisme fortsat lever i gamingmiljøet, hvor også mange andre lignende kønsstereotyper og kønsrollemønstre bliver reproduceret, på trods af, at det ikke i lige så høj grad længere er en del af offline sociale praksisser. Vi finder det bemærkelsesværdigt, at det netop er en ‘barnlig’ mekanisme som denne, der benyttes af voksne mænd i gamingmiljøet, når størstedelen af de andre mekanismer og diskurser, vi er blevet bekendt med gennem litteraturen og vores interviews, i højere grad spiller på holdninger til kvinder, der tager udgangspunkt i ‘voksne’ kønsroller knyttet til ægteskabs- og familieliv. Dette er blot endnu et eksempel på, at mændene er placeret højere i magthierarkiet end kvinderne i gamingmiljøet. AC, som desuden selv er spiludvikler, og dermed kender til branchen indefra, nævner, at dette magthierarki afspejler overordnede politiske diskurser, og at hun mener at spilvirksomheder har et ansvar for at modarbejde de diskurser, der dominerer gamingmiljøet:

“Jeg tror bare, at især i det her politiske klima, der er lige nu, kunne det være fedt, at flere virksomheder står imod den desværre voksende anti-woke bevægelse. Der har været en minoritet på internettet de senere år, der har snakket om wokeness i spil og sådan nogle ting. Det kunne bare være fedt, hvis virksomhederne turde stå mere op mod det. Og så turde skrive, at de ikke gider have deres penge, hvis de ikke synes, at der må være en kvinde på vores side (...)” (Bilag 5.5, l. 463-470).

Her italesætter AC også problematikken omkring, at den strukturelle sexismen og dermed marginalisering og ekskludering af kvinder i gamingmiljøet, er et større samfundsmæssigt

problem og politisk anliggende, der – som vi også blev bekendt med i litteraturen – udspringer af generelle større udfordringer med ligestilling og sexismen i samfundet. Hun mener ikke, at det er en kamp, kvinderne, som minoritet, hverken kan eller skal tage på egen hånd, og argumenterer for, at det ville være klædeligt for branchen, hvis de var mere til stede, hvor problemerne var, og så ud over bl.a. økonomien i, hvem der normalvis køber deres spil, og i stedet tog et stærkt politisk standpunkt i en vigtig debat: “(...) det ville på en eller anden måde være bedre, hvis der var en mere direkte afstandtagen for branchen. Og platformens side osv., fordi det er et gigantisk problem.” (Bilag 5.5, l. 471-474). Dette vidner således om, at de platforme, kvinderne bevæger sig på, ikke gør et tilstrækkeligt stykke arbejde for at skabe et trygt sted for alle gamere, uanset kønsidentitet.

6.2.9 Toxicitet skal have konsekvenser

Flere af kvinderne har i løbet af deres interviews forklaret, hvad der ville kunne gøre gamingmiljøet som networked public til et trygt rum for dem at bevæge sig i. Fællesnævneren for flere af kvinderne er, ikke overraskende, at miljøet skulle være helt fri for chikane og diskrimination. Dog nævner Marie også, at selvom dette er idealet, er det ikke muligt at opnå:

”Jeg tror, hvis der bare overall bare var ligestilling, og hvis der ikke var den der forskel i forhold til mænd og kvinder [på samfundsplan], så ville der jo heller ikke være det i gaming. (...) Hvis der ikke er ligestilling det ene sted, så kommer der heller ikke ligestilling i gaming. Det er jo en meget større ting end bare gaming.” (Bilag 5.2, l. 899-901).

Her beskriver Marie sammenhængen mellem den offline og online verden, som konvergensbegrebet beskriver – at teknologien, og dermed gamingmiljøets praksisser, påvirkes af magtstrukturer i det omgivende, offline samfund. Den offline verdens diskurser og strukturer er gensidigt afhængige af online verdenens, fordi de begge er en del af vores fælles verden. Dette taler desuden ind i det posthumane perspektiv, da det afviser idéen om ét, menneskeligt, offline centrum og en sammensmeltning af mennesker og teknologi.

Kvinderne giver desuden udtryk for, at der for alle bør være større konsekvenser forbundet med udøvelsen af chikane. Marie fortæller:

“Jeg føler jo, at man som spilfirma og -udvikler, at man er nogle af dem, der især burde

tage kampen op om, 'Hvordan vil vi gerne have, vores spillere skal være?'. Folk skal bannes noget mere. Folk skal have større straffe og konsekvenser, hvis de laver noget hadefuldt i spillet." (Bilag 5.2, l. 948-952).

Herefter fortæller hun om, hvordan hun kender til et spil, der placerede alle de hadefulde og toksiske spillere på deres egen server – noget hun også selv har talt med firmaet bag spillet League of Legends om, men som de ikke syntes var en holdbar løsning:

"(...) det syntes de ikke var en god idé, (...), fordi så skaber man jo igen den her ubalance, (...) [men] måske er [det] der, man skal hen, så man stadigvæk skaber et (...) miljø for dem, der godt kan finde ud af det." (Bilag 5.2, l. 956-960).

På samme måde, som Marie gav udtryk for tidligere, ser Molly det også som en mulighed at ekskludere de spillere, der udøver chikane og som generelt bidrager til negativ stemning i miljøet. Hun fortæller: "Jeg tror det [fedeste] bare ville være at tage alle de der toxic spillere og bare smide dem ud. Så der kun var den her gode energi, fordi jeg føler helt klart, at det er det, der ødelægger mest." (Bilag 5.4, l. 493-496). På den ene side vil en ekskludering af toksiske spillere til en anden server skabe et bedre gamingmiljø for kvinder, og generelt dem, der er trætte af den hadefulde stemning og tone, mens de på den anden side stadig får lov at spille, hvormed de ikke ekskluderes fra gamingmiljøet, men blot får lov at skabe et nyt miljø til, og med, sig selv. Julie kommer med et andet bud på, hvordan man i første omgang kan sørge for at dem, der chikanerer andre i spillene, kan opleve, at der er konsekvenser: "(...) [platformene] kunne godt være lidt mere stride med regler, (...) i forhold til dårlig opførsel. I stedet for at give dem én dags ban [udelukkelse], så bare give dem en måneds tænkepause. Og være lidt mere kort og kontant." (Bilag 5.3, l. 551-554). Dette peger på, at flere kvinder oplever strikse regler og mere afgørende konsekvenser som en god løsning, som de har en oplevelse af, vil kunne skabe en forandring for dem og deres gaming-oplevelser.

Det er tydeligt at høre på de kvinder, vi har talt med, at så længe der ikke er store konsekvenser ved at udøve chikane, vil der ikke komme det retningskift, vi allerede nu kan se, ville ligestille kvinder med mænd i gamingmiljøet. AC påpeger igen, at hun mener, ændringerne skal ske på et højere niveau, end hos dem, der sidder og arbejder hands-on med support i spillene:

"(...) det jeg måske kunne håbe på, var mere action også fra dem, der udvikler spillene.

For de brancheorganisationer eller dem, der dækker spillet i medierne, at der var endnu mere fokus på, at hvis du skriver grimme ting i chatten i Counter-Strike, at så bliver du også bannet, så er der ingen take-backs og så er det bare slut for dig. Så det er en større handlingsplan, som er vigtig.” (Bilag 5.5, l. 451-456).

Dette afspejler endnu en gang AC’s mere politiske tilgang, hvormed hun mener at en top-down tilgang til ændringer i gamingmiljøet er den rette vej at gå.

Der er dog også eksempler på, at supportsystemerne fungerer godt. Blandt andet beskriver Molly, hvordan det fungerer i Valorant: “Man kan se, hvis folk enten er blevet bannet, eller hvis de bare slår det fra. Så ved man allerede, at det er nok en ret toxic spiller, man skal til at spille med.” (Bilag 5.4, l. 361-363). Her har Valorant således nogle affordances for spillerne, der gør, at man kan se, om ens modspiller tidligere er blevet bannet, så man aktivt kan fravælge at spille mod dem. Ligeledes føler Molly, at supportsystemet fungerer godt på Twitch, hvor beskeder enten automatisk, eller ved hjælp af moderators, bliver slettet, hvis de går imod de guidelines som Twitch-streameren har bestemt for sin individuelle stream. (Bilag 5.4, l. 531-537). Vi tolker således, at konkrete konsekvenser ved at være en ‘toxic spiller’, som f.eks. at skulle bære en form for visuel afbildning af, at man er blevet bannet tidligere, samt et større fokus på moderering af chatspor og andre kommunikationsmuligheder med fordel også kunne implementeres på andre platforme og i andre spil, da de ifølge Molly fungerer godt for hende.

6.2.10 Delkonklusion

Vi er i denne del af analysen blevet bekendt med, at der i gamingmiljøet findes forskellige muligheder og begrænsninger for kvindernes deltagelse i gamingmiljøets sociale praksisser. Det er blevet tydeligt for os, at der for kvinderne ligger mange muligheder for at danne nye relationer igennem gaming, både online og offline, og at relationerne kan tage vidt forskellig form. Samtidig ser vi, at kvinderne oplever en række begrænsninger i forhold til socialisering gennem gaming, da de relationer, der opbygges her, ikke nødvendigvis kan overføres til kvindernes sociale liv udenfor gamingmiljøet. Desuden er det blevet tydeligt, at måden, hvorpå kvinderne oprindeligt kom ind i gamingmiljøet som børn og unge, har en betydning for, hvordan de danner sociale relationer i gamingmiljøet i dag.

Vi ved nu også, at kvinderne overordnet holder af at spille med andre kvinder og ikke oplever at modtage e-bile og anden online chikane fra dem. Vi ved også, at flere af kvinderne

finder tryghed i at spille med mennesker, de i forvejen kender, og oplever at der opstår færre ubehagelige situationer, når alle eller flere af dem, de spiller med, er mennesker, de har en (god) relation til allerede. Flere af kvinderne giver udtryk for, at de ofte vælger in-game-kommunikationen, og dermed også ofte det sociale aspekt, fra, fordi de ellers risikerer at blive udsat for chikane og/eller diskrimination fra deres mandlige med- og modspillere. Ifølge kvinderne muliggøres chikane og diskrimination i høj grad gennem den anonymitet, gaming og online-livet muliggør, hvilket fører til både dehumanisering og afpersonificering, af dem, man kommunikerer med. På den måde får mænd i gamingmiljøet magt og frihed til at udtrykke tanker og holdninger, der ellers ikke er socialt acceptable i andre offentligheder anno 2025. Dette er et godt eksempel på, hvordan den online og offline verden på den ene side er afhængige af hinanden, og på den anden side er adskilt. Der tegner sig et billede af, at der over tid er opstået vidt forskellige normer for, hvilke sociale praksisser, der er acceptable, samt at den positive udvikling, der på flere punkter er sket i andre dele af samfundet, endnu ikke er slået igennem i gamingmiljøet.

Det er gennem denne analyse af den sociale del af gaming blevet tydeligt, at gamingmiljøets kultur og etablerede magtstrukturer, i høj grad er betinget af kønnede og sociale magtrelationer, der er konstitueret af, at gamingmiljøet er et rum, som på mange parametre er skabt af, til og for mænd. Dette er tydeligt, både hvad angår retorikken om kvinder, kvindernes reaktionsmønstre, når de modtager hadefulde beskeder og kommentarer, samt måden hvorpå kvinderne agerer socialt i miljøet. Vi er bl.a. blevet bevidste om, at gamingmiljøet som mandsdomineret rum, har en række 'spilleregler' for de sociale praksisser, som viser sig at blive reproduceret uanset om det er kvinder eller mænd, der bevæger sig i denne networked public, hvormed langt det meste foregår på mændenes præmisser. Dette er med til at sætte begrænsninger for, hvilke muligheder kvinderne har socialt. Desuden ved vi, at kvinderne alle har oplevet at blive udsat for, eller har været vidne til, kommentarer som 'Go back to the kitchen', 'Sandwichmaker' og 'Dishwasher', som alle er bemærkninger, der trækker på samfundsmæssige patriarkalske strukturer og kønsnormer, hvor kvinder objektiveres og tildeles det ene formål at servicere og please mænd og deres egoer. Vi ved dog også, at kvinderne som oftest formår at have en vis ironisk afstand til disse kommentarer, og at de dermed ikke har samme effekt, som vi tolker er intentionen – at nedgøre og såre kvinderne. Vi kan på den anden side konkludere, at dette, samt online catcalling og barnlige mekanismer som 'den man tugter, elsker man', har den effekt, at kvindernes gøres opmærksomme på deres

‘andethed’ og plads som sekundære deltagere, hvormed de afholdes fra at deltage socialt i gamingmiljøet.

Flere af kvinderne har desuden oplevet at blive udsat for negative kommentarer vedrørende deres spilevner, ligesom de er blevet mødt af mistillid omkring, hvorvidt de kan skabe værdi for et hold, alene fordi de er kvinder og uagtet deres meritter i en gamingkontekst. Provokationen over, at en kvinde spiller godt, mens man selv som mand spiller ringe og måske tilmed ligger i bunden af sit hold, kan være et udtryk for, at de mandlige spillere ser kvinderne som overordnet mindre værd end mænd. Kvinden bliver her det lette offer for, og modtager af, den vrede og frustration, som manden ikke kan rumme – og det er derfor ofte mænd, der selv spiller mindre godt, der er afsendere af de hadefulde kommentarer. På samme måde ser vi, at Marie og Melina, der begge streamer på Twitch, har oplevet at være det direkte mål for meget, og meget alvorlig, trash talking og e-bile, såvel som trusler. Dette kan skyldes, at de indtager en magtposition i miljøet, både ved at være populære streamere, men også fordi de taler kvindernes sag som en del af deres virke som Twitch-streamere og influencers.

Det blev desuden tydeligt for os, at der er stor forskel på måden, hvorpå hate rammer mænd og kvinder. Det viser sig, at mænd også i høj grad er modtagere af trash-talk, men at kvinderne ser en stor forskel i den chikane, de selv oplever, i forhold til den chikane, mænd udsættes for. Den chikane kvinderne udsættes for hænger i de fleste tilfælde sammen med deres kønsidentitet – et aspekt af deres liv, de ikke kan undslippe, når de logger af, hvilket kan lede til en internalisering af de misogyne diskurser, chikanen har karakter af. Vi fandt det her interessant, at flere af kvinderne omtaler sig selv som særligt følsomme, når de fortæller om deres måde at reagere på retorikken og tonen på, på trods af at deres reaktion, uagtet om den tager form i vrede eller tristhed, tolkes af os som naturligt, deres oplevelser taget i betragtning.

Fælles for kvinderne var også, at de ikke oplever, at platformene, spiludviklerne og branchen generelt, gør nok for at skabe et trygt rum for alle, der gamer. Flere af kvinderne er ligeledes reflekterede omkring, at den strukturelle sexismen og marginalisering af kvinder er et større samfundsmæssigt problem, som kvinderne, som minoritet, hverken kan eller skal kæmpe imod på egen hånd.

6.3 Level 2: Virtuelle kampe og virkelig konsekvenser

I følgende analysedel vil vi udfolde det, vi kalder det ‘spilmæssige aspekt’ af at være kvinde i

gamingmiljøet – altså, hvordan kvinderne oplever det at spille online spil med og mod andre gamere – med formål om at besvare undersøgelsesspørgsmålet: *Hvilke muligheder får kvinder spilmæssigt ved gaming og hvordan begrænses de af gamingmiljøet?* Vi udfolder dermed de dele af vores empiri, som vi finder relevant at inddrage i denne kontekst, ved hjælp af begreber fra litteraturen, samt vores teoretiske grundlag. Delanalysen er struktureret efter de forskellige dele af spiloplevelsen, som kvinderne har belyst i de syv interviews.

6.3.1 Indlevelse, udvikling og en pause fra den virkelige verden

Kvinderne har hver især en fortælling om, hvilke spil, der har optaget dem eller som har spillet en særlig rolle i deres liv. Flere af kvinderne begyndte at game allerede som børn, og spillede solospil som eksempelvis Singstar²³, The Sims, og Kingdom Hearts. Melina, der begyndte at spille sidstnævnte allerede som syvårig, spiller stadig Kingdom Hearts i dag 22 år senere og fortæller om den tid, hvor hun begyndte at spille det:

“(…) hele det her spil, hele serien, det handler om venskaber. Og når du er i den alder [syv år], (…) lærer du bare så meget om venskaber og hvordan det er at være barn, og hvordan man burde se hinanden og sådan noget.” (Bilag 5.1, l. 71-75).

I Melinas udlægning af formålet med Kingdom Hearts kan vi definere spillet som det, litteraturen kalder et ‘pink game’, da det omhandler sociale værdier og har en længerevarende fortælling. På samme måde beskriver Molly Star Stable som et spil, der har betydet meget for hende: “(…) da jeg blev lidt ældre, så fandt jeg mit første rigtige spil, som hedder Star Stable, som er et svensk online hestespil.” (Bilag 5.4, l. 28-30). Marie nævner desuden, at hun bl.a. blev interesseret i gaming gennem The Sims (Bilag 5.2, l. 37-38). Vi opdagede således gennem vores interviews, at flere af kvinderne startede med at spille ‘pink games’ – spil, der i højere grad er målrettet og designet til kvinder. På den anden side nævner Anna, som startede med at game på online-plattformen GoSupermodel, der også kan beskrives som et ‘pink game’, at:

“Counter-Strike er helt sikkert en del af min identitet. (...) Og rigtig, rigtig ofte, når jeg tænker på min udvikling som person, så 9 ud af 10 gange, så kan jeg reflektere tilbage til, at det har jeg bare kunnet træne i Counter-Strike.” (Bilag 5.7, l. 71-75).

Fordi Anna målrettet har trænet sig op til at blive professionel e-sportsatlet, har hun oplevet, at

²³ PlayStation spil, hvor man synger karaoke alene eller mod andre.

Counter-Strike har udfordret hende i forhold til selvdisciplin og i at regulere sit temperament (Bilag 5.7, l. 77-88). Udtalelser som de ovenstående vidner om, at gaming har stor betydning for flere af kvindernes identitet og har givet dem mulighed for at udvikle sig personligt, hvorfor vi vil argumentere for, at deres identitet in-game og offline smelter sammen, som det også beskrives i litteraturen. Dermed vil vi argumentere for, at teknologien, her i form af gaming, har været en vigtig faktor for udviklingen af kvindernes identitet. Dette vidner både om en sammensmeltning mellem det menneskelige og ikke-menneskelige, men udfordrer også posthumanismen i det, at kvinderne bruger teknologien som et redskab i udviklingen af deres identitet.

De fleste af kvinderne er enige om, at oplevelsen af at game forbedres, når der er større mulighed for at leve sig ind i spillet gennem f.eks. character creation. Her nævner Anna, at:

“Hvis der endelig er character creation, så synes jeg, det er vigtigt, at der er mulighed for udfoldelser. Og det ikke kun er sådan en bestemt type, for eksempel. Muskler på en kvinde, eller et eller andet i den stil, synes jeg er nice.” (Bilag 5.7, l. 270-273).

Her giver Anna udtryk for, at muligheden for at skabe en karakter, man kan spejle sig i eller identificere sig med, er vigtig for hende. Desuden fremhæver hun muskuløse kvinder, som noget hun foretrækker – at kvindelige spilkarakters formidability er vigtigt for hende. Molly fortæller også om et nyt spil, hun glæder sig til at spille og fremhæver særligt, at hun ser frem til, at man kan tilpasse nærmest alle elementer af ens spilkarakter (Bilag 5.4, l. 45-49). Melina nævner ligeledes, at character creation er noget af det bedste ved gaming for hende, og at: “(...) det sker, at jeg bruger timer på at lave den kvindelige karakter.” (Bilag 5.1, l. 244-245), mens hun ikke bruger mere end et par minutter på at lave de mandlige karakterer, når hun eksempelvis spiller The Sims. Vi ser dette som et udtryk for, at hun er mere tilbøjelig til at bruge tid på at udforme en karakter, hun kan spejle sig i. Melina nævner desuden storylines som noget, der er vigtig for hende at kunne leve sig ind i, når hun taler om sit yndlingsspil, Kingdom Hearts (Bilag 5.1, l. 102-105). Dette taler ind i litteraturens antagelse om, at gamere lever sig ind i spillets fortælling gennem spilkarakteren, fordi spilkarakteren kommer til at fungere som en forlængelse af gameren i den virtuelle verden. For de fleste af kvinderne er det således vigtigt at kunne identificere sig med den karakter, de spiller. For Anna kan dette blot bestå i, at hun kan identificere sig med karakterens køn: “(...) jeg har også en tendens til at lave

en kvindelig karakter, for eksempel. Og det er faktisk sjældent, at jeg prøver på at få den til at ligne mig. Men jo, altså der er jo noget i identifikationen der (...)” (Bilag 5.7, l. 264-267). I modsætning hertil nævner Julie, at det for hende er irrelevant, hvilken karakter hun spiller, fordi: “(...) det ændrer jo ikke måden, man spiller på.” (Bilag 5.3, l. 114-115). Julie ser dermed en adskillelse mellem sin menneskelige krop og den spilkarakter, hun agerer igennem, hvormed spilkarakteren nærmere bliver et redskab for hendes spillemæssige udfoldelse. Desuden er dette et eksempel på participatory culture, hvor Julie som gamer er med til at forme spillet – det handler om, hvordan hun spiller og at hun gennem sine spilkompetencer former, hvad spilkarakteren repræsenterer. Hermed afviger Julie fra de fleste af kvinderne, vi har talt med, hvilket gør os opmærksomme på vores bias omkring, at kvinder har et ønske om at kunne identificere sig med spilkarakterens kønsidentitet og krop. I tråd med litteraturen nævner AC:

“Der er selvfølgelig nogle forskelle, men ofte er det [karakteren] jo ligesom en stand-in for spilleren, som man interagerer igennem, og derfor vil man jo også gerne have, at den repræsenterer dig selv, og de valg, de handlinger, du tager, på en eller anden måde.” (Bilag 5.5, l. 131-134).

AC mener, at den virtuelle krop smelter sammen med hendes fysiske krop, når hun spiller og at spilkarakteren dermed også repræsenterer hende som person. Ifølge hende skal den ikke blot repræsentere hendes kønsidentitet og udseende, men også hendes værdier, der afspejles i karakterens handlinger in-game. Set fra et posthumant perspektiv ser AC sin krop som mønstre af information, der kan afspejles i andre, ikke-menneskelige former. Samtidig oplever hun, at hendes krop bliver allestedsnærværende, da hun får en symbolsk krop i spillet, som hun ønsker skal afspejle hendes fysiske, offline krop. De fleste af kvinderne, med undtagelse af Julie, oplever dermed ikke, at den fysiske verden kan adskilles fuldstændigt fra spillet, hvilket peger på, at kvindernes identitet offline formes af, og former, deres identitet online. Kvinderne oplever derfor, at de får flere muligheder for at engagere sig i de spil, hvor det er muligt at designe sit virtuelle jeg gennem customization af spilkaraktererne, samt når de kan leve sig ind i spillets storyline. Dette peger på, at kvinderne ikke blot skal kunne spejle sig i spilkaraktererne, som litteraturen indikerer, men at de også kan bruge spilkaraktererne til at udvikle deres egen personlige identitet. Af dette kan vi udlede, at det kan være en spillemæssig begrænsning for kvinderne, hvis ikke det er muligt at skabe en spilkarakter, man kan spejle sig i, samt hvis man ikke kan identificere sig med den fortælling eller den mulighed for handling,

der ligger i spillet. Desuden giver character creation kvinderne mulighed for en sjovere spiloplevelse, fordi det øger indlevelsen og er med til at udvikle deres offline 'karakter'. Dette er interessant, da flere af kvinderne i dag spiller Counter-Strike, hvor man, med mindre man betaler, kun kan spille som en mandlig karakter og hvor handlingen altid er den samme – soldater, der kæmper imod terrorister.

De fleste af de kvinder, vi har talt med, nyder primært at spille spil, hvor der er et strategisk fokus og hvor der er mulighed for konstant at forbedre sig, hvilket i de fleste tilfælde afspejler en modsætning til de 'pink games', der vækkede deres interesse for gaming. Her fortæller AC, hvorfor spillet Valorant appellerer til hende:

“Det er et enormt dybt strategisk shooter[game], hvor hver person spiller. Der er forskellige roller, man indtager. (...) Så jeg kan godt lide den strategiske dybde, der kommer med at spille den her type spil, fordi det giver sådan en uendelig stræben efter, at man kan blive bedre.” (Bilag 5.5, l. 41-46).

Julie nævner ligeledes: “Jeg tror, det er det taktiske i spillet [CS2], og så er det da fedt at løbe rundt og skyde folk (...)” (Bilag 5.3, l. 44-45). De fleste af kvinderne modsiger litteraturen i antagelsen af, at kvinder foretrækker at spille 'pink games', da de primært giver udtryk for at de tiltrækkes af det, litteraturen kalder 'boys games' såsom Counter-Strike, Valorant og Apex Legends på grund af selve spilindholdet. Både AC og Julie fremhæver desuden teamwork som noget, der kan gøre en gaming-session særligt god for dem – noget, som er særligt nødvendigt i FPS, Battle Royale-spil²⁴ og MMORPG's. AC siger, at: “(...) en god session er, hvis vi har haft noget godt teamwork, og stemningen har været god. (...) Selvfølgelig er det altid sjovest, hvis man vinder, men også det der med at have et godt game, selvom man tabte (...)” (Bilag 5.5, l. 55-62). Julie har et naturligt fokus på teamwork i kraft af hendes position som professionel e-sportsatlet, hvor hun spiller sammen med et større kvindeligt hold, og nævner, at det har været en god gaming-session: “(...) hvis vi har haft en god træning, og det har været produktivt, og vores ting har fungeret, så er det nice.” (Bilag 5.3, l. 52-55). Det er således mindre vigtigt for AC og Julie, at selve spillets formål eller storyline er realistisk eller noget de kan spejle sig i, og det er i højere grad vigtigt, at det er actionfyldt og udfordrende. Her bliver det tydeligt, at kvinderne, i deres udtalelser, minder om det litteraturen ville betegne som

²⁴ Online Multiplayer spil, hvor man vinder ved at være den sidste tilbage.

‘hardcore’ gamers, i og med, at de vægter muligheden for at være strategiske og forbedre sig over andre aspekter af spiloplevelsen. Det bliver ligeledes tydeligt for os, at alle kvinderne, vi har talt med, egentlig kan karakteriseres som ‘hardcore’ gamers, når man ser på litteraturens definition, fordi de alle beskriver sig selv som kompetitive, når det kommer til gaming. Marie nævner eksempelvis, at: “(...) jeg har ikke lyst til at spille det og hygge-nygge. Det er udelukkende for rank.” (Bilag 5.2, l. 142-145), mens Anna siger:

“Du kan altid blive bedre. Og det er fedt at mestre [et spil] og blive god og gå efter at blive den bedste. Det er jo noget, der umiddelbart ligger i mange af os. Og det er noget, man kunne dyrke i Counter-Strike. Der er det kompetitive.” (Bilag 5.7, l. 60-63).

På denne måde giver gaming kvinderne mulighed for at udfordre sig selv og forbedre deres spilkompetencer i fællesskab med andre. Denne måde at tilgå gaming på giver kvinderne muligheden for at indtage en magtposition ved at tage styringen og eksempelvis være den, der lægger strategien for holdet.

Noget andet, som tiltaler kvinderne ved den immersive spiloplevelse er, at det giver dem en pause fra den ‘virkelige’ verden udenfor spillet. Her nævner Melina f.eks., at:

“Gaming for mig er blevet brugt rigtig meget til at være en pause for den virkelige verden. (...) Det er lidt sådan en traumerespons, men hvor jeg forsvinder helt ind i ting, om det er spil eller bøger eller film eller serier. (...) Så jeg har brugt spillet rigtig meget som en outlet til at indirekte bare slukke for det hele. Altså for alt andet. Og så er der bare mig og gaming. Og så kan man komme ud med sine følelser og ikke tænke på så meget andet. Og hvad end der fylder i livet.” (Bilag 5.1, l. 44-53).

Elvira fremhæver ligeledes, at gaming giver hende mulighed for at koble af, fordi det kræver hendes fulde opmærksomhed, og hun derfor kan glemme verden omkring sig (Bilag 5.6, l. 44-58). Set fra et posthumant perspektiv får kvinderne mulighed for at transcendere den virkelige verden og blive et med teknologien. Vi vil argumentere for, at netop denne meditative spiloplevelse, hvor intet kan forstyrre den, der spiller, forudsætter, at man ikke udsættes for chikane af sine medspillere, eller at man spiller alene. Vi finder det interessant, at kvinderne her modsiger meget af feltets litteratur ved at adskille gaming fra den fysiske verden. Her fungerer spillet altså, for nogle af kvinderne, som en anden verden, der eksisterer uafhængigt af resten af deres liv.

Vi finder det interessant, at de fleste af kvinderne begyndte med at spille såkaldte ‘pink games’, men gennem socialiseringen ind i gamingmiljøet er blevet opdraget til at foretrække ‘boys games’. Deres udtalelser vidner om, at flere af kvinderne har internaliseret idéen om, at der findes et hierarki blandt spil: at de ‘maskuline’ spil, som er taktiske, hurtige og har et klart mål, er mere ‘rigtige’ spil, end ‘pink games’. Det, at kvinderne taler om bestemte spil som typiske ‘kvindespil’ giver os desuden indtryk af en ‘not like the other girls’-mentalitet, som ifølge litteraturen kan være nødvendig for nogle kvinder, for at begå sig, samt opretholde status som en ‘rigtig’ gamer, i gamingmiljøet. Dette peger på, at kvindernes socialisering ind i gamingmiljøet har begrænset deres spilmæssige udfoldelse indenfor nogle bestemte spil – og muligvis spil, der oprindeligt interesserede dem.

6.3.2 Den virtuelle krop

Flere af kvinderne giver udtryk for, at det er tydeligt, at spil ofte er designet til en målgruppe, der ikke inkluderer eller tager udgangspunkt i dem. Under interviewet med Marie griner hun eksempelvis, da vi spørger ind til, om hun kan genkende litteraturens udlægning af, at mange populære spil er designet med mænd som målgruppe (Bilag 3). Hun beskriver f.eks. den typiske kvindelige spilkarakter således:

“(…) det er jo med den kvindelige form, i hvordan kvinder ofte ikke har så meget tøj på. Eller ofte har en meget lille talje, en bestemt sød lille næse, meget store bryster og en meget fin røv, og det her lange, flotte, fyldige hår. (...) Og det skriger jo lidt af, hvem det er, der står bag de her spil, hvilke målgrupper, de har designet spillene til igennem årene.” (Bilag 5.2, l. 345-353).

Dette relaterer sig til den begrænsning, kvinderne oplever, når de ikke kan spejle deres menneskelige krop i de kvindelige spilkarakterer. Marie reflekterer yderligere over dette, og fortæller, mens hun tager sig til hovedet:

“Jeg har jo været til mange gaming events, og der er jo mange papfigurer rundt omkring. Og der synes jeg altid, at det har været mærkeligt, at der står en papfigur, hvor hendes bryster er gigantiske og lille numse. Man står ved siden af den der, og der var ikke nogen, der så sådan ud. (...) det er mærkeligt for mig at stå her som kvinde ved siden af, hvad mænd ønsker hos os kvinder. (...) Hvorfor vil en kvinde overhovedet gå klædt

sådan her i et snelandskab, hvor der er en nederdel og en lille top, hvor alle mænd render rundt i kæmpe dragter? Årh, jeg kan blive sådan helt gal.” (Bilag 5.2, l. 383-396).

Marie oplever således, at kvindelige spilkarakterers objektiverede udseende påvirker hende som person, fordi hun føler, at den måde at fremstille kvinder på medfører urealistiske forventninger til menneskelige kvindekroppe. Her kan vi referere tilbage til litteraturen, der beskriver, hvordan overseksualiserede kvindelige spilkarakterer påvirker kvinders syn på deres egen kønsidentitet, såvel som spilkompetencer, samt at det kan påvirke mænds syn på kvinder efter blot 15 minutters spil. Kvindernes ønske om at kunne tilpasse deres respektive spilkarakterer handler ikke kun om det at kunne identificere sig med karakteren. Det handler også om, at flere af kvinderne er bevidste om overseksualiseringen af kvindelige spilkarakterer, hvilket de mener påvirker mænds syn på kvindelige gamere negativt. Her nævner Melina, at:

“Når du spiller et spil og mandens allerbedste ultimative armor²⁵ er kæmpe med tusind lag og han bliver buff og stor, og hvad med kvinden? Bikini. Sådan, what the fuck. (...) Ja, hun er flot at se på, men kan vi få noget cool armor please? (...) Altså ellers er det mindste de kan gøre at tage mændenes armor af. (...) så kan de da være med bikini, I don’t care. Lad os bare gøre det lidt mere fair (...)” (Bilag 5.1, l. 188-193).

Melina beskriver det som unfair, at kvinderne overseksualiseres, mens mændene får det ‘seje’ armor. Vi tolker Melinas udsagn som, at den kvindelige karakters krop bliver mere sårbar og dermed mindre attraktiv at spille som. Melina modsætter sig dermed gamingmiljøets etablerede diskurser om, hvordan kvindelige spilkarakterer ser ud, og hun mener, at det er med til at præge hendes opfattelse af sig selv som kvinde. På den anden side er hun medproducerende af idéen om, at kvindekroppen som udgangspunkt ikke kan udtrykke formidability. Anna nævner også, at kvindelige spilkarakterer er ‘meget nøgne’ i Role Playing Games (RPG) som f.eks. Final Fantasy²⁶ (Bilag 5.7, l. 187-188). Dette stemmer overens med litteraturens konklusioner om, at de fleste kvindelige spilkarakterer er overseksualiserede, uafhængig af hvilken slags rolle og hvilket aggressionsniveau den har. Det er ikke overraskende, at kvinderne er opmærksomme på overseksualiseringen, da de som tidligere nævnt oplever, at spilkaraktererne repræsenterer deres menneskelige kønsidentitet. Marie nævner, at:

²⁵ Henviser til beskyttelsesudstyr, og anden beklædning, der gør spilkarakteren stærkere.

²⁶ Rollespil, hvor man skal redde verden, enten som Singleplayer eller Online multiplayer.

“Det er jo mega stressende, at det er sådan vi kvinder skal vises frem [repræsenteres i spil], for det gør jo også, at mænd får et andet billede af os kvinder, og hvordan vi skal være, især når det kommer til gaming, at vi måske er lidt pynteting, (...) og så er det ligesom det. Og det skaber en ubalance. (...) Og jeg tror ikke, at mænd selv lægger mærke til det, men de får en idé om, hvad vi skal bruges til. Og det synes vi jo ikke er særlig fedt, os kvinder, fordi vi er ikke bare bryster og en lille numse. Vi er meget mere.” (Bilag 5.2, l. 359-367).

Marie mener, at kvindelige spilkarakterers udseende i spillene påvirker mænds forståelser af, og forventninger til, kvindelig kønsidentitet uden for spillene – og især inden for gaming- og streamingmiljøet. Her ser vi, at den menneskelige kvindekrop for Marie smelter sammen med den ikke-menneskelige, virtuelle kvindekrop, og teknologien præger på denne måde kvinders subjektivering. Det vil sige, at hvis kvinderne skal passe ind i gamingmiljøet som f.eks. streamer, skal de afspejle teknologiens portrættering af kvindekroppen. På den anden side udfordres det posthumane perspektiv her, i og med at Maries udsagn vidner om en kulturel, menneskelig påvirkning af teknologiens portrættering af kvinder. Teknologien reproducerer i dette tilfælde samfundsstrukturer omkring kvindelige krops- og skønhedsideal, som påvirker kvindernes mulighed for at spille på lige fod med mænd. Dette stemmer ligeledes overens med litteraturens konklusioner om, at medier har indflydelse på forbrugeres syn på, og forventninger til, kønsidentitet. I tråd med dette nævner AC, at: “(...) generelt ville jeg synes, at det var bedre, hvis spil var mere diversitetsrige (...)” (Bilag 5.5, l. 217-222). De fleste af kvinderne mener på samme måde, at der generelt er mangel på repræsentation, når det kommer til kvindelige spilkarakterer. Både AC og Marie oplever på den anden side begge en bevægelse mod mere repræsentation i spillene og Marie nævner, at:

“(...) jeg føler, at nu begynder de [spildesignere] at forstå lidt mere.(...) De [League of Legends] kom ud med en karakter, der hedder Jinx, som jo stadigvæk er tynd, men hun har ikke rigtig nogen bryster. De er meget små. Og det føler jeg var meget unikt. (...) Og man kan som kvinde spejle sig i den karakter. Det synes jeg har været super fedt. Og jeg føler også, at man begynder at gå lidt væk fra den der klassiske kvindekarakter. Og man også prøver at vise, at kvinder kan se ud på en anden måde. Og at de har tøj på.” (Bilag 5.2, l. 371-379).

Her bliver det etableret, at Marie oplever at kunne identificere sig med en spilkarakter, når hun

kan spejle sig i den virtuelle krop, frem for personlighedstræk. Dette vidner om en internalisering af idéen om, at kvinders vigtigste karakteristika er deres udseende. Da vi udelukkende har spurgt kvinderne ind til deres syn på kvindelige spilkarakterers udseende, kan vi dog ikke udelukke, at Marie også identificerer sig med karakterernes andre karakteristika eller muligheder for handlen. Bevægelsen mod mere repræsentation giver kvinderne også udtryk for, når de taler om bestemte spil. På trods af, at Counter-Strike karakteriseres som et mere maskulint spil, målrettet mænd, nævner Elvira, at hun ikke oplever de kvindelige karakterer som seksualiseret, når man sammenligner dem med de kvindelige karakterer i andre spil (Bilag 5.6, l. 328-329). Molly fremhæver Valorant som et spil, der har større fokus på diversitet:

“Jeg synes faktisk, at Valorant har været ret gode til at lave lidt af hvert. Altså jeg synes, at i starten, lige da spillet kom ud, var det meget kvinder med meget tætsiddende tøj og små shorts og sådan noget. Men jeg synes, at de er blevet meget mere diverse nu. Nu har de også en karakter, der bruger they/them pronouns og sådan noget, så de er blevet diverse med det (...)” (Bilag 5.4, l. 149-156).

Elvira giver desuden udtryk for, at hun mener, at karakterer med urealistiske kropsidealer også gælder for mandlige karakterer og at repræsentation skal være for alle (Bilag 5.6, l. 367-370). Elvira fokuserer her på, hvordan de mandlige spilkarakterer ofte overmaskuliniseres, som det også nævnes i litteraturen – noget hun karakteriserer som et lige så stort problem som overseksualiseringen af kvinder. Dermed modsiger hun nogle af de andre kvinders, samt litteraturens, udsagn om, at mange spilkarakterer er skabt med henblik på at tilfredsstille et mandligt blik. Overmaskuliniseringen fremhæver dog, ifølge litteraturen, oftest de mandlige spilkarakterers formidability, altså udtrykket af fysisk styrke og formåen, hvilket er en fordel i de fleste spil. Overseksualisering er derimod ikke et udtryk for formidability, og dermed ikke en fordel for spilkarakterens evner. Vi vil argumentere for, at overmaskuliniseringen på samme måde som overseksualiseringen er et billede på, hvordan patriarkalske strukturer påvirker teknologiens portrættering af kønsidentiteter. På denne måde præsenterer spillene bestemte kropsidealer og dermed begrænsninger for, hvordan mennesker bør se ud, hvormed forventningerne til den menneskelige krop påvirkes af teknologien og vice versa. Flere af kvinderne nævner på den anden side, at en afseksualisering af kvindelige spilkarakterer ikke nødvendigvis ville være lig med en højere grad af repræsentation. Melina fortæller:

“Jeg tror heller ikke, det ville være nødvendigvis en positiv ting [hvis alle karakterer så ud som Ellie fra *The Last of Us*]. Det er ikke fordi, det ville være en negativ ting, men hvis alle var den samme karakter, så er det jo heller ikke særlig realistisk, hvis alle så ens ud. Ellie er jo en hvid pige, det er jo heller ikke særlig fedt, der mangler noget mere repræsentation.” (Bilag 5.1, l. 225-229).

Hun siger desuden, at den type karakter, man identificerer sig mest med, måske ikke ville være den bedste type til forskellige spils formål (Bilag 5.1, l. 236-238). Hvis spillets handling f.eks. kræver fysisk styrke, er det således vigtigere for Melina, at spilkarakteren er portrætteret som fysisk stærk, end at hun kan identificere sig med dens udseende. Dette er endnu et eksempel på, at Melina ikke ser kvindekroppen som passende til bestemte spils formål, hvilket vidner om en internalisering af den overmaskuliniserede, mandlige spilkarakter som at foretrække for de fleste ‘boys games’.

Som tidligere nævnt er kvinderne desuden opmærksomme på, hvem de overseksualiserede kvindelige spilkarakterer er designet med henblik på at tilfredsstille. Her nævner Elvira:

“Jeg tror ikke, de [spil med realistiske kvindelige karakterer] vil være lige så populære. Men jeg tror også igen, det er noget med målgruppen. Jeg tror (...) at det måske tiltaler drenge mere, når der er nogle lidt mere seksualiserede, med urealistiske proportioner, avatarer eller figurer at spille med.” (Bilag 5.6, l. 360-364).

På den ene side mener kvinderne således, at den ulige repræsentation blandt spilkarakterer er med til negativt at påvirke deres spiloplevelse. På den anden side definerer flere af kvinderne sig ikke som målgruppen for de spil, de ønsker at spille. Dette vidner om en internalisering af de strukturer, gamingmiljøet reproducerer, fordi kvinderne omtaler mænd, og ikke sig selv, som målgruppen for de spil, de også selv spiller.

Anna nævner, modsat de fleste andre kvinder, at designet af spilkarakterer ikke påvirker hende i en særlig grad (Bilag 5.7, l. 297), samt:

“Altså i forhold til gaming-verdenen ved jeg ikke, hvor stor en indflydelse det har. Ikke udover at det ville være en mere ærlig repræsentation. Det kan godt være, at det indirekte har en eller anden påvirkning på vores psyke og hvordan vi ser de her ting, og hvad det er, vi forventer også.” (Bilag 5.7, l. 314-418).

Annas udtalelse udfordrer det posthumane perspektiv, i og med at hun, på samme måde som Julie, ikke føler en sammensmeltning af hendes menneskelige krop med spilkarakterens, hvilket eksempelvis Marie og AC oplever. På den anden side anerkender hun teknologiens magt til at påvirke den menneskelige psyke. På denne måde ser Anna ikke den manglende repræsentation som en spilmæssig begrænsning, hvilket er modsigende til litteraturens kategoriseringer, som peger på en sammenhæng mellem objektivering af kvinder i gaming og kvinders syn på deres egne spilkompetencer. Det er vigtigt at nævne vores tidligere etablering af, at Anna ville foretrække en mere 'ærlig' repræsentation i spilkarakterers udseende, blandt andet muskuløse kvinder, hvis spillet kræver dette. Derfor mener hun, at repræsentation er vigtigt, men føler sig ikke spilmæssigt begrænset af manglende identifikation.

Flere af kvinderne giver eksempler på bestemte spil, de ikke oplever, er designet til dem: "Jeg vil skyde på, at designmæssigt så er CS nok ikke rettet mod min målgruppe (...)" (Bilag 5.6, l. 283-285). Elvira, og flere af de andre kvinder, nævner, at kvinder ud fra deres opfattelse også er underrepræsenteret i 'boys games' såsom Counter-Strike, fordi det er designet med udgangspunkt i en mandlig bruger. Her nævner Anna, at: "(...) FPS er jo spil, der er meget mandsdomineret (...)" (Bilag 5.7, l. 196-198). Molly siger i tråd med dette, at:

"(...) i Valorant, er det helt klart flest mænd, der spiller. Jeg vil sige, det er lidt bedre end CS. Jeg tror CS (...) er endnu værre. Der tror jeg nærmest kun er mænd, altså der er nogle virkelig få kvinder." (Bilag 5.4, l. 130-136).

Her påpeger kvinderne den begrænsning, der ligger i, at der er spil, de ikke føler er målrettet dem, og hvor de sjældent får muligheden for at møde andre kvinder. Dette stemmer overens med litteraturens påstand om, at gamingindustrien ikke anser kvinder som deres primære målgruppe, når de designer og markedsfører spil. Det er her værd at notere, at kvinderne, vi har talt med, har størst interesse for, og vælger at spille de spil, de ikke oplever sig selv som målgruppen for. De motiveres som nævnt af strategi, action og teamwork, hvilket eksempelvis karakteriserer Counter-Strike, mens de har en idé om, at andre kvinder primært spiller 'pink games'. Dette peger på, at kvinderne sjældent møder andre kvinder, når de spiller – muligvis fordi nogle kvinder gemmer sig bag mandlige karakterer eller ikke benytter voice-chat, hvilket vi vender tilbage til senere i denne samt næste analysedel (Afsnit 6.4). Anna reflekterer over,

at 'pink games' ikke nødvendigvis udelukkende appellerer til kvinder, men generelt til gamere, der interesserer sig for det konkrete spil, uanset kønsidentitet:

“(…) Sims f.eks., det er et spil, der virker til at være målrettet kvinder, men det er jo ikke fordi, det udelukkende fanger kvinder. Det fanger jo bare den type kvinder, der synes, det her er specifikt sjovt. Og også den type mænd, der synes, det her er specifikt sjovt.” (Bilag 5.7, l. 192-196).

Det, at kvinderne ikke nødvendigvis selv finder 'pink games' tiltalende at spille, finder vi interessant, da kvinderne selv fremhæver character creation og indflydelse på spillets storyline som en faktor for, at de finder et spil særligt engagerende – en egenskab, et spil som The Sims i høj grad tilbyder modsat f.eks. Counter-Strike. Derfor er det iøjnefaldende, at de vælger spil som sidstnævnte – dette er endnu engang udtryk for, at bestemte spil ligger højere i gamingmiljøets hierarki og at man er mere 'ægte' gamer, når man spiller bestemte spil. Kvindernes subjektivering og herunder egne forventninger til, hvilke spil, der er målrettet kvinder, eller som kvinder spiller, kan dermed blive en begrænsning for deres spilmæssige udfoldelse, i og med at de afholdes fra at spille spil, der er nederst i gamingmiljøets hierarki. Vi vil desuden argumentere for, at deres spilmæssige udfoldelse begrænses af deres syn på sig selv som 'ikke en del af målgruppen', fordi det ifølge litteraturen påvirker opfattelsen af deres egne kompetencer negativt, at de bliver bevidstgjort om deres andethed. Dertil ser vi også spillenes portrættering af kvinder som en spilmæssig begrænsning for kvinderne, da de giver udtryk for, at bevidstgørelsen om deres kønsidentitet, sammenholdt med de forventninger der er til deres kønsidentitet og krop, påvirker dem, når de vælger karakterer, spiller og generelt bevæger sig på de platforme, der knytter sig til gamingmiljøet.

6.3.3 Er jeg en gamer?

På trods af at flere af kvinderne er begyndt at spille i folkeskolen, som etableret i første analyseafsnit, mener nogle af dem, at de ikke er vokset op med gaming på samme måde som mænd. Nogle af kvinderne mener dermed, at drenge som udgangspunkt har bedre muligheder for at blive dygtige gamere. Elvira nævner f.eks., at: “(…) jeg tror, der er noget med (...) at nok særligt drenge, de er lidt mere vokset op med det, og derfor sidder lidt mere på rygraden (...)” (Bilag 5.6, l. 262-267). På denne måde reproducerer kvinderne konstruktionen om gaming som iboende maskulint, og som noget drenge naturligt gør i modsætning til piger,

hvilket bliver en begrænsning for deres egen spilmæssige udfoldelse. Marie nævner ligeledes begrænsningen i det materielle aspekt af gaming, når hun argumenterer for, at hendes drengevenner havde bedre muligheder end hende for at blive gode til gaming: “Altså jeg fik jo bare sådan en... Det er ligesom en kontorcomputer, dengang jeg måtte spille. Jeg fik sådan en lille kasse, som ikke kunne meget, vel? Så det var også begrænset med, hvad jeg kunne.” (Bilag 5.2, l. 43-45). På denne måde bliver teknologien, ifølge Marie, afgørende for hendes spilmæssige udfoldelse, i forhold til at kunne deltage i gamingmiljøet på lige fod med mænd. Julie nævner, at hun også oplever, at mænd i e-sport har bedre muligheder spilmæssigt end kvinder:

“Men det er også fordi, at for hver kvinde, der spiller, er der jo 100 mænd eller sådan noget, der spiller. Så der er mange flere mænd, hvilket gør, at de har mange flere talenter og muligheder, når de har spillet i længere tid.” (Bilag 5.3, l. 373-376).

Med dette pointerer Julie, at hun oplever, at mænd er bedre stillet end kvinder i e-sport på grund af strukturelle uligheder. Vi tolker, at disse uligheder bl.a. kommer af de normer, Elvira beskriver. Som vi ved fra litteraturen er der ikke en kønsmæssig forskel i, hvor gode kompetencer personer kan opnå, i og med, at der ikke er tale om et fysisk kropsligt aspekt, som findes i mange andre sportsgrene. I forbindelse med dette nævner Julie, at:

“Det er det der med mandescenen og kvindescenen. At den er opdelt. Vi vil gerne have, at vi er på lige fod med mandescenen. I hvert fald lønmæssigt, der er der stor forskel. Og turneringmæssigt er der flere turneringer for mænd end der er for kvinder. Jeg tror, vi har en procentdel af, hvad de har (...)” (Bilag 5.3, l. 367-371).

Julie mener altså, at der er en iboende ulighed i det, at der er en kønsmæssig opdeling i e-sport. Det er dog ikke overraskende, at kvinder i e-sport lider under samme uligheder som kvindelige atleter i andre sportsgrene, og at strukturel ulighed også her bliver en begrænsning for kvinders spilmæssige udfoldelse.

Da vi spørger kvinderne ind til, hvorvidt de definerer sig selv som gamere, fortæller de fleste, at de definerer sig selv som ‘casual gamers’ eller gamere på hobbyplan. Dette stemmer overens med dele af litteraturen, der nævner fordomme om, at kvinder ikke lægger samme mængde tid og øvelse i gaming som mænd. Her definerer Elvira sig selv som:

“(…) jeg spiller meget CS, og det gør jeg også. Og jeg ved ikke, om I er meget bekendt med CS, men der er jo også forskellige niveauer. Jeg spiller hovedsageligt casual, fordi jeg er ikke så vild med at spille competitive.” (Bilag 5.6, l. 162-165).

En grund til at Elvira ikke bryder sig om at spille kompetitivt kan være, at kompetitiv eller ‘hardcore’ gaming, som tidligere slået fast, er konstrueret som værende et maskulint domæne. Ligeledes fastslår hun, som etableret i første undersøgelsesspørgsmål, at tonen i disse spil er præget af had og chikane. Elvira fortsætter:

“(…) folk tager det lidt for alvorligt. De kan blive meget sure, meget hurtigt. Og jeg spiller for at hygge mig. Jeg spiller for sjovs skyld, og der har jeg virkelig oplevet at få nogle grimme kommentarer (...) Så det er ikke et fravalg af CS overhovedet, men det er et lidt et fravalg af: ‘Okay, jeg gider ikke rigtig competitive, så holder jeg mig bare til casual’. Og sådan, it's not that deep. Det behøver ikke være så alvorligt, at folk begynder at svine hinanden til nede i chatsporet, fordi det ikke går godt.” (Bilag 5.6, l. 170-176).

Det er tydeligt her, at udover ikke at føle sig velkommen som kvinde, kan man, ifølge Elvira, også opleve mere chikane på det kompetitive niveau i Counter-Strike. Dog er det, som tidligere nævnt, kun Elvira, der oplever de højere spilniveauer som værende særligt præget af chikane, og det bliver en begrænsning i og med, at hun ikke vil spille Counter-Strike på et højt niveau. Dette gør det svært for Elvira at rykke op i rank og blive udfordret, hvormed hun bliver begrænset til at se sin gameridentitet som ‘casual’ eller uægte. Også Melina kalder sig selv ‘casual gamer’:

“(…) jeg føler bare, at jeg er en hyggelig gamer, der bare tager det stille og roligt. Og på den måde skiller jeg mig selvfølgelig meget ud fra, hvad jeg mener er den mere mandlige måde at spille på. Som er, at du skal være hardcore god til noget.” (Bilag 5.1, l. 721-724).

Dette vidner om, at kvinderne definerer ‘hardcore’ gaming som det at spille på højt niveau og samtidig sidestiller dette med en ‘mandlig’ måde at spille på, hvormed kun mænd kan opnå at blive ‘hardcore gode’ til at game og opnå en ‘ægte’ gameridentitet. Dette finder vi interessant med vores viden om, at Melina har spillet, og dermed dygtiggjort sig i, det samme spil siden hun var syv år gammel. På denne måde har kvinderne internaliseret konstruktionerne omkring,

hvad det vil sige at være ‘hardcore’ gamer – at konkurrere med andre, spille bestemte spil, spille på højt niveau, generelt ikke være kvinde og kunne føle sig legitimeret til at kunne deltage i chikanerende praksisser. Molly nævner, i modsætning hertil, at:

“Da jeg spillede Star Stable allermest, (...) Der kunne jo godt være, at jeg kom hjem fra skole, og så sad jeg bare indtil aften og spillede, og så til at jeg skulle i seng. Jeg kan også huske, at nogle gange stod jeg tidligere op om morgenen for at spille lidt før jeg skulle i skole. Jeg spillede det fukcing meget. På en eller anden måde kunne man godt sige, at det er en form for hardcore-gamer.” (Bilag 5.4, l. 471-477).

Her definerer Molly ‘hardcore’ gaming udelukkende som det, at bruge meget tid på hvilket som helst spil, hvormed hun modsiger litteraturens, og kvindernes, kategoriseringer af ‘hardcore’ gaming som noget maskulint, samt sidestillet med at spille ‘boys games’ og konkurrere med andre.

For Marie er termen ‘gamer’ ikke noget, hun identificerer sig med: “Fordi gaming for mig er jo lige så meget en hobby.” (Bilag 5.2, l. 869). Hun fortsætter: “(...) men jeg føler jo heller ikke, at Peter går hen og siger ‘Hej, Birgitte, jeg er gamer.’ (...) Så på den måde er det jo bare vores hobby. Så det er jo bare det, vi gør.” (Bilag 5.2, l. 874-876). For Marie er gaming således noget, hun gør og ikke noget, hun er. Dette finder vi interessant, når vi samtidig ser på Maries udsagn om, at hun altid spiller for at vinde og går meget op i det konkurrencemæssige aspekt af gaming. Ifølge Mollys, og litteraturens, definition ville Marie således være en mere ‘hardcore’ gamer, men Marie oplever generelt ikke, at gamere omtaler sig selv som gamere. Det er ikke overraskende for os, at de fleste af kvinderne ikke definerer sig selv som gamere, da de som tidligere nævnt ikke ser sig selv som målgruppen for de fleste ‘hardcore’ spil. På denne måde er kvindernes syn på deres egen gameridentitet som ‘uægte’ med til at begrænse dem i deres spilmæssige udfoldelse. Dette kan desuden hænge sammen med, at vores interviewspørgsmål om, hvordan kvinderne vil definere en gamer, kan påvirke dem til at positionere sig selv som udenfor den definition. Dette er et godt eksempel på, at vi som interviewpersoner selv er medproducerende af empirien.

Ved første indskydelse nævner de fleste af kvinderne, at en gamer for dem er en teenagedreng. Her nævner Elvira: “(...) Altså hvis jeg skulle tænke på den typiske gamer, så tror jeg, at jeg tænker en teenagefyrr med det helt store gamersetup.” (Bilag 5.6, l. 647-649). Molly nævner ligeledes, at ordet gamer får hende til at forestille sig: “(...) den der klassiske,

en lille 14-årig dreng, der sidder hjemme i sine shorts og spiller Fortnite (...)” (Bilag 5.4, l. 439-443) Marie uddyber grunden til, at hun tænker på en mand som det første:

“(...) det er dem, jeg er omkring, og det er dem, jeg ser til events. Når jeg er ude, sværmer det jo med mænd over det hele. Og når man tænker på film, eller når man tænker på tegneserier, så er det mænd, der gamer. Så det kommer jo lidt pr. automatik, hvis jeg skal forestille mig noget, (...) så er det en mand, jeg ser. Så er det ikke på samme måde, at jeg får en kvinde ind, som det første.” (Bilag 5.2, l. 828-834).

Det er ikke en overraskelse for os, at kvinderne er påvirket af populærkulturens syn på gaming, på trods af at de selv gamer. Det overraskende er, at de er reflekterede over deres fordomme og samtidig reproducerer dem ved ikke at kategorisere sig selv som gamere. Marie fortsætter herefter med refleksionen over de stereotyper, man ofte ser i populærkulturen:

“Det er måske lidt lugten af sved, tror jeg også nogle gange. (...) Der kan man sige, at der er forskel på mænd og kvinder. Kvinderne kan godt have lidt mere styr på hygiejnen, kontra mændene. (...) Altså, drenge kan jo bare tage sådan en helt 2 liters cola, og så bare drikke den fra den der, når jeg er sammen med dem til LAN parties²⁷ eller whatever. Ikke bare sådan, at... Har I hørt om en fucking glas? (...) Der er sådan lidt forskel, trods alt.” (Bilag 5.2, l. 851-857).

Her konkluderer Marie, at de fordomme, der findes om mandlige gamere, ifølge hende nogle gange også kan være sande. Dette stemmer overens med litteraturens konklusioner om, hvordan medier påvirker forventninger til, og syn på, identitet – herunder gameridentitet – hvilket peger på, at kvindernes udfoldelse som gamere begrænses af mediernes stereotypiske portrættering af gaming og gamere. Dette taler ligeledes ind til litteraturens påstand om, at mænd er mere tilbøjelige til at ville identificere sig som gamere end kvinder. På denne måde er kvindernes egne forståelser af en typisk gamer, med til at reproducere stereotyperne om, hvem en gamer er, hvormed kvinderne bidrager til deres egen ekskludering af gamingmiljøet. I modsætning hertil siger Julie:

“(...) jeg føler, at alle kan være gamer, faktisk. Jeg tror bare, at hvis du spiller meget, så er du en gamer. Du behøver ikke nødvendigvis være god til det eller være

²⁷ En begivenhed, hvor mennesker samles for at spille computerspil på et lokalt netværk (LAN).

professionel. Bare hvis du har et spil, du spiller rigtig meget, så synes jeg [du er en gamer]... Folk der sidder og spiller Sims hver aften kl. 8, det er jo også gamers.” (Bilag 5.3, l. 496-501).

På denne måde er Julie mere aktiv i sin modstand mod de konstruktioner og forståelser, der findes om gamere. Hun definerer også sig selv som gamer og som en naturlig del af gamingmiljøet, hvilket står i kontrast til de fleste andre af kvinderne. Dette kan skyldes, at hun spiller professionelt, hvilket kan have skabt en anden forståelse af, hvad det for Julie vil sige at være gamer.

Kvinderne kommer også ind på de fordomme, der findes om ‘den kvindelige gamer’. Her nævner Elvira:

“(…) jeg ser en ung kvinde i 20’erne med et hvidt gamersetup. Jeg tror, jeg tænker lidt sådan en Twitch-streamer-type. Måske med de der ører på høretelefonerne. Det synes jeg ser man ser mange af. Jeg tror også, det er derfor, det er lidt vigtigt for mig. Det er ikke nogen hemmelighed, at jeg er gamer.” (Bilag 5.6, l. 651-654).

Elvira kalder også sig selv gamer, og som nævnt ‘casual’ gamer, men anerkender, at der kan være stigma forbundet med at være gamer som kvinde. Hun nævner desuden, at hun tror, at mange kvinder gamer – f.eks. spiller meget The Sims – men at de måske ikke har lyst til at stå ved det (Bilag 5.6, l. 684-687). Marie nævner, at en typisk fordom om kvindelige gamere er: “Ja, det er den helt klassiske, at man sidder nede i mors kælder og ikke har nogen kondition. Man er lidt tyk, fordi man spiser for mange chips og drikker for meget energidrik. Og så sidder man dernede.” (Bilag 5.2, l. 841-843). Denne fordom står i kontrast til Elvira’s beskrivelse, samt litteraturens beskrivelser af ‘titty streamers’ og miljøets forventninger til kvindernes kroppers udseende og rolle i deres forbindelse med gaming. Maries udsagn peger derimod på, at der egentlig findes lignende fordomme om mandlige og kvindelige gamere.

I undersøgelsen af kvindernes position som gamere er det blevet tydeligt for os, at vi i vores interview positionerer kvinderne som afvigende fra ‘normale’, mandlige gamere. Særligt Anna fremhæver i vores interview med hende, hvordan hun oplever et stort pres for at legitimere sin plads som gamer, og ikke nødvendigvis som *kvindelig* gamer. Mange af kvinderne beskriver desuden, hvordan de aldrig ville beskrive sig selv som værende *kvindelige* gamere, men bare gamere. Anna nævner: “Jeg har nok altid været tilhænger af det der med, at køn skal ikke betyde

så fucking meget. Ikke i gaming, ikke i noget tilfælde.” (Bilag 5.7, l. 528-529). AC forklarer det samme, når hun siger, at: “Når jeg sidder og spiller (...) så er jeg jo gamer før jeg er kvinde. Hvorfor er det vigtigt?” (Bilag 5.5, l. 389-391). Det er således tydeligt, at kvinderne, modsat diskurserne, der hersker i gamingmiljøet, ikke definerer sig selv som afvigende, når de direkte spørges ind til dette. I tråd med dette forklarer Melina, at: “For mig er det nederen at skulle have et label, ‘kvindelig gamer’. Men jeg ved også, at det er et behov for at nå frem til målet om (...), at det bare hedder at være gamer uanset who the fuck du er.” (Bilag 5.1, l. 679-682). Her forklarer Melina således, at det kan være en nødvendighed at betegne sig selv som kvindelig gamer, hvis man ønsker at bidrage til at skabe synlighed og fremme repræsentationen i gamingmiljøet, selvom det på samme tid reproducerer idéen om kvinders andethed og deres gameridentitet som ‘uægte’.

6.3.4 Team work makes the dream work – eller gør det?

Spilmæssigt oplever kvinderne, som det også bekræftes i litteraturen om kvindelige gamingfællesskaber (FGC), at det er trygt at spille med andre kvinder. Vi finder det interessant, at det for kvinderne handler meget om stemningen og atmosfæren, fremfor selve spillet, når de taler om at spille med andre kvinder. Dette fordi de, som tidligere nævnt, giver udtryk for, at teamwork, strategi og individuel spilmæssig udvikling er vigtig for deres spiloplevelse. Dette peger på en internalisering af sociale konstruktioner omkring, at kvinder er ansvarlige for at skabe og bibeholde god stemning frem for at gå op i taktik eller gode kompetencer, når det kommer til gaming. Som tidligere nævnt finder flere af kvinderne det trygt, motiverende og hyggeligt at spille med andre kvinder, da de ved, at atmosfæren og spiloplevelsen bliver bedre, end de spil, hvor kvinder er i undertal. Dette peger både på et socialt aspekt, men ligeledes er dette medvirkende til, at kvinderne kan forbedre deres spilkompetencer i et trygt miljø. Det vil sige, at kvinderne i højere grad begrænses i deres spilmæssige udfoldelse, når de spiller med mænd, end når de spiller med kvinder, grundet større risiko for diskrimination eller fordomme om deres kompetencer. Det vidner desuden om, at kvinderne er mere optagede af deres egen præstation, når de spiller med mænd.

For de fleste af kvinderne er det vigtigt, at der er et godt samarbejde spillerne imellem og at der er plads til at fejle. Anna oplever i højere grad denne rummelighed og forståelse, når hun spiller med kvinder:

“Altså det er kun nogle gange [at det er anderledes at spille med kvinder], men der er

jo faktisk sådan (...) en lidt bedre, lidt større accept af ens eget niveau. At der er lidt mere plads til at fejle, fordi hvis jeg fejler, så er det kun fordi, jeg fejlede, og måske er lidt dårlig. Det er ikke fordi, at jeg er kvinde, og det er ikke det, der gør mig dårlig. Og jeg tror, at det at fjerne det pres, det kan være rart. At ligesom vide, at de her mennesker, de kommer ikke til at vurdere mig på baggrund af det, at jeg er kvinde. Min fejl er kun fordi det er en fejl.” (Bilag 5.7, l. 660-667).

Det at spille med andre kvinder, fjerner ifølge Anna det præstationspres, der kan være, når hun spiller med mænd, hvilket giver hende flere muligheder for at udfolde sig spilmæssigt. Dette stemmer overens med litteraturens beskrivelse af det internal pressure, kvinder oplever, når de føler et behov for at bevise, at de ikke er uægte eller svagere gamere i kraft af deres køn. I Maries fortælling – som nævnt tidligere – om den turnering hun spillede med fem kvinder mod fem mænd, står det klart, at hun oplevede kvinderne som samarbejdsvillige og glade, hvorimod hun oplevede, at mændene havde svært ved at samarbejde, hvorfor de efterfølgende blev vrede på hinanden i chatsporet på Maries Twitch-stream (Bilag 5.2, l. 547-563):

“Der er et ego, der især spiller ind med gutterne, når de gamer. (...) Men det er et holdspil (...) Det bliver meget sådan, at jeg spiller på min måde, du spiller på din måde. Det fungerer bare ikke. Det var 100% det der skete her (...)” (Bilag 5.2, l. 558-563).

Her beskriver Marie, hvordan kvinderne fik spilmæssige muligheder for at vinde kampen, på grund af velfungerende teamwork, mens mændene blev begrænset af deres individuelle mål. Molly beskriver samme tendens, når hun spiller holdbaserede spil som Counter-Strike:

“Jeg har prøvet flere gange, hvor, der er jo de her virkelig toxic spillere, der er virkelig egocentrerede. Og det irriterer mig rigtig meget, fordi det er altid dem, der tit ender med at top frags²⁸ og faktisk gør rigtig meget for holdet. Eller ikke gør så meget for holdet på den måde, men de får mange kills, og det gør jo bare, at vi har nemmere ved at (...) vinde runderne. På den måde gør de meget for holdet, men de er meget egocentrerede, så de spiller for kills.” (Bilag 5.4, l. 387-393).

Internt i spillet er det således muligt, ifølge Molly, at enkelte spillere kan bære holdet til sejr, på trods af, at det er et holdspil. Molly nævner desuden, at hun oplever, at man bliver nødt til

²⁸ Udtryk for at have flest kills i f.eks. Counter-Strike.

at lade sådanne spillere styre spillets gang, hvis man ønsker at undgå chikane, hvilket også ødelægger oplevelsen for holdet (Bilag 5.4, l. 393-401). På denne måde bliver kvinder, hvis en toksisk spiller tager styringen, automatisk sat i en position som backseat gamer, hvilket begrænser deres spilmæssige udfoldelse. Disse udsagn udfordrer det posthumane perspektiv, fordi de viser, at den menneskelige agens fylder mere end sammensmeltningen mellem det menneskelige og ikke-menneskelige. Elvira nævner, at hun nogle gange har lyst til at tage styringen på holdet, men at hun ikke vil risikere at ødelægge stemningen:

“Nogle gange kan jeg godt sidde og have lyst til at rettesætte mit hold, fordi folk kan spille totalt ustrategisk og gå direkte ud og dø med det samme, hvor jeg har lyst til at sige noget om, ‘Lad nu være med at pushe. Bare hold jeres positioner, så skal vi nok vinde.’ (...) Men der tror jeg, at jeg ikke prøver at blande mig for meget i det, for it’s not that deep. Det er bare et computerspil, og det skal bare være hyggeligt. Og så vil jeg bare hellere bidrage til den gode stemning.” (Bilag 5.6, l. 615-622).

Dette peger på, at ikke kun teknologien, men også kulturen, tillader enkelte spillere at spille uden holdet, såfremt de er gode nok spillere, men at det ikke er velanset at tage styringen med et formål om bedre teamwork – især som kvinde. Ud fra Elvira’s udsagn tolker vi desuden, at hun har internaliseret idéen om, at ansvaret for den gode stemning ligger hos hende og andre kvinder. Hun går ud fra, at hun vil ødelægge den gode stemning ved at indtage en magtposition, fordi hendes erfaring er, at det leder til chikane, hvilket også stemmer overens med teorien om medieret misogyni. Anna beskriver ligeledes, at hun ofte tildeles støtteroller i Counter-Strike:

“(...) der er for eksempel rigtig ofte, at folk har en support-role i Counter-Strike. Og det er jo det, jeg primært har spillet. (...) ja, der har helt sikkert været nogen, der har påduttet mig support-rollen (...) Men der har været et tidspunkt, hvor jeg gerne ville (...) prøve noget andet. Men det er altid bare endt tilbage til det der [support]. Men hvad årsagen er til det, det skal jeg ikke kunne sige med sikkerhed.” (Bilag 5.7, l. 282-292).

Flere af kvinderne oplever altså, at de enten bliver sat i en backseat gamer position eller at de må holde sig fra at tage styringen i spillet. Det, at Molly beskriver de ‘egoistiske’ spillere som toxic og at Elvira er bange for at ødelægge den gode stemning, peger på, at kvinderne øger deres risiko for at blive udsat for chikane, hvis de indtager en magtposition ved at udnytte deres fulde spilpotentiale. Anna siger desuden: “Ja, tit [har jeg skulle lade andre vinde]. Rigtig, rigtig

tit. Ja, og det er det, jeg har oplevet måske i lidt højere grad, når jeg spiller med mænd, end når jeg spiller med kvinder.” (Bilag 5.7, l. 472-474). Ligeledes oplever Julie også ofte at blive positioneret som den dårligste på holdet – også når hun spiller med sit e-sports-hold kun bestående af kvinder:

“(…) jeg er altid blevet set som den dårlige, fordi man kigger også på statistikker. Og der har jeg ikke været i toppen, fordi jeg tænker på mit hold, og jeg prioriterer mit hold før mit eget spil. Og det gør også, at man bare ligger dårligere, og så bliver man undertrykt på den måde.” (Bilag 5.3, l. 440-445).

Hun tilføjer, at hun performer rigtig godt, når hun kun tænker på sig selv, men at hun begrænses af sit hold ved at blive placeret i support-roller (Bilag 5.3, l. 465-471). Ud fra dette tolker vi, at det i Counter-Strike er generelt accepteret, at enkelte spillere spiller egoistisk og at andre dermed forventes at støtte dem og gå på kompromis med deres eget spil. Ud fra flere af de andre kvinders fortællinger, kan vi tolke, at det oftest er mænd, der spiller egoistisk og kvinder, der i stedet forventes at gå på kompromis for holdets skyld. Julie modsiger dette, hvilket gør os opmærksomme på vores kategoriseringer af, at det som regel er en god oplevelse for kvinder at spille med andre kvinder.

Flere af kvinderne har en oplevelse af, at de skal forsvare deres kompetencer in-game grundet deres kønsidentitet. Ifølge litteraturen oplever mange kvinder også at blive sat i en backseat gamerposition af mænd, der tilbyder at ‘carry’ dem – at bære dem til sejren. Anna har oplevet det flere gange:

“Nogle gange har jeg hørt de her kommentarer med, ‘Hey Anna, skal vi spille? Så skal jeg lige carry dig.’ Og så har jeg bare tænkt, ‘What the fuck er det, du snakker om?’ Men altså, jeg har også mange gange blevet decideret carried. Altså, der er bare nogen, de er fucking dygtige til det.” (Bilag 5.7, l. 495-498).

Annas udsagn peger på, at hun i nogle tilfælde ikke vil lade sig bære til sejren, men at hun i andre tilfælde kan se en mening med det, hvis en anden spillers kompetencer er bedre end hendes. Dette begrænser dog Anna i hendes egen spilmæssige udvikling, hvorfor hun fra tid til anden modsætter sig tilbuddet:

“(…) jeg kunne mærke, at min hjerne lige så stille slog fra, når den vænnede sig til det. Og det er pisse irriterende, hvis man faktisk prøver, ‘Hey, jeg vil gerne lige prøve at blive bedre’. Altså, man vænner sig til, at man ikke har det samme ansvar længere. Og så bliver man dårligere, selvom man tænker for sig selv, ‘Åh, jeg spiller med bedre mennesker, så bliver jeg bedre’. Det gør man ikke altid. Man ender sgu bare med at blive sløv.” (Bilag 5.7, l. 500-506).

Dette stemmer overens med litteraturens konklusioner om, at kvindelige gamere sjældent bliver opfattet som selvstændige af deres mandlige medspillere. Denne tendens begrænser ikke blot kvinderne i deres spilmæssige udfoldelse og udvikling, det begrænser dem også i at indtage magtpositioner i det offentlige rum, spillet repræsenterer. På denne måde er tendensen med til at opretholde konstruktionen om gamingmiljøet, og særligt Counter-Strike, som mændenes domæne. Det, at kulturen er domineret af mænd, viser sig også i en oplevelse, AC fortæller om:

“(…) jeg var til sådan et Hearthstone²⁹ event i København, hvor jeg havde vundet over en eller anden dude, og så kom han over og sagde, at han havde vundet hele dagen, men så havde han lige tabt den til sidst. Og så fandt han så ud af, at det var mig, han havde tabt til. Og så sagde han sådan, ‘Damn jeg kan ikke tabe til en pi...’ Og så stoppede han så sig selv, og så sagde han sådan ‘... til dig’. Det er måske det mest direkte, jeg har oplevet. Men det er sådan lidt patetisk på en eller anden måde.” (Bilag 5.5, l. 188-196).

AC finder det patetisk, at vedkommende ikke brød sig om at tabe til en kvinde, hvilket vidner om hendes bevidsthed omkring gamingmiljøets strukturer. Ligeledes kan vi trække tråde til det sociale aspekt, hvor vi fandt frem til, at kvinderne oplever chikane, når de klarer sig bedre end mænd. Dette er et eksempel på, at chikane og diskrimination ikke er begrænset til den online del af gamingmiljøet, men at det også bringes ud i den fysiske verden, hvilket vi også så med Melinas oplevelse af at blive truet med voldtægt til et LAN-event. Dette peger på, at kvinderne ikke kun begrænses spilmæssigt online, men også af oplevelser offline. Ud fra dette kan vi ligeledes tolke, at AC ikke lader sig begrænse af forventningerne til hendes kønsidentitet, når hun spiller.

²⁹Et online free-to-play samlekortspil, hvor man spiller mod andre.

Anna har oplevet, at hendes mandlige medspiller har skulle bekræfte hendes evner, og at hun er en god nok gamer – og det litteraturen ville kalde ‘the right kind of girl’ – selvom hun er kvinde:

“(…) nogle gange, så (…) leder man efter fire mennesker til at, tilslutte sig den lobby, man er ved at lave (…). Man har måske to, og så skal man finde tre mere. Og så kan det være, at ham jeg har spillet med, han har skulle finde nogle andre, og så spørger de, ‘Hvem er med?’, ‘Hende her hun er med’, og så er jeg ret sikker på, at nogle gange har jeg også fået at vide, at så har de skulle kunne (…) forsvare at ‘Jo, hun er god nok’, ‘Hun er fin nok’, ‘Hun er en af de gode gamere, en god pige’. Det er jeg ret sikker på, at det er sket et par gange.” (Bilag 5.7 l. 461-467).

Dette er ligeledes et udtryk for, at hun på grund af sit køn opfattes som en mindre ægte gamer end mandlige gamere, og at der skal en mand til at bekræfte hendes værd og agere gatekeeper – at hun ikke er nok i sig selv og sine evner, på trods af at hun gør en stor indsats for at spille på niveau med mændene. Dermed har manden her en position, hvor han kan ‘tillade’ eller ‘nægte’ hende adgang, alt efter, hvad han fortæller om hende, til de andre spillere.

Selvom flere af kvinderne oplever, at de forventes at gå på kompromis med deres spil grundet fordomme, har de ikke alle sammen en oplevelse af, at de bør opføre sig eller spille på en bestemt måde. Her fortæller Molly: “Nej, det tænker jeg ikke så meget over, sådan. Jeg sidder egentlig bare lidt og spiller mit spil. Det er ikke fordi der er noget, jeg gør in-game, hvor folk tænker, at det gør hun fordi hun er en kvinde.” (Bilag 5.4, l. 484-486). Dette vidner om, at det at gå på kompromis med deres eget spil eller acceptere at blive tildelt en supportrolle, ikke for Molly har noget med køn at gøre, men at det kan være en naturlig del af spiloplevelsen for alle. Anna siger ligeledes, at hun altid har været hurtig til at tage initiativ under spil og også ofte tager føringen helt naturligt (Bilag 5.7, l. 575-582). Dermed mener disse kvinder selv, at deres køn ikke er en spillemæssig begrænsning, hvilket i tråd med litteraturen peger på, at deres kønsidentitet først bliver en begrænsning, når de oplever chikane eller diskrimination. Det kan pege på, at nogle af kvinderne ubevidst opfører sig på bestemte måder, når de spiller, selvom de ikke mener, at de som kvinder bør opføre sig anderledes som gamere. Det vidner om en internalisering af, at kvinder ikke har tilladelse til at indtage magtpositioner i gamingmiljøet eller deltage på lige fod med mænd.

6.3.5 Jeg skal ikke være beviset på, at kvinder ikke kan game

Gennem analysen er det blevet tydeligt for os, at fordomme om kvinders spilkompetencer ligeledes er med til at begrænse kvindernes spilmæssige udfoldelse. I tråd med dette nævner Marie, at:

“De [mandlige spillere] kan godt finde på at smide dig af holdet, når de finder ud af, at du er kvinde. Fordi de pr. automatik går ud fra at du er dårlig. Så er det jo bare fire drenge mod en (...) Så det er meget normalt, at det er sådan det er.” (Bilag 5.2, l. 402-405).

Som tidligere nævnt, stemmer dette overens med litteraturens konklusioner om, at kvinder som udgangspunkt ikke opfattes som dygtige gamere, som kan bidrage positivt til holdet. Dette støttes også af Maries tidligere nævnte udsagn om, at det er ‘meget normalt’. På denne måde kan kvinder risikere helt at blive afholdt fra den spilmæssige del af gamingmiljøet, fordi de fratages muligheden for at deltage ved f.eks. at blive smidt af holdet. Dermed har de, i nogle tilfælde, slet ikke adgang til gamingmiljøets participatory culture og fratages derfor også magten til at påvirke kulturen.

En anden konsekvens af gamingmiljøets fordomme om kvindelige gameres kompetencer er, at kvinderne føler et internal pressure til at spille godt. Det handler for flere af kvinderne om at modbevise, at kvinder ikke kan være gode gamere og dermed afkræfte den fordom, der er om kvindelige gamere. Her beskriver Elvira, at hun så sig nødsaget til at øve sig ved at spille med bots³⁰, før hun begyndte at spille Counter-Strike online mod andre spillere, fordi hun havde en oplevelse af, at det som kvinde er pinligt at være dårlig til Counter-Strike (Bilag 5.6, l. 267-273). Marie nævner desuden:

“(...) som kvinde, jeg tror hver gang vi går ind i et spil, om det er Valorant eller Counter-Strike, og man er sammen med fem gutter [drengevenner] (...) Eller om man er sammen med nogle tilfældige, så har man (...) et eller andet pres om, at man skal præstere, og man skal vise, at man er god, fordi fuck, man har ikke lyst til, at de allerede (...) går ind og tænker, ‘Okay, der er en kvinde her, så ved du, at hun er dårlig’. Man har ikke lyst til, at man så skal være det bevis for dem (...) Så man gør altid dét ekstra for at kunne være god. Så det er altid sådan, ‘Wow, prøv at se, jeg ligger nummer to’.

³⁰ Kort for robot: en type kunstig intelligens, der spiller et videospil i stedet for et menneske.

(...) ‘Hvorfor er det ekstra specielt for dig Marie eller Pernille, at du ligger nummer to?’ Det er jo fordi, vi føler, at vi skal bevise noget hver gang vi spiller. Også når jeg er på Twitch. Jeg føler altid, når jeg gamer nogle spil, at jeg skal bevise overfor mine mandlige seere, at jeg også kan spille det her spil. (...) De har meget sådan en idé om, at jeg skal være den dårligste.” (Bilag 5.2, l. 730-753).

Marie nævner ligeledes her, at hun oplever et behov for at fremhæve, når hun klarer sig godt, hvilket ikke er en tendens, hun ser hos sine mandlige med- og modspillere. På den måde er Marie også medproducerende af fordomme om kvinders spilkompetencer, fordi det ses som noget ekstraordinært, når kvinder klarer sig godt. Denne internalisering viser sig også, da Marie forklarer om en oplevelse, hvor hun klarede sig godt som éne kvinde i en gruppe af mænd:

“Jeg fik faktisk et Facebook-minde her i forgårs, fra det må have været 12-13 år siden, hvor der stod, at jeg var kommet i top 5 ud af 28 drenge i Medal of Honor³¹. Og det havde jeg været stolt af, da jeg havde skrevet det på Facebook. Og jeg synes jo bare, at det var meget sigende (...)” (Bilag 5.2, l. 651-655).

Hun nævner her, at det er sigende for hendes niveau, fordi mange havde forestillet sig, at hun ville ligge i bunden – altså at hendes niveau er mere iøjnefaldende på grund af hendes kønsidentitet. Anna nævner, at hun har haft samme følelse af at skulle bevise sit værd på vegne af alle kvinder:

“(...) det var noget med, at jeg ville bevise, at kvinder kunne være så gode som mændene. Det var der, det [presset] kom fra. Og det har også givet mig noget godt, vil jeg tro (...) fordi det har holdt mig ekstremt motiveret i mange år, right? På trods af, at jeg aldrig rigtig har lykket med det, og har haft ekstremt meget modgang, så har det alligevel holdt motivationen, fordi det var sådan en større-end-mig-selv-opgave. (...) Men ja, det har så også været (...) sådan en løkke rundt om min hals, der bare har kvalt mig og gjort, at jeg har haft svært ved at performe.” (Bilag 5.7, l. 118-127).

På den ene side er dette internal pressure altså en begrænsning for kvindernes spilmæssige udfoldelse, da det kan afholde dem helt fra at deltage i nogle spil eller at spille med fremmede mænd. På den anden side, som Anna beskriver det, kan det være en mulighed, fordi der ligger

³¹ En serie af militære FPS-PlayStation-spil, hvor man udfører missioner.

noget motivation i at kæmpe for en større sag – for at modbevise fordomme om, at kvinder er ‘uægte’ og svage gamere. Elvira føler ligeledes et pres i, at hun som kvinde forventes at repræsentere alle kvindelige gamere, når hun spiller: “Jeg tror altid, jeg sidder med et mindset om, at jeg repræsenterer alle kvinder, når jeg spiller, så jeg skal gøre det så godt, som jeg overhovedet kan.” (Bilag 5.6, l. 613-615). Elvira mener, at det kan være med til at skubbe fordommene i en anden retning, hvis hun som kvinde viser, at kvinder også kan være dygtige til at spille Counter-Strike (Bilag 5.6, l. 710-714). Når kvinderne spiller med fremmede mænd, og klarer sig godt, indtager de dermed det offentlige rum, som gamingmiljøet er, hvilket er et eksempel på modstand mod den etablerede mandsdominerede kultur. Dette er et udtryk for participatory culture, idet at kvinderne kan være med til at styre eller ændre kulturen i gamingmiljøet ved at bruge teknologien til at modbevise fordomme om kvinder.

6.3.6 En kvinde er aldrig anonym

Som nævnt i første analysedel møder kvinderne primært diskrimination, når de spiller med fremmede og afholder sig derfor ofte fra at bruge voice-chat, når de spiller med personer, de ikke kender. Melina nævner eksempelvis, at hun aldrig taler in-game (Bilag 5.1, l. 275-279). På denne måde holder kvinderne sig indenfor et safe space, hvor de ikke risikerer at blive genkendt som kvinder. Dette peger på, at kvinderne er begrænsede i deres muligheder for anonymitet online. Alle spillere kan gemme sig bag et falsk navn og billede, men kun mænd kan tale gennem voice-chat uden at opleve chikane baseret på deres kønsidentitet. Ved at holde sig indenfor deres safe space, og ikke benytte sig af voice-chatfunktioner, undlader kvinderne således at indtage det offentlige rum, hvormed de forbliver en minoritet og bidrager til, at kvinder fortsat er et skyggetal i gamingmiljøet. Marie tilføjer, at:

“(...) jeg går jo også rigtig meget op i spillet. Jeg kan super godt lide at vinde. Så jeg føler også, at kommunikation er meget vigtigt. Så jeg går jo lidt på kompromis med spillet og også lidt mig selv.” (Bilag 5.2, l. 441-444).

Marie forklarer her, at hun bliver begrænset i at udvikle sig spilmæssigt, især når det kommer til teamwork, kommunikation og strategi, fordi hun primært kan føle sig tryk ved at spille med andre, når hendes venner eller bekendte også spiller med. Anna forklarer, at det er vigtigt for hende at kunne bruge voice-chat i spil som Counter-Strike: “(...) det er jo real time, man sidder og spiller, og der skal gives information hurtigt, så det er gennem voice [chat].” (Bilag 5.7, l.

326-328). Annas udsagn peger på, at det er meget svært, og nærmest umuligt, at kommunikere uden voice-chat, fordi spillet går hurtigt og man skal kunne lægge strategi, imens man spiller. Dermed bliver kvinderne begrænset i at være attraktive holdspillere, hvis de spiller Counter-Strike uden voice-chat, hvormed fordommene om kvinders spilkompetencer opretholdes. Anna tilføjer, at hun, som et fåtal af kvinderne, spiller Counter-Strike med fremmede, og at hun primært taler om strategi med fremmede in-game (Bilag 5.7, l. 323-328). Dette er et eksempel på, at Anna insisterer på sin ret til at indtage det offentlige rum i Counter-Strike, hvilket giver hende flere muligheder for spilmæssig udfoldelse. Molly nævner ligeledes, at:

“Noget jeg ikke forstår helt ved spillet, det er, at man faktisk kan gå ind og slå det der voice-chat fra, så det vil sige, at du kan hverken selv snakke in game, eller høre hvad andre siger, hvilket jeg synes nogle gange kan være ret svært (...) det er fair nok, hvis man ikke har lyst til at snakke in-game, det forstår jeg fuldstændig godt (...) Men at man bare kan slå det helt fra start af, det er sådan lidt irriterende. Fordi så kan det være rigtig svært at kommunikere, især hvis de heller ikke skriver i chatten (...) så ved man ikke helt lige, hvor man har hinanden.” (Bilag 5.4, l. 94-110).

Molly forklarer her, hvordan det konkret er begrænsende ikke at kunne bruge voice-chat – fordi en vigtig del af spillet er at kende til holdkammeraternes placering og handlinger. Molly giver desuden udtryk for, at hun, modsat flere af de andre kvinder, er tryk ved at tale med fremmede på voice-chat. Til gengæld ser hun det som en begrænsning, når hun bliver frataget muligheden for at bruge funktionen, hvilket vi finder bemærkelsesværdigt, idet vi oplever, at de andre aktivt fravælger den. Hun tilføjer desuden, at hun synes det er kedeligt at spille, hvis ingen siger noget (Bilag 5.4, l. 216-218). Dette indikerer, at hun har haft gode oplevelser med at spille og bruge voice-chat og hellere vil indtage det rum, og risikere chikane, end hun vil gå på kompromis med spillet. Som nævnt er det ifølge Marie normalt, at kvinder bliver frataget muligheden for at deltage aktivt, ved at andre spillere ‘mutter’ dem, hvilket er endnu et eksempel på, at mænd agerer gatekeepers for kvindernes spilmæssige udfoldelse. AC fravælger helt aktivt muligheden for voice-chat i nogle tilfælde:

“Jeg har jo valgt mig at disengage meget fra proximity voice-chat (...) fordi jeg ikke gider deale med det. (...) [Det] er et strukturelt diskriminationsproblem, at kvinder generelt får en dårligere mulighed for at klare sig godt, fordi de ikke på samme måde kan frit kommunikere med deres folk.” (Bilag 5.5, l. 318-325).

Spilplatformenes offentlige kommunikationsredskaber gør det således muligt at udøve de praksisser, der begrænser kvinder i deres spillemæssige udfoldelse – ved at chikanere eller udelukke kvinderne fra kommunikationen – selvom redskaberne sandsynligvis oprindeligt er tiltænkt en muliggørelse af teamwork og en bedre spiloplevelse. Grundet den store mængde chikane kvinderne oplever f.eks. gennem voice-chat, får kvinderne en fornemmelse af, at mange af dem, der er i ‘nærheden’ – en del af den offentlighed, de befinder sig i – er chikanører, hvormed chikanørerne kan tildeles en større magt, end de muligvis besidder. Kommunikationsredskaberne bidrager på denne måde til en ulighed, hvor kun mænd har muligheden for anonymitet i kraft af kulturens diskurser om kvinder.

Som vi tidligere har etableret, kommer chikanen og diskriminationen, kvinderne oplever, særligt til udtryk, når de spillemæssigt klarer sig bedre end deres mandlige med- og modspillere. Her nævner Julie f.eks., at hendes medspillere i Counter-Strike på FACEIT sjældent lader kvinder lægge strategien for holdet:

“Ikke altid faktisk [må jeg tage føringen i spillet]. Det kommer meget an på personerne. Der er jo virkelig mange der er imod, at kvinden er den, der skal lægge planen. (...) I hvert fald på den platform [FACEIT]” (Bilag 5.3, l. 528-532).

På denne måde begrænses Julie i at udvikle sine strategiske kompetencer i Counter-Strike, når hun spiller med de personer, der nægter kvinder at lægge strategien. Elvira oplever desuden, at hun sjældent oplever at få ros af sine medspillere, når hun spiller godt:

“(...) jeg kan godt opleve, at der er nogle i kommentarsporet, der er rigtig gode til at rose, men når det er så er mig, der gør det godt, så får jeg ikke lige så meget ros. De bruger ikke ‘WP’³² lige så meget til mig.” (Bilag 5.6, l. 314-317).

Hun tænker her, at det faktum, at hun er kvinde, er grunden til, at hendes medspillere undgår at anerkende hendes præstationer (Bilag 5.6, l. 321-322). Dette er endnu et eksempel på, at kvindernes kønsidentitet afgør deres muligheder for at indtage spillet som offentligt rum, hvormed de begrænses i deres spillemæssige udfoldelse. Marie oplever samme tendens:

³² Forkortelse af det engelske udtryk “Well played”, som bruges af mange gamere efter et spil.

“Så der ender nogle gange med at være lidt sådan en konkurrence, hvis jeg for eksempel formår at være bedre end den ene gut (...) så kan den ene gut, hvis han får mest damage det ene game, så kan være sådan, at jeg også er fucking god. Hvis jeg så får mest damage i det andet game, så siger man ikke noget. Så siger man ikke noget, for ‘Så er kvinden jo over mig’. Så nogle gange kan det også godt lidt ramme deres maskulinitet, at der kunne være en kvinde, der kunne være bedre end dem i noget spil.” (Bilag 5.2, l. 795-804).

Marie oplever dermed ros så længe, at hun er god, men stadig ikke bedre end sine mandlige modspillere. Denne tendens er med til at fastholde gamingmiljøets fordomme om kvinders spilkompetencer som ringere end mændenes, hvormed kvinder som Elvira og Marie anses som mindre ‘ægte’ gamere. Julie oplever de samme fordomme fra hendes med- og modspillere:

“Der er jo nogen, der allerede gør det [reagerer på at jeg er kvinde], (...) når man kommer ind i en lobby (...) Der er der allerede nogen, der reagerer, når de ser mit [navn], hvis de kind of kender mig. På platformen har jeg sådan et guldbadge, fordi jeg har accomplished store ting. Så der reagerer de allerede. Så skal de ind og se, ‘Hvorfor hun har den guldting?’. Og så begynder de inde i chatten [med nedladende kommentarer]. (...) Men ellers er det, hvis jeg faktisk klarer mig ret dårligt i kampen [at de reagerer].” (Bilag 5.3, l. 232-242).

Julies udsagn peger, sammenholdt med de andres, på at man som kvinde i gaming helst skal forholde sig spilmæssigt usynlig, hvis man vil undgå diskrimination eller chikane. Man skal ikke klare sig bedre end sine mandlige med- og modspillere, men heller ikke så dårligt, at man bliver skyld i en tabt kamp for holdet. Dette er endnu et eksempel på, hvordan kvinder konstant må dukke hovedet for at undgå ubehagelige situationer online, hvilket påvirker deres spilmæssige udfoldelse negativt, fordi de ikke kan bevæge sig lige så frit i gamingmiljøet som mænd. Her smelter kvindernes menneskelige krop altså sammen med deres krop i spillet, hvormed deres kønsidentitet bliver afgørende for spilkarakterens bevægelsesfrihed. Anna kommer med et konkret eksempel på en oplevelse, hvor hendes performance i et spil blev grunden til et angreb fra en mandlig modspiller:

“(...) jeg kan huske, at på et tidspunkt, hvor jeg spillede noget hvor det er fem danskere mod fem danskere (...) så kommer man imod nogle tilfældige. Og der var der så en,

der sad og streamede, og så var der et tidspunkt, hvor jeg skød ham, og så på streamen kaldte han mig en luder. Så det var ikke en direkte besked til mig, men jeg fik den (...)” (Bilag 5.7, l. 215-222).

Anna oplevede, at den mandlige modspiller udøvede kønsbaseret hadtale foran alle tilskuere, der så med på hans stream. På denne måde lærer miljøet kvinder som Anna, at det ikke er tilladt for dem at spille spillet på lige fod med mænd. Marie mener, at hadet ofte hænger sammen med, at mænd ser gaming som deres domæne:

“Hele årsagen til, at der er meget had, er, at der er mange mænd, der er vokset op og tror, at det [gaming] er lavet til mænd. Det er kun for dem. Sådan er det bare. Så kommer der en kvinde ind i deres spil og gør det bedre end dem. ‘What? Nej! Så er der noget galt med spillet. Eller det var rent held. Det var fordi, de snød ik’. (...) Det er aldrig fordi, ‘Nå ja, godt spillet Marie!’.” (Bilag 5.2, l. 805-810).

Fordommene om kvindernes spilkompetencer har, ifølge Marie, også til formål at fastholde kvinderne i rollen som uægte gamere. Hvis de vinder eller klarer sig bedre end mænd, er det af en anden årsag, end at de er dygtige til spillet. På denne måde bidrager diskriminationen til at afholde kvinder fra at indtage magtpositioner i gamingmiljøet eller i det hele taget deltage i, og dermed ændre, kulturen.

Nogle af kvinderne nævner desuden, at de påvirkes så meget, når de udsættes for diskrimination og chikane online, at det også påvirker deres spilevner negativt. Melina nævner, at:

“Jeg har oplevet det flere gange i Counter-Strike f.eks. Hvor modstanderne ville skrive noget negativt i chatten. Og så ville jeg bare have sådan et virkelig dumt behov for, ‘Nu skal de fucking bare dø i endgame’. (...) ‘Nu skal jeg bare vinde’. ‘Jeg skal bare være bedre end den her nar’. Problemet er, at når du bliver så vred som jeg godt kan blive, så spiller du bare lort. (...) Og så rammer man altså bare ikke.” (Bilag 5.1, l. 635-641).

Dette peger på, at såfremt kvinderne insisterer på deres ret til at indtage det offentlige rum, kan de fortsat risikere ikke at kunne spille på lige fod med mænd, fordi de påvirkes følelsesmæssigt. Dette kan være gældende for mange gamere, uanset køn, men i tråd med litteraturen vil vi argumentere for, at den chikane, kvinder udsættes for, kan have en voldsommere følelsesmæssig påvirkning end ikke-kønnet trash-talk. Elvira nævner ligeledes, at når hadtalen

er rettet mod hendes køn bliver hun mere påvirket, end når den ikke er (Bilag 5.6, l. 191-193), og:

“(...) jeg kan meget tydeligt huske (...), måske meget typisk for kvindelige gamere, at der var engang, hvor vi spillede med tre drenge, hvor den ene begyndte at kalde os for opvaskemaskiner (...) Og det er virkelig ærgerligt, for det blev en virkelig negativ oplevelse, at jeg blev svinet til af mit eget hold, det gjorde, at jeg spillede meget dårligere. Som man siger i gamingsproget, så blev jeg tiltet³³.” (Bilag 5.6, l. 179-188).

Det begrænser altså kvindernes spilmæssige udfoldelse direkte, når kvinderne udsættes for chikane og diskrimination, fordi det påvirker deres kompetencer her og nu. På denne måde regulerer diskurserne i gamingmiljøet kvindernes subjektivitet, fordi de kan komme til at opfatte sig selv som svagere spillere, end de reelt er.

6.3.7 Delkonklusion

Gennem denne analysedel har vi undersøgt, hvordan kvinder får muligheder for og begrænses i at udfolde sig i de spilmæssige praksisser, der er forbundet med gamingmiljøet. Vi kan konkludere, at kvinderne oplever stort spilmæssigt engagement og mulighed for kreativ og identitetsskabende udfoldelse, særligt når de kan identificere sig med spilkarakterer og fortællinger. Her sker en sammensmeltning mellem kvindernes offline og online identitet, hvor de oplever, at deres menneskelige og virtuelle krop flyder sammen. Dette vidner både om det potentiale, som spil rummer som en arena for personlig udvikling, men også om, hvordan teknologi ikke i sig selv skaber rammerne – det er de sociale og kulturelle praksisser, der former og ofte begrænser kvinders udfoldelsesmuligheder.

Kvinderne efterspørger karakterer, der afspejler en større mangfoldighed og oplever, at populære spil i høj grad er skabt med en mandlig målgruppe for øje. De oplever ikke nødvendigvis, at overseksualiserede kvindelige karakterer påvirker deres opfattelse af egne spilkompetencer negativt, hvilket står i kontrast til antagelser i dele af litteraturen. Deres udsagn understøtter dog, at manglende identifikation med karakterer og fortællinger kan være en direkte spilmæssig begrænsning. De fleste definerer sig som ‘casual’ gamere, selvom de drives af strategisk, actionpræget spil og personlig udvikling – træk, der ifølge litteraturen

³³ Når en spiller bliver emotionelt påvirket af noget i spillet, som får vedkommende til at spille dårligt eller træffe dårlige beslutninger.

kendetegner 'hardcore' gamers. Denne modsætning viser, hvordan kvindernes selvforståelse som 'uægte' gamere medproducerer stereotype forestillinger om den 'ægte' gamer som en mand. Det bliver særligt tydeligt, når de f.eks. definerer en gamer som en teenagedreng eller reproducerer hierarkier mellem 'boys games' og 'pink games'. Samtidig udøver enkelte kvinder modstand mod disse strukturer – f.eks. når Molly beskriver sig selv som 'hardcore' gamer på baggrund af sin dedikation til Star Stable, hvilket udfordrer både vores og litteraturens sammenkobling mellem 'hardcore' gaming og 'boys games'. Ud fra kvindernes udsagn tolker vi, at gamingmiljøets diskurser har socialiseret dem til at tage afstand fra 'pink games', fordi disse forbindes med en uægte gameridentitet. De internaliserer således normer, som både former deres præferencer og begrænser deres muligheder for spilmæssig udfoldelse.

Kvinderne definerer ikke sig selv som afvigende fra normen, når de direkte bliver spurgt, men mange medproducerer ubevidst stereotype forestillinger, når de positionerer sig uden for gameridentiteten. Vi har desuden set, hvordan enkelte kvinder bryder med vores egne antagelser – f.eks. Julie, der oplever kvindelige medspillere som egoistiske. Dette udfordrer vores egne kategoriseringer om at kvinder ikke udøver chikane og ikke spiller egoistisk.

Et centralt fund i analysen er det internal pressure, kvinderne oplever, når de spiller. De ønsker ikke at være beviset på fordommene om, at kvinder er dårlige gamere, og føler derfor et ansvar for at præstere ekstra godt i spilsituationer. Flere giver udtryk for, at de har en oplevelse af, at de repræsenterer alle kvindelige gamere, når de spiller, og at de dermed oplever et præstationspres. Dette ansvar og ønsket om at modbevise fordomme kan virke motiverende, men er også et eksempel på kvindernes internalisering af gamingmiljøets fordomme. I kontrast hertil står kvindernes udsagn om, hvordan de risikerer chikane både hvis de spiller for godt og dermed udfordrer etablerede kønsforestillinger, og hvis de spiller for dårligt og dermed bekræfter dem. For at forblive i et safe space, vælger nogle kvinder derfor at forblive i en backseat gamer-position for at undgå opmærksomhed. Kvinderne placeres på den måde i en tabt kamp: de må hverken spille for godt eller for dårligt – og helst ikke bruge voice-chat, hvor deres stemmer afslører deres køn. Fraværet af anonymitet er i sig selv en begrænsning. Mænd kan i kraft af deres stemme være anonyme, mens kvinder enten må forblive tavse eller risikere chikane. Dette skaber ulige deltagelsesvilkår, især i teamwork-baserede spil som Counter-Strike, hvor voice-chat er afgørende. Når kvinder ikke kommunikerer, risikerer de at blive set som dårlige holdspillere – kommunikerer de, udsætter de sig selv for angreb. Når kvinderne

alligevel vælger at bruge voice-chat, kan dette læses som en form for passiv modstand, hvor de insisterer på retten til at deltage i det offentlige rum.

Flere kvinder beskriver, at deres spilkompetencer påvirkes, når de udsættes for chikane. De bliver emotionelt påvirkede, hvilket gør det sværere at præstere, og de risikerer at blive sat af holdet eller helt udelukket fra spilmæssig deltagelse. Den oplevelse forstærkes af gamingmiljøets karakter som networked public, hvor diskurser og fortællinger spredes hurtigt og skaber en oplevelse af, at chikanørerne er i overtal – hvilket ikke nødvendigvis er tilfældet, men stadig har reel effekt på kvinders oplevelse og handlemuligheder.

Kvindernes udsagn udfordrer generelt det posthumane perspektiv, i og med, at det ifølge kvinderne er menneskelige handlinger, der former teknologien til at begrænse dem i deres spilmæssige udfoldelse. På denne måde beskriver de i højere grad sammenhængen mellem det menneskelige og ikke-menneskelige som en participatory culture, de med deres handlinger har mulighed for at påvirke gennem teknologien. På den anden side oplever de, i tråd med det posthumane perspektiv, ofte en sammensmeltning mellem deres menneskelige krop og den virtuelle. Vi kan konkludere, i tråd med litteraturen, at teknologien i mange tilfælde muliggør opretholdelsen af de strukturer, der begrænser kvinderne, gennem konvergens – de forskellige muligheder for udfoldelse på tværs af platforme. Vi har i denne analysedel forsøgt at dekonstruere de magtstrukturer, der begrænser kvindernes spilmæssige udfoldelse. I nogle tilfælde er kvinderne selv med til at opretholde disse, i andre tilfælde udøver de modstand. I næste delanalyse vil vi undersøge, hvordan kvinderne konkret undgår chikane eller udøver modstand.

6.4 Level 3: Survival Mode aktiveret

I de tidligere undersøgelsesspørgsmål har vi etableret kvindernes sociale og spilmæssige muligheder og begrænsninger. Vi har ligeledes etableret, at kvinderne er, eller bliver gjort, opmærksomme på deres køn, når de spiller. Med udgangspunkt i ovenstående analyser vil vi nu dykke ned i følgende undersøgelsesspørgsmål: *Hvilke strategier benytter kvinderne, for at navigere i gamingmiljøet?* For at besvare dette, benytter vi relevant teori og litteratur, samt henviser tilbage til vores fund fra tidligere spørgsmål, for at udfolde dem med fokus på, hvordan kvinderne kan bevæge sig i dette miljø, i disse situationer.

6.4.1 En del af gamet

Når kvinderne møder online chikane i gamingmiljøet, er der forskellige strategier de kan bruge, ud fra konteksten, samt ud fra, hvorvidt de finder det nødvendigt at forblive i et safe space eller beslutter at udøve aktiv modstand mod chikanen. Som Anna siger: “Der er forskellige coping-mekanismer til forskellige situationer.” (Bilag 5.7, l. 420-421).

Fælles for Twitch-streamerne Marie og Melina er, at de begge giver udtryk for, at man som kvinde i gamingbranchen bliver hårdet i forhold til den hårde tone. At det er noget, der kommer med årene i miljøet. Dog er Melina blevet mere opmærksom på netop den problematik, der ligger i, at give det råd, at chikane er noget, man bare må acceptere:

”(...) jeg synes jo, at det er røv fucking nederen at man skal være hårdet. (...) nogle af de ting som jeg har givet af råd til folk, når folk har været sådan: ‘Ej jeg synes bare at streaming er lidt scary eller online gaming er lidt scary, fordi jeg har ikke lyst til de her negative kommentarer.’ Så er det sådan, ‘Der er du bare nødt til at have lidt tyk hud. Og det har man ikke i starten, men det får man’. Og hvor er det et negativt, nederen lorte råd. (...) For det du basically siger er, at det er okay at folk er nederen, og at det er dig der er problemet, fordi du er følsom. Og det er overhovedet ikke sådan, jeg har det. (...) Jeg synes, det er fucking bullshit. (...) Fordi oftest var jeg sådan, ‘Det var også bare fordi, jeg er dårlig, så jeg fortjener at få at vide, at jeg er dårlig. Og fortjener at få at vide, at de gerne vil voldtage mig og alle de her ting’. (...) Og det har jeg ikke [fortjent].” (Bilag 5.1, l. 536-553).

Her ønsker Melina at gøre op med den tanke, at chikane blot er noget, man skal acceptere og ønsker i stedet gøre noget aktivt for andre, der overvejer at starte med at game, frem for at normalisere chikanen. Hun bruger sig selv og sine tidligere oplevelser som eksempel, og fortæller, at hun tidligere ikke så det, at hun blev udsat for chikane, som systematisk ulighed, men at hun ‘fortjente’ eller måtte regne med at blive udsat for chikane, heriblandt voldtægtstrusler, på grund af hendes spilkompetencer. Her reflekterer Melina over sin internaliserede misogyni, og lægger vægt på, at hun ikke længere ser chikane og diskrimination som noget, man blot skal acceptere. Hvor hun før bebrejdede sig selv og sine spilkompetencer, vender hun det nu om og projicerer det i stedet ud mod gamingkulturen og -miljøet i stedet. Citatet er ligeledes et eksempel på, hvordan RMA findes og manifesterer sig i gamingmiljøet, når kvinder objektiveres af deres mandlige med- og modspillere. Melina fandt det, hvis ikke

rimeligt, så som normaliseret at modtage voldtægtstrusler, hvilket, i sammenhæng med Maries udsagn om at man skal være hærdet (Bilag 5.2, l. 665), peger på en normalisering af trusler mod kvinder i gamingmiljøet.

Også flere af de kvinder, der spiller på hobbyplan, fortæller, at de er blevet så vant til chikane og diskrimination, at de i dag ikke tænker over det længere: “(...) man har hørt det [de grimme kommentarer] så mange gange (...). Jeg har vænnet mig til det og har lært at filtrere det ud.” (Bilag 5.4, l. 120-122). Men ikke kun Molly mener, at de diskriminerende og chikanerende kommentarer er normaliseret for hende, dette bekræfter Julie også: “Nu har jeg jo spillet i lang tid, så jeg er blevet god til at bare skubbe det [nedgørende kommentarer] til side. Men hvis man har en dårlig dag, så er det selvfølgelig noget, der rammer.” (Bilag 5.3, l. 92-94). Her giver hun ligeledes udtryk for, at nedgørende kommentarer er en præmis, når man gamer og at man lærer at leve med det. Dog giver hun også udtryk for, at det kan påvirke hende følelsesmæssigt, hvis hun ikke har mentalt overskud til at filtrere det ud. AC undgår som tidligere nævnt situationer, der kan føre til chikane – f.eks. at bruge voice-chat. Dog udtrykker hun, at hun alligevel oplever chikane fra tid til anden, hvilket peger på, at det er så stor en del af gamingmiljøets sociale praksisser, at det er vanskeligt at undgå. Dog ønsker AC ikke at bruge kræfter på at sige fra, og hun udøver dermed ikke aktiv modstand mod chikanen: “Jeg gider ikke ødelægge min day-to-day escapism over det. Det offer er jeg trods alt ikke villig til at lave.” (Bilag 5.5, l. 427-429). Flere af kvinderne udtaler, at selvom de godt er klar over, at det ikke er godt, at kvinder modtager disse kommentarer, er de ikke villige til at gå på kompromis med deres hobby og vil ikke bruge deres fritid på at skulle diskutere med fremmede online. I og med, at chikane og diskrimination er så etableret i gamingmiljøet, udtrykker kvinderne således, at de har to valg; 1) at acceptere chikanen og forsøge at ignorere den eller 2) at sige fra og insistere på deres ret til deltagelse, men dermed risikere at gå på kompromis med den immersive spiloplevelse. I nogle situationer, og af forskellige årsager, vælger kvinderne at sige fra:

”Hvis de snakker rigtig grimt, kan jeg godt finde på at (...) sige til dem, at det ikke er okay at snakke sådan online. (...) Vi sidder bare og spiller et online-spil, hvor vi skal hygge. Altså, så dybt er det heller ikke.” (Bilag 5.4, l. 200-204).

Dette indikerer, at Molly ser forskellige grader af chikane, og at hun til en vis grad vælger at ignorere det. Når hun oplever, at chikanen kompromitterer spiloplevelsen, når den bliver det,

hun omtaler som 'rigtig grim', vælger hun dog at sige fra, for at bevare den gode stemning. Vi vil argumentere for, at hun, da hun giver udtryk for, at 'så dybt er det heller ikke', benytter en form for targeted counterspeech, der ikke er hadefuld, men som sætter chikanøren i en position, hvor de bliver gjort bevidste om deres adfærd. Dette ved at pointere, at vedkommende vælger at bruge kræfter på chikane, og dermed ødelægger den gode spiloplevelse. På denne måde pointerer hun også, at gamingmiljøets praksisser ikke kan legitimeres, men er udtryk for en toksisk kultur. Anna har ligeledes oplevet en situation, hvor hun var nødt til at sige fra:

“(...) på det sidste team jeg spillede, så var der en, han kunne godt lide at kalde mig snuske og det var sådan, [Interviewer laver et ubehageligt ansigtsudtryk] ja præcis sådan. Og der sagde jeg, du skal stoppe med at kalde mig det. (...) Og så fik jeg at vide, at det skulle jeg kunne tage, hvis jeg skulle spille med mænd. Og så sagde jeg nej. Og så ved jeg ikke rigtigt. Så var viben mellem os ikke der længere. Ja, det var lidt mærkeligt.” (Bilag 5.7, l. 406-415).

Denne oplevelse afspejler en mekanisme, der ligeledes opleves af kvinder på andre online platforme, såvel som offline. Her opfattes Anna af sin mandlige medspiller som en 'love interest' eller et seksuelt objekt, som han kalder 'snuske'. Da Anna siger fra bliver hun gjort opmærksom på objektiveringen og dehumaniseres ved at få at vide, at hun 'skal kunne holde til' chikanen – hun fortjener chikane grundet hendes position som objekt. Dette er endnu et eksempel på de internaliserede normer, der hersker i gamingmiljøet, hvor jargonen og sexistiske kommentarer opfattes som en naturligt indlejret del af de sociale praksisser, og som man som kvinde må forvente at acceptere, hvis man vil spille eller på andre måder deltage i gamingmiljøet.

Elvira har også sagt fra i situationer, hvor hun har oplevet chikane, men forsøger, som vi også tolker er Mollys strategi, at møde den chikanerende part med fornuft frem for had:

“Folk bliver endnu mere provokeret af, at de ikke er lykkedes med at provokere dig med at sige noget. (...) Og hvis jeg svarer tilbage på noget, så vil jeg gerne have, at det er måske tankeprovokerende, eller at det ændrer noget.” (Bilag 5.6, l. 706-710).

Hun møder således ikke chikanen med aggressivitet eller fordømmelse, men snarere med overskud og positivitet, da hun lægger vægt på, at hun skal kunne stå ved sit forsvar. Vi tolker igen dette som et eksempel på counterspeech, hvor Elvira, på samme måde som Molly, forsøger

at mane chikanøren til fornuft frem for at møde dem med hadtale. Netop denne strategi er Elvira begyndt at bruge i takt med, at hun i højere grad nu end tidligere, tør stå mere op for sig selv – i den proces har hun ændret sin strategi fra at undskylde for sin tilstedeværelse, til at rette positivitet mod hadtalen: ”(...) på min Steam-profil har der stået ‘Don’t come at me, I’m just a noob at CS’, (...) men den har jeg så lige (...) ændret til ‘Kill them with kindness’.” (Bilag 5.6, l. 695-701). Dette illustrerer den markante ændring i Elvira selvtilid, hun har opbygget over tid. I den profiltekst, hun nævner i den første del af citatet, undskyldte hun på forhånd for sine egne spilkompetencer og accepterede dermed gamingmiljøets praksisser. Men efter at hun er blevet bedre til Counter-Strike, har hun valgt strategi, der afspejler hendes personlige værdier, hvor hun netop forsøger at være med til at ændre måden, man møder andre på i gamingmiljøet. Dette peger ligeledes på, at i takt med at hendes spilkompetencer stiger, føler Elvira sig mere berettiget til at kunne sige fra. Her tolker vi det også som, at dengang Elvira ikke var lige så god, følte hun sig ikke berettiget til at sige fra, og måtte derfor acceptere den chikane hun modtog. Derfor benytter Elvira sine spilkompetencer som evidens for, at hun gerne må tage plads i miljøet. På trods af at Elvira tilgang til counterspeech har et feministisk udgangspunkt, giver hun udtryk for, at hun til tider har haft lyst til at møde chikanen med had:

“Ham der skrev, ‘You must be a stupid fucking retarded kid’, jeg var ret sikker på, at jeg lå over ham i kills, så jeg ville ønske, at jeg kunne have skrevet et eller andet med, ‘Du er dårligere end mig, så hvad er du?’.” (Bilag 5.6, l. 583-596).

Dette vidner om, at Elvira kan påvirkes følelsesmæssigt til at have lyst til at benytte targeted negative counterspeech, men at hun alligevel undgår at gøre det. Det peger desuden på, at Elvira i nogle situationer undgår at udøve modstand og forbliver i sit safe space ved enten at tie eller ‘kill them with kindness’. Det kan vise, at hun stræber efter at være med til at fremme en respektfuld måde at møde hinanden på, men at strategien bliver udfordret i forskellige situationer, når hun bliver konfronteret med digital chikane. Ligeledes italesætter Elvira det faktum, at mange af kvinderne oplever, at de bliver chikaneret af folk, der spiller værre end dem. Melina oplever, ligesom Elvira, en følelsesmæssig påvirkning, når hun rammes af chikane in-game. Som tidligere nævnt er Melinas følelsesmæssige reaktion ikke counterspeech, men nærmere en strategi, hvor hun udtrykker sin vrede gennem spillet: “Nu skal jeg bare vinde. Jeg skal bare være bedre end den her nar.” (Bilag 5.1, l. 638-639). Melina er opmærksom på, at hendes spilkompetencer forværres, når hun bliver følelsesmæssigt påvirket. Dermed risikerer

hun, at denne strategi nærmere opildner chikanen, på trods af intentionen om at bevise, at hun kan spille de andre ud, da det kan ødelægge spiloplevelsen for hende selv såvel som de andre spillere.

At fremhæve sine spilkompetencer, er en strategi, flere af kvinderne kan genkende. Molly fortæller:

“(...) jeg ville gerne være øverst [på scoreboardet], men det ville mest være for at kunne snakke ned til dem, (...) at I snakker shit om mig, fordi jeg er en pige, men det er jo tydeligvis mig, der carrier holdet (...) Det er altid den, der ligger i bunden, der altid skal snakke lort.” (Bilag 5.4, l. 189-194).

Dette peger på, at Molly har behov for at kunne retfærdiggøre sin targeted negative counterspeech, gennem sine spilkompetencer. Desuden støtter det op om den mekanisme, kvinderne også tidligere har beskrevet, hvor de ved at bevise deres værd, hvad angår spilkompetencer, fremmer sig selv som mere ‘ægte’ gamere. Her bemærker vi, at Molly giver udtryk for, at hvis hun beviser sig selv som en mere valid og kompetent gamer, er hun samtidig i højere grad berettiget til at tale ned til de andre – hvormed hun også beviser, at hendes spilkompetencer ikke har nogen relation til hendes køn. Vi finder det interessant, at når Molly ser sig selv som på spilmæssigt niveau med de gamere, der chikanerer hende, bliver hendes gameridentitet ægte nok til, at hun oplever at opnå retten til at deltage i gamingmiljøets toksiske praksisser. Her modsiger hun samtidig sit tidligere udsagn om, at ‘det bare et et spil’, og at spiloplevelsen og stemningen ødelægges, når andre udøver chikane – at når det er hende, der taler ned til andre, er det en del af spillet.

AC nævner i modsætning til Molly, at hun ikke føler et behov for at bevise noget overfor mandlige spillere, der spiller dårligere end hende (Bilag 5.5, l. 339-340). Hun giver her udtryk for, at hun ikke oplever, at hun har noget, hun skal leve op til, da det er tydeligt, at hun spiller bedre end dem, og derfor kan læne sig op ad sine egne spilkompetencer som implicit modsvar, frem for at reagere udad.

Begge citater viser, at strategien med at fremhæve ens spilkompetencer, er en anvendt strategi blandt kvinderne, som de benytter, for at svare tilbage. Elvira siger det samme:

“Jeg tror, det er sådan lidt feministen i mig. Det er vigtigt for mig at være repræsenteret. Det er vigtigt, at ikke kun vise mig selv, men at vise andre, om det så er mænd eller kvinder, at der er en kvinde, der spiller det her spil, og hun er god til det. Jeg er ret god

i, når det er casual. Jeg plejer at være en top 3 af dem på mit hold og oftest er jeg nok også den bedste (...) Så jeg tror det er vigtigt for mig, at vise, at kvinder kan også være gode til CS.” (Bilag 5.6, l. 291-297).

Hun siger, at fordi hun ved, at hun plejer at være i top tre, og også ofte er den bedste i på sit hold, er det vigtigt for hende f.eks. at benytte kvindelige spilkarakterer for at skabe repræsentation og vise modspillerne, at kvinder også godt kan være gode til at spille Counter-Strike. Det bevidste valg med at skildre kvindelig repræsentation i online gaming, er ligeledes en aktivistisk strategi, der bliver uddybet senere i denne delanalyse.

6.4.2 Når fællesskab giver tryghed

Som etableret i både første og andet undersøgelsesspørgsmål, finder kvinderne det mere trygt at spille med enten venner eller fremmede kvinder, frem for fremmede mænd. Marie siger f.eks., at:

“Jeg spiller udelukkende med vennerne. Jeg er meget påpasselig med at spille alene. Og jeg synes ikke normalt det er super sjov, for jeg kan godt lide at spille med nogle gutter. (...) Og [især] hvis jeg skulle spille et spil som LOL, (...) Counter-Strike eller Valorant, hvor der jo er åben mikrofon, og du skal spille med et hold. (...) Der har jeg det bedst med at spille med mine venner for at undgå det toxic community man kan møde” (Bilag 5.2, l. 177-187).

Hun fortsætter senere: ” (...) Jeg vil aldrig gå ind i et [Valorant] game alene (...) Nej, nej, nej. Aldrig i livet” (Bilag 5.2, l. 437-439). Dette stemmer overens med den strategi, der beskrives i litteraturen, hvor kvinder undgår at spille med fremmede og i stedet skaber deres eget community. På trods af, at flere af dem går på kompromis med deres spil ved f.eks. kun at spille med folk de kender, samt at undgå at bruge voice-chat, vil flere af dem hellere fuldstændig fravælge at spille specifikke spil, når de er alene: “Jo, jeg spiller ikke Counter-Strike. (...) det er virkelig, virkelig, virkelig vigtigt, at du har et fuldt team af venner eller mennesker, du kender.” (Bilag 5.1, l. 178-180). Melina uddyber ved at fortælle, at hun godt kan lokkes til at spille Counter-Strike, hvis hun kan spille med et fuldt hold af venner, og dermed kan undgå helt at spille med fremmede (Bilag 5.1, l. 175-178). Det, at kvinder stopper med at spille specifikke spil i perioder, eller hvis de ikke har et fuldt hold af venner, er en strategi, der har den mulige konsekvens, at man fjerner den synlige kvindelige repræsentation, som flere af

kvinderne samtidig efterspørger. I den forbindelse fortæller AC, at hun fravælger nogle spil, hvis hun føler, at de ikke er designet til hende, eller hvis de er designet *imod* hende som kvinde (Bilag 5.5, l. 111-114). I takt med, at hun er blevet ældre, og er begyndt at gå op i den politiske del af spiludviklermiljøet, har hun valgt spil fra, hvis hun ikke oplever, at hun kan genkende eller støtte deres værdier (Bilag 5.5, l. 111-114). På denne måde udøver AC aktiv modstand mod den strukturelle diskrimination, hun tidligere har beskrevet, ved f.eks. ikke at støtte bestemte spil økonomisk. Blandt andet nævner hun et spil, der i miljøet omtales som ‘numsespillet’, som blev kendt for at:

”(...) udviklingsholdet var enormt toxic og kvindediskriminerende (...) karaktermodellen var modelleret meget hyperseksualiseret efter en k-pop-stjerne. (...) kroppen bliver politiseret på den måde. Så ikke at jeg nødvendigvis havde spillet spillet, hvis der ikke havde været den diskussion. Men jeg har ikke rigtig lyst til at spille det nu, på grund af det hele.” (Bilag 5.5, l. 157-164).

Dette peger på, at AC, bl.a. i kraft af sit virke som spiludvikler, har en reflekteret og politisk tilgang til det at spille, hvormed hun aktivt sætter sig ind i de forhold, under hvilke spillene er udviklet. Dermed benytter hun en strategi, der afspejler et aktivistisk boykot af bestemte spil. Dog mener flere af kvinderne, at den chikane, de møder i miljøet, ikke er grund nok til fuldstændig at stoppe med at spille online spil.

For ikke at se sig nødsaget til at opgive specifikke spil, ser flere af kvinderne en vigtighed i at finde communities, hvor der er ligesindede kvinder, de kan spille med – blandt andet FGC’er. Julie beskriver overvejelser som hende og hendes tvillingsøster havde, efter de havde oplevet at få ubehagelige kommentarer: “(...) det er jo der, man overvejer måske om man skal blive ved med at spille (...). Så blev vi enige om, at man skulle finde nogen at spille med. Det var meget nemmere (...)” (Bilag 5.3, l. 311-314). Flere af kvinderne beskriver desuden et positivt fællesskab med andre kvindelige gamere, og samtidig også fraværet af fjendtlighed fra dem. Det medfører, at nogle søger specifikke spil, hvor chancen for at møde andre kvinder generelt er større. Molly fortæller: “Jeg møder flere kvinder der [i Valorant], end jeg gør på League [of Legends] eller CS. Jeg tror også, at det er derfor, jeg hælder lidt mod Valorant. Fordi chancen for, at jeg får at møde andre piger, er faktisk lidt større.” (Bilag 5.4, l. 136-138). Her er det værd at pointere forskellen på kvindernes oplevelser i samme spil. Molly beskriver en positiv tone og mangfoldigt miljø i Valorant, og er mere tilbøjelig til at spille det

frem for andre spil, imens Marie aldrig vil spille det alene, da hun oplever en toksisk kultur, og dermed ikke ser det som et safe space for hende (Bilag 5.2, l. 437-438).

Strategien med ikke at spille med fremmede er generelt meget anvendt blandt kvinderne. Elvira fortæller, at selv når hun spiller med sine venner, så:

“(...) vi spiller jo selvfølgelig med nogen på CS, når det er casual. Så spiller man med en hel masse fremmede. Der bonder vi ikke rigtigt. Jeg deltager ikke så meget i det sociale. Vi snakker (...med vennerne) på Discord, men vi deltager ikke så meget.” (Bilag 5.6, l. 490-494).

På den måde kan Elvira og hendes venner tale sammen gennem Discord og lægge strategi, men på samme tid engagerer de sig ikke i kommunikationen med de fremmede spillere. Vi ved fra tidligere analysedel, at kvinderne potentielt kan gå på kompromis med deres spilmæssige udfoldelse ved at benytte denne strategi. Det viser samtidig et strukturelt problem, hvor kvinderne i forsøget på at beskytte sig selv begrænses fra at deltage i både det sociale og spilmæssige aspekt af gamingmiljøet. Kvindernes valg om ikke at bruge voice-chatten er ikke bare en individuel beslutning, men samtidig en teknologisk medieret strategi, der udspringer af de mulige konsekvenser, det kan have at bruge sin stemme in-game. I overensstemmelse med det posthumane perspektiv, ses teknologien som forbundet og samskabt med individet, i og med at kvindernes oplevelser former sig i relation til det, de oplever in-game. Altså kan man ikke sige, at mennesket står alene og dermed bliver den antropocentriske tanke udfordret.

6.4.3 Ambivalente reaktioner på forskellig slags støtte

Flere af kvinderne vælger at spille med deres venner, da det kan være trygt, at nogen kan forsvare dem, hvis de bliver udsat for chikane. Som vi ved fra tidligere, forklarer både Melina og Marie, at de gennem deres Twitch-livestreams oplever, at hverken deres venner eller chatten tolererer, hvis der kommer ubehagelige kommentarer. Her beskriver begge Twitch-streamere, at de har opbygget et fællesskab, hvor følgerne er meget enige med og beskyttende over for kvinderne, hvis de skulle opleve at blive udsat for chikane og diskrimination. Dette viser, hvordan kvindernes Twitch-community udøver targeted negative counterspeech, ved at målrette negative svar tilbage til chikanøren, for at støtte op om kvinderne i situationer, hvor de oplever chikane. Dette tolker vi, bl.a. handler om, at de har opbygget et netværk og community, hvor deres følgere føler et tilhørsforhold til den intended public, livestreamen

konstituerer, og ønsker at bevare communityet som et safe space, både for dem selv og for streameren. På denne måde er Twitch-streamere privilegerede, når de træder ind i spil og oplever diskrimination og chikane, mens de streamer, fordi de har et sikkerhedsnet i det store antal af følgere, der støtter dem. Dette gælder ikke for de kvinder, der ikke streamer, som har oplevet at stå alene uden opbakning i lignende situationer. Disse kvinder kan på den anden side opleve opbakning fra enkelte medspillere, der siger fra på deres vegne. Dog er det tydeligt, at det heller ikke er alle kvinderne, der ønsker at modtage denne hjælp. Anna oplever f.eks., at hvis andre siger fra på hendes vegne, kan det gøre situationen større end nødvendigt:

“(…) så har en eller anden måske begyndt at snakke lort, og så har jeg spillet med en ven (…) og så har han givet sig til at svine dem tilbage. Men jeg prøver at sige, ‘Lad mig gøre det da’, fordi jeg muter dem bare.” (Bilag 5.7, l. 453-457).

Anna siger her, at hun ikke ønsker hjælp fra sin ven, da hun hellere vil bruge den strategi, hvor hun muter chikanøren, og ønsker dermed i stedet at ignorere vedkommende. Dette viser, at Annas primære strategi er at mute de spillere, der diskriminerer hende. Dog nævner Anna også, hvad hun gør, hvis hun oplever chikane i et spil, hvor hun ikke har mulighed for at mute andre spillere: “(…) hvis det er nogen, (…) jeg sidder på en team-stream med, så er det, at man forlader det game (…) Så jeg kan godt abstrahere fra det.” (Bilag 5.7, l. 180-182). Anna beskriver her en personlig strategi, hvor hun enten, gennem spillets affordances, muter de toksiske spillere, eller forlader spillet, hvis hun oplever chikane. Dette viser, at selvom Anna siger, at hun ikke ofte oplever chikane, har hun stadig en tydelig strategi for, hvordan hun forholder sig, hvis det skulle opstå. Ligeledes illustrerer dette, at Anna ikke aktivt forsøger at ændre på gamingmiljøets praksisser, men i stedet forsøger at undgå diskrimination og chikane ved at ignorere og ‘slukke for’ problemet.

Melina fortæller, at når hun oplever, at hendes mandlige venner forsvarer hende, kan det medføre, at det i stedet er dem, der bliver det nye offer for chikanen. Hun uddyber: “(…) det [at forsvare en kvinde, der blev udsat for hate] ikke ville have nogle konsekvenser for dem, udover at modtageren selvfølgelig vil target dig og kalde dig en simp eller en white knight.” (Bilag 5.1, l. 612-614). Disse to termer er nedgørende udtryk, som vi også kender fra litteraturen, som bliver brugt i gamingmiljøet mod mænd, der f.eks. forsvarer kvinder. Når en mand kalder en anden mand for simp, er det således en måde, hvorpå man taler negativt om adfærd, der kan opfattes som mere blød, loyal eller følsom, idet simp egentlig kan betyde det

samme som en 'tøffelhelt' (Bilag 5.2, l. 785). Det bruges således med et formål om at udskamme mænd, der udøver modstand mod gamingmiljøets etablerede praksisser. Dette illustrerer også, hvordan kulturen i gamingmiljøet ikke blot chikanerer kvinder, men også straffer de mænd, der siger fra på kvinders vegne eller træder ud af den hypermaskuline rolle, der forventes af dem. Melina udtrykker desuden, at hun ikke ser det, at mænd bliver targeted eller kaldt simpes eller white knights, som reelle konsekvenser, fordi kvinder oplever chikane som voldtægtstrusler eller lignende. Desuden tolker vi, at mænd nemmere kan komme tilbage til at tage del i et spil efter at have udøvet modstand, hvor kvinder som udgangspunkt udelukkes eller tvinges til selv at forlade spillet pga. graden eller mængden af chikane. Samtidig er det relevant, at Melina i citatet oplever targeted hate som så normalt, at hun omtaler det at blive targeted som så normalt, at hun heller ikke ser det som en egentlig negativ konsekvens for mændene.

AC fortæller, at hun ikke ønsker, at mænd forsvarer hende: "(...) jeg vil ikke have, at der skal sidde en mand og sige, at det må du sgu ikke sige til en kvinde." (Bilag 5.5, l. 371-372). AC mener, at mænds forsøg på at beskytte hende som kvinde reproducerer idéen om, at kvinderne skal reddes af mænd – en diskurs præget af benevolent sexism. Marie udtrykker ligeledes, at hun ønsker at forsvare sig selv ved at udøve modstand verbalt, hvilket hun mener gør sig gældende for mange kvinder: "Vi føler, at vi har behov for at virkelig være den, der siger noget. Vi har ikke behov for, at en mand nogle gange skal forsvare os." (Bilag 5.2, l. 313-314). Dette kan sammenlignes med, når mandlige spillere tilbyder at 'carry' kvinder – at bære dem til sejr og beskytte dem in-game.

6.4.4 Skal du carries?

Flere af kvinderne beskriver, hvordan de oplever det, når enkelte mænd opdager, at de er kvinder og efterfølgende prøver at 'white knight' kvinden: "(...) så har mænd jo bare det der behov for at være den store, maskuline, 'Jeg redder kvinden, se mig'. Og det oplever man jo i alle situationer. Så selvfølgelig er det jo også i gaming, of course." (Bilag 5.2, l. 791-795). Det er ikke kun Marie, der oplever dette. Blandt andet siger Melina, at der findes:

"(...) den her stereotyp om, at en kvinde ikke kan selv, vi har behov for en mand, en stor, stærk mand til at komme og redde os (...) Altså lad mig spille mit spil. Det er jo ik, fordi jeg startede med at spille i går. Hvis jeg har behov for hjælp, skal jeg nok spørge." (Bilag 5.1, l. 762-771).

Særligt Marie bekræfter, at denne form for benevolent sexism og diskursen om, at kvinder skal bæres til sejr, ikke er unik for gamingmiljøet, men at det i stedet er en selvfølge, at det også findes her. Her udfordres posthumanismen, fordi Marie peger på, at 'offline' traditionelle diskurser og strukturer vedrørende kønsroller påvirker, hvordan teknologien benyttes af mænd i gamingmiljøet – frem for at spille på lige fod med kvinder, benytter mænd teknologien til at reproducere eksisterende samfundsstrukturer, hvilket cementerer gamingmiljøet som et eksempel på participatory culture. Melina prøver at tale imod dette, når hun siger, at hun nok selv skal spørge, hvis hun har brug for hjælp, og blot fordi hun er kvinde, betyder det ikke, at hun automatisk har brug for det. Hun forstår heller ikke, hvordan mænd ikke indser, at selvom intentionen bag et tilbud om hjælp kan være god, kan det for kvinden aflæses som en 'backhanded kommentar' – at sexismen bliver skjult bag en tilsyneladende god intention (Bilag 5.1, l. 407-410). Samtidig beskriver hun forskellen på, når det er hhv. mænd og kvinder, der skal carries: "(...) det, der kommer ind i mændenes chat er, 'Kan jeg få carry?', 'Ej, kan du ikke carry mig?' Men når det kommer ind i kvindernes chat, så er det, 'Ej, skal *du* carries?'" (Bilag 5.1, l. 407-415). AC siger også:

"(...) dengang jeg spillede WoW³⁴, så kunne jeg godt fornemme, at der også nogle gange kan være særbehandling, som også er irriterende. Hvor de gerne vil hjælpe en mere eller give en nogle gaver (...) den positive særbehandling er også irriterende, fordi man jo ikke har lyst til at blive gjort opmærksom på, at man bliver behandlet anderledes, om det er negativt eller positivt." (Bilag 5.5, l. 379-385).

Dette er et eksempel på, at det kan være ubehageligt for kvinderne at blive fremhævet på baggrund af deres køn, uanset om det er med positive eller negative intentioner, da det gør dem bevidste om deres 'andethed' i gamingmiljøet, samt reproducerer ideen om, at de ikke hører til på lige fod med mændene.

Anna og Elvira beskriver også, at selvom det kan være underligt at få forespørgsler om, hvorvidt man ønsker at blive carried, kan det være en nødvendighed, hvis de spiller på et svært niveau. Her nævner begge Counter-Strike, hvor de har spillet på et niveau, hvor de har haft svært at følge med, og derfor blev nødsaget til at få hjælp af andre. Elvira af sin kæreste (Bilag 5.6, l. 638-642), og Anna af fremmede hun spiller sammen med: "Men altså, jeg havde også

³⁴ World of Warcraft, et fantasy-MMORPG, hvor man skaber sin karakter, løser quests og kæmper mod monstre.

mange gange blevet decideret carried. Altså, der er bare nogen, de er fucking dygtige til det.” (Bilag 5.7, l. 497-498). På denne måde ser Anna og Elvira i højere grad det at blive carried som en del af spilpraksisen, der kan være en fordel for alle, uanset kønsidentitet.

Derfor beskriver kvinderne, at det at blive carried, ikke nødvendigvis er en negativ ting, eller noget, der bliver set ned på. Men de oplever en frustration i, at det bliver opfattet som en selvfølge, at fordi de er kvinder, så skal mændene på holdet beskytte dem eller bære dem til sejr. Selvom denne opmærksomhed kan være både positiv og negativ, har det stadig det til fælles, at tendensen er med til at reproducere eksisterende magtstrukturer i gamingmiljøet. Vi tolker således det, at man har muligheden for at blive carried som en ren spilmæssig strategi, hvor kvinderne kan gå under radaren og dermed undgå chikane. Samtidig ser vi dog, at tilbuddet om at blive carried bliver brugt imod dem, som et angreb på deres kompetenceniveau. Vi ser det her som en aktiv modstand, når kvinderne siger fra i situationer, hvor mændene antager, at de skal carries.

6.4.5 Aktivisme: For sig selv eller for fællesskabet?

Kvinderne finder det mere trygt og hyggeligt at socialisere og spille med kvinder, frem for mænd. På trods af dette benytter Anna en modstandsstrategi mod kvindesynet i gamingmiljøet, hvor hun undgår at spille med kvinder:

“(...) jeg har over flere gange (...) valgt at sige, at jeg ikke vil spille med kvinder. De må gerne komme på mit team, men det skal ikke være et kvindeteam. Det skal være et mixteam, og vi skal primært fokusere på at spille med andre mænd. Fordi det følte jeg, at det var vigtigt for mig og min mission om at bevise, at kvinder kan også spille Counter-Strike.” (Bilag 5.7, l. 356-361).

Annas valg om at foretrække at spille med mænd, frem for kvinder, afspejler en aktivistisk strategi, hvor hun ønsker at synliggøre det faktum, at kvinder også kan være gode til at spille Counter-Strike – også på et niveau, hvor man spiller på lige fod med mænd. Ved at fravælge et hold bestående af kun kvinder, søger Anna aktivt at udfordre stereotypiske forestillinger om kvindernes kompetencer i Counter-Strike. Vi tolker, at hendes mål med dette er at gøre op med ideen om, at kvinder ikke er ligeværdige med mænd i gamingmiljøet, hvilket er paradoksalt i og med, at hun selv ved at bruge denne strategi er med til at udelukke kvinder. Andre kvinder bruger den teknologi, der tillader dem at vælge deres eget brugernavn, enten som en

strategi til at undgå chikane eller som aktiv modstandsstrategi. Julie nævner, at hun nu bruger sit eget navn som brugernavn, hvilket kan identificeres som et kvindenavn. Dog er dette valg ikke truffet af lyst, men mere af nød:

“Jeg har ændret mit navn til alt muligt andet, fordi det er sgu nederen [når de kan se at jeg er kvinde]. Men det kræver, at man har point på siden, og det har jeg ikke, så lige nu hedder jeg bare [Julie].” (Bilag 5.3, l. 250-252).

Efterfølgende, når hun bliver spurgt ind til, om hun vælger et kønsneutralt navn, når hun har muligheden, svarer hun at: “Jeg har faktisk bare spammet keyboardet, så jeg hedder ‘krulle bulle’, eller... Ja.” (Bilag 5.3, l. 255-256). Dette citat er med til at synliggøre, at selvom Julie har et brugernavn, hvor man kan identificere hendes køn, ønsker hun at benytte en strategi, hvor hun laver et brugernavn, der ikke afslører hendes kønsidentitet. Elvira har, i modsætning hertil, et behov for aktivt at synliggøre sit køn, da hun, som tidligere etableret, har en oplevelse af, at hun repræsenterer alle kvinder, når hun spiller. Den aktivistiske tilgang er således central for hende, men hun tager fortsat visse forholdsregler, så hun ikke bliver for genkendelig uden for Counter-Strike: “Jeg har bevidst valgt, at mit navn [på Stream] er Eleonora, og jeg har valgt et navn, der er tæt på mit eget navn. (...) men det skal ikke være sådan, at man ville kunne finde mig online.” (Bilag 5.6, l. 209-215). Ligeledes siger hun, at: “Jeg har valgt, at mit profilbillede (...) er en (...) AI-genereret figur, som også er en kvinde.” (Bilag 5.6, l. 215-217). Selvom det er vigtigt for Elvira at skabe kvindelig repræsentation, kan man også identificere potentielle risici og begrænsninger, der findes med denne strategi. En af udfordringerne er det faktum, at hendes transparens kan gøre hende sårbar over for uønsket kontakt fra fremmede. Særligt, hvis de finder frem til hendes profiler på andre sociale medieplatforme, hvorfor Elvira bruger et andet navn end hendes eget. Dette kan forstås i forbindelse med konvergens-teorien, der beskriver, at grænserne mellem forskellige medieplatforme i dag udviskes og smelter sammen. Elvira prøver her at opretholde kontrol over sin digitale tilstedeværelse for at minimere risikoen for grænseoverskridende interaktioner. Dette viser også en bevidst balancegang, hvor Elvira på den ene side ønsker at udøve aktiv modstand, mens hun på den anden side ønsker at undgå potentiel chikane. Dette illustrerer, at kvinder, der benytter en mere aktivistisk strategi, ofte er mere udsatte for chikane og diskrimination, hvilket viser hvor begrænsede kvindernes bevægelsesfrihed er i gamingmiljøet.

Fælles for de to Twitch-streamere, Marie og Melina, er, at de benytter en aktiv modstandsstrategi, hvor de siger fra overfor den chikane, de kan møde i chatsporet på deres egne streams. På denne måde udnytter de situationerne til at skabe underholdende socialt medie-indhold til deres følgere. Begge kvinder vælger dermed at benytte den digitale sexchikane til deres fordel ved at bruge det til at skabe engagement blandt deres følgere. Dette vil også føre til øget trafik på deres profiler og i sidste ende gavne dem i deres virke som streamere og influencere:

“Hvis (...) der kommer en ind i min chat, og skriver til mig, at jeg er fucking grim, (...) så begynder jeg at sige ‘Ej synes du at jeg er grim. (...) Hvad kan jeg gøre for at være smuk i dine øjne?’ (...) Så kan de skrive alt muligt med fake boobs og blond hår. (...) Og jeg er sådan, at det gør jeg så. ‘Kan vi lave et dono-goal³⁵ på fake boobs?’. Det er enten det, eller at sidde og (...) være sådan, ‘Er det virkelig det værste, du har at sige til mig?’ (...) Altså du ved, ‘Kom med noget, der virkelig rammer’. Og så prøver de et eller andet, og det bliver bare værre og værre. De kan sjældent stave, og det er (...) så godt.” (Bilag 5.1, l. 508-521).

Her udtaler Melina, at hun eksempelvis kan bruge ironi til at lave sjov med situationen, og lader som om, at hun underkaster sig, som et ironisk modsvar til sexismen, alt imens hun engagerer sine følgere. Marie siger det samme, når hun beskriver, at: “(...) jeg laver altid grin med det (...) hvis folk kommer ind og hader på mig, så laver jeg noget content ud af det.” (Bilag 5.2, l. 682-683). Marie udtrykker desuden, at hvis man ikke ønsker at underkaste sig de forventninger, der er til kvindelige Twitch-streamers, kræver det, at man udøver aktiv modstand:

“(...) der er den her forventning om, hvordan en kvindelig streamer skal være. At hun skal helst (...) vise sin krop, men samtidig så skal hun ikke vise sin krop overhovedet. Men ‘Har du en OnlyFans (...), så vil jeg rigtig gerne have den. Er du single? Kan jeg få din snap? Ej, du kan ikke finde ud af noget af din spil, lad mig carry dig. Lad nu være med at snakke om vigtige emner, der sker i verden, det kan jeg ikke høre på’.” (Bilag 5.1, l. 800-806).

Altså kan det for Twitch-streamerne være en nødvendighed at bruge denne strategi for at tage del i kulturen og skille sig ud ved at modsætte sig forventningerne til, hvordan kvinder bør

³⁵ Donations-mål man opretter på Twitch, som seerne kan bidrage til økonomisk.

reagere. Marie benytter sig her af targeted negative counterspeech, hvor hun svarer igen for at skabe content. Det gør hun ved blandt andet at:

”(...) ofte kan jeg finde på at sige ‘Din mor’ eller ‘Spurgt’, eller hvis folk kommer ind og spørger, ‘Hvor meget koster du?’ Så er jeg sådan ‘Spørg din far, han bollede mig i går’. Så bliver det den vej rundt, du ved for at give dem en flad.” (Bilag 5.2, l. 685-689).

Ved denne strategi benytter Marie den samme slags aggressive og sexistiske tone, hun bliver mødt med, for at tage kontrol over situationen, samtidig med at hun bruger det til content på sine platforme. Dette er en performativ handling, hvor hun viser, at hun ikke, ligesom andre kvinder, vil finde sig i den slags chikane, og at hun, på samme måde som Melina, vil gøre op med de traditionelle forventninger til, at kvinder skal være underdanige, eller svare tilbage på en pæn måde. Samtidig er denne strategi et udtryk for konvergens i og med, at kvindernes content fungerer som underholdning på tværs af platforme, som dermed kan forbruges af forskellige publikum. Ligeledes er denne strategi en direkte kontrast til Elviras strategi med at prøve at give igen med positivitet.

6.4.6 Stemmen som forklædning

Som nævnt kan kvinderne sjældent benytte voice-chat mens de spiller, da de herigennem kan blive identificeret som kvinder, og dermed risikerer at blive udsat for chikane. Dette betyder dog ikke, at kvinderne altid undgår det. Fælles for flere af kvinderne er, at de bliver forvekslet med at være unge teenagedrenge:

“Nu er jeg så heldig, at (...) tit når jeg snakker (...) så kan folk ikke helt finde ud af, om jeg er en 12-årig dreng eller en pige. Ja, så der er jeg ret heldig. Jeg har ikke en meget, meget feminin stemme.” (Bilag 5.4, l. 173-176).

Her udtrykker Molly, at hun føler sig decideret *heldig*, når hun undgår at blive identificeret som kvinde, hvilket, ikke overraskende, indikerer, at det er mindre risikabelt at blive opfattet som en teenagedreng end som kvinde. Julie siger ligeledes:

“Jeg har også fået kommentarer med, om jeg er en dreng, fordi min stemme er ret lys, ikke? Og det er sådan ‘Oh fuck, we have a 13-year-old on our team or what?’ (...) jeg spiller bare med på den, fordi hvis det er det, de tror, så vil jeg hellere have, at de tror,

at jeg er en 13-årig, end jeg er en kvinde, fordi så får jeg ikke de der kommentarer, som en kvinde ligesom kunne have fået, ikke?” (Bilag 5.3, l. 272-279).

Her benytter begge kvinder sig af en form for gender-swapping, hvor de bevidst accepterer, at det antages, at de er unge drenge, da det for dem ses som en fordel ikke at blive identificeret som kvinde. Anna har stået i en lignende situation, hvor:

“(…) jeg snakkede, og så var der en eller anden der sagde: ‘Oh you are a boy I thought you were a woman’. Og han havde ikke snakket hele gamet og pludselig begyndte han at snakke, fordi han gik fra at tro, jeg var en kvinde, til at tro jeg var en dreng (…)” (Bilag 5.7, l. 250-256).

Her oplever Anna, at en medspiller først henvender sig til hende, idet han tror, at hun er en dreng. Dette understreger også en pointe om, at tavshed, eksempelvis hvis mandlige spillere vælger at ignorere kvinden, ligeledes er en form for diskrimination. AC, der aldrig bruger voice-chat, og som anonymiserer sit køn når hun gamer, siger:

“(…) alle har fået at vide, at de er elendige til et spil. Men (...) de har ikke rigtig været møttet på mit køn på en anden måde (...) Jeg er sikker på, at det ville have været det, hvis de havde vidst det [at jeg er kvinde]. Men det har de så ikke.” (Bilag 5.5, l. 227-231).

Her peger AC på, at hun har oplevet trash talk, men ikke gendertrolling, i og med at hendes kønsidentitet ikke har været synlig. AC’s egne konklusioner om, at man ofte antager, at alle på internettet er mænd, understreger hendes pointe om, at så længe hendes kønsidentitet er sløret, opfattes hun som mand af sine med- og modspillere. Dermed er hun også sikker på, at hun ville opleve chikane og diskrimination, hvis hendes køn var synligt. Her italesætter Marie ligeledes, hvad der skulle til, for at hun kunne spille med fremmede:

“(…) og så skal man jo så have et anonymt navn, som ikke signalerer, at du er en kvinde, hvis man så ikke vil have, at de regner ud, at man er kvinde. Og så skal man jo forholde sig til voice-changer, så hvis man gerne vil kommunikere (...) Jeg har ikke gjort det [brugt voice-changer]. Men det ville jo være derude, at man skulle ud, hvis jeg skulle have lyst [til at spille med fremmede].” (Bilag 5.2, l. 445-452).

Her viser Marie, at hun ved anonymisering af sin stemme og navn, og dermed gøre brug af gender-swapping, ville kunne få muligheden for at være komfortabel i en situation, hvor hun skulle spille med fremmede. Hun himler ligeledes med øjnene, da hun nævner, at mænd også kan finde på at anonymisere deres køn. Dette bekræfter Elvira, når hun påtaler, at gender-swapping ikke er en unik strategi for kvinderne, men at der er mænd, der gør det samme. Her fortæller hun, at der er mænd, der tænker: “Jeg [Elvira] er sikkert bare en dreng, der gemmer sig bag et pigenavn. For det er der drenge, der gør.” (Bilag 5.6, l. 409-411). Selvom Elvira ikke specificerer, hvorfor hun tror, nogle mænd vælger at benytte gender-swapping, siger teorien, at mænd kan benytte sig af denne strategi, for at opnå en spilmæssig fordel, eksempelvis hvis den kvindelig spilkarakter har unikke evner, der kan gavne holdet. De spilmæssige fordele er også noget, der kan gavne kvinderne, hvis de benytter sig af gender-swapping, men ifølge litteraturen er der en potentiel risiko for, at kvinden kan blive ‘opdaget’ i at skjule sit køn, hvilket kan blive opfattet som snyd af resten af holdet. Når kvinder benytter gender-swapping kan det dermed medføre negative konsekvenser for deres spilmæssige og sociale udfoldelse, hvor samme risici ikke findes for mænd. Elvira siger:

“Jeg tror, jeg skilter meget åbenlyst med, at jeg er en kvinde. Der burde næsten ikke være nogen tvivl udover, de mænd, der tror, at jeg er en mand, der gemmer sig bag en kvindelig profil. At de måske tænker, at jeg er så god, så jeg må være en mand.” (Bilag 5.6, l. 444-447).

Her udtaler Elvira, at selv når hun klarer det godt, og tydeligt vælger at spille med en kvindelig karakter, regner hun med, at der stadig er nogle mænd, der tror, at hun er en mand, der gemmer sig bag en kvindelig profil. Dette vidner om, hvordan Elvira ser på gamingmiljøet. Hun ser det som en selvfølge, at gode spilkompetencer i Counter-Strike bliver associeret med en mandlig kønsidentitet og at kvinders dygtighed fremstår som en umulighed i mændenes øjne.

6.4.7 Delkonklusion

Kvinderne benytter sig af en bred vifte af strategier for at deltage i gamingmiljøet – herunder strategier, hvor de enten forsøger at undgå chikane eller diskrimination, strategier til aktiv modstand mod chikane og diskrimination, samt strategier til mere overordnet aktivistisk modstand mod gamingmiljøets magtstrukturer og praksisser. Kvinderne giver alle udtryk for, at de er blevet så hærdede gennem deres tid i gamingmiljøet, at de har lært at se bort fra, og

filtrere de negative kommentarer ud, for at kunne blive ved med at spille. Dette stemmer overens med teorien om, at kvinder ofte rådes til enten at affinde sig med chikane og diskrimination, eller at forlade situationer, hvori de udsættes for det. Denne tendens medfører dog, at kvinderne kan være med til at reproducere de magtstrukturer, der præger gamingmiljøet og ekskluderer kvinder fra samme. På denne måde bidrager kvinderne selv til at ansvaret flyttes fra chikanøren til offeret, hvilket nogle af kvinderne reflekterer over og udfordrer. Dette kan stå i kontrast til det behov flere af kvinderne har, hvor de giver udtryk for, at de ønsker et sundt og trygt miljø omkring sig, når de spiller – eksempelvis ved kun at spille med folk, de i forvejen kender, og ved ikke at bruge voice-chat, når de spiller med fremmede.

Dog er der flere af kvinderne, der gør modstand gennem forskellige strategier, blandt andet ved at sige fra over for chikane, søge fællesskaber hvor de føler sig trygge, lave content ud af deres oplevelser, eller ved at anvende mere opdragende modsvar, som Elvira fortæller om. Særligt Elvira's udvikling er et eksempel på, hvordan modstand over for online had kan ændres og formes over tid. Elvira benytter, som Molly, en anden form for counterspeech, end teorien beskriver – en mere opdragende, fornuftig og konstruktiv modtale funderet i feministisk aktivisme. Denne strategi vælger vi at kalde *feminist educational counterspeech*, fordi de med denne modtale forsøger at få chikanøren til at se sig selv og deres handlinger udefra og gøre dem opmærksomme på, at denne adfærd ikke er acceptabel.

Flere af kvinderne beskriver desuden deres spilkompetencer som determinerende for, hvordan de håndterer chikane. AC's strategi er, at udøve en slags passiv modstand ved at ignorere og ikke tage chikanen personligt, fordi hun ved, at de ikke har ret. Molly ser derimod sine spilkompetencer som en berettigelse til at chikanere spillere, der spiller dårligere end hende, tilbage. På denne måde reproducerer hun på den ene side gamingmiljøets praksisser, mens hun på den anden side udfordrer dem, fordi hun som kvinde spiller bedre end mænd.

Flere af kvinderne fortæller også, hvordan de vælger at undgå specifikke spil, såvel som at sætte sig selv i konkrete situationer, hvor de f.eks. er nødsaget til at bruge voice-chat. Dette bunder i, at de oplever utryghed ved at være i disse situationer, eller at de er bevidste om, at der er en risiko, der følger med. Disse strategier afspejler den passivitet, der ligger i at forblive i sit safe space, hvilket ikke udfordrer de eksisterende magtstrukturer, men i stedet bekræfter bestemte spil som tilhørende mænd. AC nævner, at hendes strategi ofte består i en indirekte modstand mod de overordnede magtstrukturer, hvormed hun tager et politisk standpunkt ved

at boykotte specifikke spil af årsager, der i højere grad omhandler spiludviklingsbranchen end selve gamingmiljøet.

Flere af kvinderne nævner det som en fordel for dem at blive forvekslet med drenge, grundet deres stemmer. Dette tolker vi som en form for *passiv gender-swapping*, hvor kvinderne gemmer sig bag andres antagelser om, at de er mænd. Selvom anonymisering er en effektiv strategi til at undgå chikane og diskrimination, er det samtidig med til at etablere og acceptere diskursen om, at kvinder i gamingmiljøet er en minoritet – altså endnu en form for passiv gender-swapping. Det er tydeligt, at der, som Anna siger, er forskellige coping-mekanismer til forskellige situationer, hvilket peger på, at kvindernes reaktioner er dynamiske og situationsbestemte. Vi finder det ikke bemærkelsesværdigt, at kvinderne i de fleste tilfælde vælger at undgå eller forebygge chikane frem for at udøve aktiv modstand, på trods af, at de er bevidste om, at problemet er strukturelt, da vi tolker, at de som regel blot ønsker at deltage i gamingmiljøet på lige fod med mænd.



Ellie
The Last of Us 2013

7: Konklusion

7. Konklusion

Med bevægelsen fra den braindump, vi lavede med udgangspunkt i Writing the Implosion, gennemgangen af eksisterende litteratur, samt vores endelige analyse med udgangspunkt i udvalgte teorier, har vi udvidet vores egen viden om kvinders oplevelser med online gaming. Vi har desuden dannet ny viden, der med en analytisk generaliserbarhed bidrager til det eksisterende litteraturgrundlag, hvormed vi kan bringe en række konklusioner. I tråd med vores videnskabsteoretiske standpunkt er vi for det første opmærksomme på, at vores analyse, og dermed konklusioner, er præget af de betydninger, vi har konstrueret, både os selv imellem, samt mellem os og vores interviewpersoner. Desuden erkender vi, at vores viden er defineret af vores begrænsninger – at vi kun kan analysere på de syv kvinders perspektiver og oplevelser så langt, som vi har spurgt dem ind til disse. Vi har ligeledes været opmærksomme på ikke blot at finde analytiske generaliseringer blandt kvinderne, men sat modsigelser og afvigelser i centrum, da vi anerkender deres vigtighed for de konklusioner, vi nu kan udlede. Vi finder det særligt interessant, at på trods af, at vores interviewpersoner meldte sig til at blive interviewet på baggrund af en bred beskrivelse (kvinder over 16 år, der spiller online spil), har de alle lignende oplevelser, når det kommer til både de sociale- og spilmæssige praksisser i gamingmiljøet, samt at de benytter lignende strategier, for at begå sig heri.

Først og fremmest kan vi, på linje med litteraturen og ikke overraskende, konkludere, at de magtrelationer, der cirkulerer i gamingmiljøet og manifesterer sig gennem social handlen, er præget af patriarkalske magtstrukturer, hvormed kvinder betragtes som sekundære, og i nogle tilfælde uægte og uværdige deltagere i denne networked public. Dette kommer bl.a. til udtryk i kvindernes udsagn om at man må 'blive hærdet' for at vænne sig til den store mængde af chikane, vi, ikke overraskende, har fundet ud af, at man uundgåeligt oplever som kvinde i gaming. Gamingmiljøet som mandsdomineret rum, har vist sig, at have en række 'spilleregler', som bliver reproduceret af alle deltagere uanset kønsidentitet. Dette ser vi som et tydeligt billede på, hvordan mænd er placeret højere i magthierarkiet end kvinder, og at de skridt feminismen har taget mod ligestilling i det omgivende samfund endnu ikke har manifesteret sig i gamingmiljøet.

Det er blevet tydeliggjort for os, at kvinderne begyndte at game på baggrund af sociale faktorer og at de alle har fået muligheden for at danne nye relationer gennem gamingmiljøet. Nogle af disse har bevæget sig fra denne offentlighed på tværs af andre online platforme, såvel som ud i resten af kvindernes offline liv. Magtstrukturerne har også her haft en indvirkning,

f.eks. i Maries subjektivering, hvor hun definerer sig som ‘en af drengene’ eller ‘not like the other girls’ i de af hendes relationer, der er opstået gennem gaming. Vi, og litteraturen, har antaget, at kvinder finder tryghed i FGC’er, men dette har vist sig ikke nødvendigvis at være sandheden. F.eks. udtrykker Julie, at hun oplever, at strukturerne har fordret toksiske sociale praksisser mellem kvinder i e-sport. Kvinderne udtrykker dog, at de generelt finder tryghed i at spille med folk, de i forvejen kender. Her beskriver Melina, at de sociale praksisser i hendes vennegruppe har taget form af ikke-kønnet drilleri, hvormed alle kan deltage på lige fod, hvilket muliggør social udfoldelse for hende. Dette er et eksempel på, hvordan gamingmiljøet er præget af generel trash-talk, men at dette får en anden betydning, når det omhandler kvindernes kønsidentitet, da de ikke har muligheden for at kunne adskille chikanen fra deres kønsidentitet. Kvinderne begrænses dog, ikke overraskende, i høj grad i deres sociale udfoldelse, på grund af frygten for, og oplevelser af, chikane og diskrimination. Meget af den chikane, kvinderne møder, beskriver de som normalt og ‘klassisk’, hvormed de udtrykker, at de kan tage ironisk afstand til det. Dog ser vi en mere indirekte påvirkning, når kvinderne bevidstgøres om deres andethed i miljøet, hvilket begrænser deres sociale udfoldelse. Denne tendens ses også i den store mængde uønskede opmærksomhed, kvinderne tildeles fra deres mandlige med- og modspillere, når de positioneres som seksuelle objekter. Selvom nogle af kvinderne ikke er blevet udsat for store mængder direkte chikane og diskrimination, har det vist sig, at de også, gennem indhold på forskellige platforme bliver gjort opmærksomme på de oplevelser, andre kvinder har, hvormed de begrænses, fordi de aktivt forsøger at undgå chikane og diskrimination. Det er desuden tydeligt, i tråd med teorien om medieret misogyni, at kvinderne oplever anonymitet som en afgørende faktor for, at chikane og diskrimination består som en del af kulturens sociale praksisser. Kvinderne begrænses samtidig i selv at bruge anonymiteten som beskyttelse, da det ikke er muligt at deltage på lige fod med mænd og samtidig skjule sin kønsidentitet som kvinde, fx ved spil, der kræver brugen af voice-chat. Det, at der er forskel på chikane rettet mod hhv. mænd og kvinder i gamingmiljøet er ikke overraskende og viser samtidig en sammensmeltning mellem den menneskelige, kønnede krop og den virtuelle tilstedeværelse.

Vi kan i tråd med dette konkludere, at det posthumane perspektiv stemmer overens med måden, hvorpå kvinderne oplever en sammensmeltning mellem deres menneskelige krop og den spilkarakter, de spiller igennem. Her oplever kvinderne særligt, at den virtuelle portrættering af kvindekroppen påvirker mænds forventninger til deres menneskelige kroppe,

samtidigt med at det påvirker deres spiloplevelse negativt, fordi de ikke kan spejle deres identitet i det billede, spillene præsenterer. Dette perspektiv gjorde os særligt opmærksomme på vores egne kategoriseringer, da enkelte kvinder ikke oplever denne sammensmeltning, men nærmere ser spilkarakteren som et redskab til spilmæssig udfoldelse. Vi så, at flere af kvinderne desuden 'undskylder' manglen på repræsentation i bestemte spil, f.eks. Counter-Strike, da de ikke mener, valget af karakter og repræsentation af samme, har en effekt på måden, hvorpå man spiller, eller at bestemte karaktertyper er mere velegnede til bestemte formål. Når den mandlige spilkarakter optræder som det eneste valg, tolker vi det som et klart udtryk for, at manden ses som 'det neutrale'. Denne usynliggørelse fungerer således som en skjult undertrykkelse af kvinder og andre minoriteter, hvormed deres andethed fastholdes. Vi oplevede, at flere af kvinderne beskriver bestemte spil, f.eks. Valorant, som mere mangfoldige, og at de foretrækker disse spil grundet en mindre risiko for chikane og diskrimination. Dette vidner om, at spilkarakterer har en, omend ubevidst, effekt på kvindernes spilmæssige udfoldelse. Den overordnede spilmæssige begrænsning for kvinderne er, at de ikke føler sig trygge i miljøet i kraft af deres køn. Det er tydeligt, at kvinderne i spilsituationer klarer sig godt og føler, at den immersive spiloplevelse er givende, indtil de, f.eks. ved at blive udsat for chikane, bliver gjort opmærksomme på deres eget køn. Overordnet er vi også blevet bevidst om, at det altid er et udtryk for modstand, hvis kvinderne indtager en magtposition i spillet, eller blot forsøger at deltage på lige fod med mænd. Det bliver desuden tydeligt gennem denne analyse, at kvinderne, i nogle tilfælde, er medproducerende af magtstrukturer ved f.eks. at undertrykke deres egne spilkompetencer med formålet om at undgå chikane. Dog oplever de fleste af kvinderne, som litteraturen også beskriver det, et pres for at præstere godt, fordi de ønsker at modbevise fordommene om, at kvinder har ringe spilkompetencer, hvilket vi tolker som aktiv modstand grundet øget risiko for chikane. Dette behov for at modbevise miljøet fordomme hænger bl.a. sammen med, at flere af kvinderne oplever et imaginært fællesskab med andre kvindelige gamere, hvilket motiverer dem til at udøve modstand, fordi det er med et højere aktivistisk formål.

Når det kommer til de specifikke strategier, kvinderne benytter for at navigere i gamingmiljøet som networked public, viser der sig ligeledes både tendenser til passiv undgåelse af chikane og aktiv modstand. Kvinderne forsøger eksempelvis at undgå chikanen ved at fravælge specifikke spil, ved kun at spille med venner eller ved at maskere deres køn gennem strategier som gender-swapping – herunder fandt vi i analysen frem til en form for

passiv gender-swapping, hvor kvinderne spiller med på med- og modspilleres antagelser om, at de er mænd. På denne måde bliver kvinderne medproducerende af deres egen andethed i gamingmiljøet, fordi de ved at skjule sig, fjerner den kvindelige repræsentation, som bidrager til synet på kvinder som minoritet. Dette er interessant for os, da flere af kvinderne udtrykker et behov for at møde andre kvinder – om det er in-game eller gennem FGC'er. Kvinderne benytter desuden en række aktive modstandsstrategier såsom targeted negative counterspeech, ved aktivt at bruge deres spilkompetencer som redskab til enten at ignorere chikanen eller til at opnå retten til at chikanere tilbage. Desuden fandt vi gennem analysen frem til en form for counterspeech, der ikke beskrives i teorien – modtale, hvor man som kvinde forsøger at opdrage sine mandlige med- og modspillere ved at gøre dem opmærksomme på deres toksiske adfærd og få dem til at se sig selv og situationen udefra. Denne modstandsstrategi vælger vi at kalde feminist educational counterspeech. En anden form for modstand, ser vi desuden, da AC fortæller, at hun som udgangspunkt altid udøver modstand mod spilbranchen ved at tage aktivistiske valg om at boykotte spil på baggrund af de værdier, spillene afspejler. I forbindelse med denne analysedel bliver vi gjort opmærksomme på vores egne kategoriseringer vedrørende, at kvinder som udgangspunkt må have et ønske om at udøve modstand i kraft af deres position som minoritet. Det bliver her tydeligt for os, at kvinderne nyder den immersive spiloplevelse, samt at pleje deres sociale relationer gennem gaming, og at de dermed ofte ønsker at fordybe sig i disse frem for at risikere chikane. Kvindernes egne behov bliver dermed ofte bedre opfyldt af, at de forholder sig usynlige, fordi modstanden synliggør dem som 'de andre'.

I tråd med dette anerkender vi, som det også udtrykkes af flere af kvinderne, at ansvaret for forandring i højere grad hviler på det omgivende samfund, samt de virksomheder, der profiterer på at udgive de spil og drive de platforme, der bl.a. konstituerer gamingmiljøet, end det gør på kvinderne selv. Analysen har givet os et indtryk af, at der i kulturen i gamingmiljøet er en iboende mangel på konsekvenser for de personer, der udøver chikane – både socialt og spilmæssigt. Dermed opretholdes indtrykket af de chikanerende personer som majoriteten, hvilket vi stiller spørgsmålstejn ved, om virkelig kan passe. Dette fordi vi er bevidste om, at dem der gamer, er mennesker, der også bevæger sig i, og er opdraget af, andre dele af samfundet. Derfor ser vi et reelt potentiale i, at spilbranchen samt de forskellige spilplatforme, samt sociale medieplatforme, tager et ansvar i at gøre op med den toksiske kultur, der tillader chikanen og diskriminationen af kvinder og andre minoriteter i gamingmiljøet. Kvinderne, vi

har talt med, udtrykker selv en række forslag til og eksempler på, hvordan man kan justere teknologien til eksempelvis at straffe chikane mere konsekvent og permanent, end det er tilfældet i dag. Vi opfordrer her til yderligere forskning i, hvorvidt udviklingen af mere inkluderende spil – både socialt og spilmæssigt – ville være fordrende, og muligvis profitable, i udformningen af fremtidens gamingmiljø. Dette fordi vi nu ved, at en stor del af gamingmiljøet består af kvinder, samt af flere af kvinderne, vi har talt med, har givet udtryk for, at de drømmer om spil med bedre repræsentation. Ligeledes ser vi, at ulighederne i e-sport kræver handling oppefra – eksempelvis et opgør med opdelingen af køn, fordi personernes kønsidentitet egentlig ikke spiller en rolle for de spilmæssige præstationsmuligheder.

Overordnet kan vi sammenfatte, at kvindernes oplevelser, kroppe, relationer og modstand online, aldrig kan adskilles fra deres liv offline. Dette både i erkendelse af, at der sker en sammensmeltning mellem det menneskelige og teknologien, når det kommer til selve oplevelsen af at game, men også af, at de fleste kvinders liv i den vestlige verden til dels foregår online. Desuden kan vi konkludere, at gamingmiljøet står som et eksempel på participatory culture, hvor strukturer fra det omgivende samfund reproduceres i gamingmiljøets sociale praksisser, hvilket strømmer gennem forskellige platforme ved hjælp af teknologien. Dette udfordrer det posthumane perspektiv – her er det den menneskelige kultur, der påvirker, hvordan teknologien bruges, som det også beskrives med konvergensbegrebet. Vi kan desuden konkludere, at det, med udgangspunkt i de syv kvinder, vi har talt med, er vanskeligt at navigere i gamingmiljøet som kvinde både socialt og spilmæssigt, og at dette i alle tilfælde falder tilbage på deres køn. Vi ved dog også, at de muligheder, kvinderne oplever at få for at forsvinde ind i gamingen, dygtiggøre sig i strategiske spil og spille med andre, de finder tryghed i, er tilstrækkeligt til at opveje for begrænsningerne, de oplever ved diskriminationen og chikanen, i og med, at de alle giver udtryk for, at de aldrig har overvejet at stoppe med at game helt. Vi ser dog stadig, på trods af dette, at der er lang vej, før gamingmiljøet kan være et safe space for alle, hvor man kan udfolde sig ubegrænset både socialt og spilmæssigt.



Star Stable 2023

8: Litteratur

8. Litteratur

Anciones-Anguita, K., & Checa-Romero, M. (2024). Sexualized culture on livestreaming platforms: a content analysis of Twitch.tv. *Humanities and Social Sciences Communications*, 11(1), 1–12.

<https://doi.org/10.1057/S41599-024-02724-Z>

Anti-Defamation League (2020). *Online Hate and Harassment*.

<https://www.adl.org/sites/default/files/pdfs/2022-05/adl-online-hate-and-harassment-report-2020.pdf>

Avisen Danmark (2014). *Vi skal bremse seksuel chikane i gaming, hvis pigerne skal have lyst til at være med*. <https://avisendanmark.dk/debat/vi-skal-bremse-seksuel-chikane-i-gaming-hvis-pigerne-skal-have-lyst-til-at-vaere-med>

Balsamo, A. (1993). Feminism for the Incurably Informed. *South Atlantic Quarterly*, 92(4), 681–712.

<https://doi.org/10.1215/00382876-92-4-681>

Behm-Morawitz, E., & Mastro, D. (2009). The Effects of the Sexualization of Female Video Game Characters on Gender Stereotyping and Female Self-Concept. *Sex Roles*, 61(11–12), 808–823.

<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9683-8>

Best, S. (2002). Power, authority and the state. I *Introduction to Politics and Society*. SAGE Publications Ltd, 6–39.

boyd, d. (2010). Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications. I *A Networked Self*. Routledge, 47–66.

<https://doi.org/10.4324/9780203876527-8>

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Brinkmann, S., & Tanggaard, L. (2010). Interviewet: Samtalen som forskningsmetode. I *Kvalitative metoder - en grundbog*. Hans Reitzel, 29–53.

Bryman, A. (2016). Kapitel 17: The nature of qualitative research. I *Social research methods* (5. udgave). Oxford University Press.

Bryman, A. (2016). Kapitel 19: Ethnography and participant observation. I *Social research methods* (5. udgave). Oxford University Press.

Bryman, A. (2016). Kapitel 20: Interviewing in qualitative research. I *Social research methods* (5. udgave). Oxford University Press.

Burgess, M. C. R., Stermer, S. P., & Burgess, S. R. (2007). Sex, lies, and video games: The portrayal of male and female characters on video game covers. *Sex Roles: A Journal of Research*, 57(5–6), 419–433.

<https://doi.org/10.1007/s11199-007-9250-0>

Burnay, J., Kepes, S., & Bushman, B. J. (2022). Effects of violent and nonviolent sexualized media on aggression-related thoughts, feelings, attitudes, and behaviors: A meta-analytic review. *Aggressive Behavior*, 48(1), 111–136.

<https://doi.org/10.1002/AB.21998>

Burr, V. (1995). Introduction. I *An Introduction to Social Constructionism*. Routledge, 1–16.

Bustos-Ortega, M., Romero-Sánchez, M., Megías, J. L., & Carretero-Dios, H. (2024). Gaming with a feminist: Sexism and perception of sexist incidents in online video games. *Sex Roles: A Journal of Research*, 90(9), 1200–1217.

<https://doi.org/10.1007/s11199-024-01506-w>

Buyukozturk, B. (2022). Reproducing the Gaming Gender Hierarchy. *Symbolic Interaction*, vol. 45, no. 1, 2022, 27–49.

<https://doi.org/10.1002/symb.553>

Carradore, R. & Tiziana P. (2024). Streaming out of the Spiral of Silence. Women's Visibility in Gaming Community and on Twitch. *Internet Histories* (2017), 2024, 1–21.

<https://doi.org/10.1080/24701475.2024.2431800>

Cassell, C., Cunliffe, A. L., Grandy, G., & Benozzo, A. (2018). Poststructuralism. I *The SAGE Handbook of Qualitative Business and Management Research Methods: History and Traditions*. SAGE Publications Ltd, 86–101.

<https://doi.org/10.4135/9781526430212>

Choe, K., Doh, S. J., & Ha, J. (2020). Adolescents' Experiences and Coping with Sexism Affect both Female and Male Online Gamers in South Korea. *Sex Roles: A Journal of Research*, 83(1–2), 43–53.

<https://doi.org/10.1007/S11199-019-01094-0>

Cote, A. C. (2017). I Can Defend Myself: Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online. *Games and Culture*, 12(2), 136–155.

<https://doi.org/10.1177/1555412015587603>

Cronin, P., Ryan, F., & Coughlan, M. (2008). Undertaking a literature review: a step-by-step approach. *British Journal of Nursing* (Mark Allen Publishing), 17(1), 38–43.

<https://doi.org/10.12968/bjon.2008.17.1.28059>

Cross, L., Kaye, L. K., Savostijanovs, J., Mclatchie, N., Johnston, M., Whiteman, L., Mooney, R., & Atherton, G. (2024). Gendered violence and sexualized representations in video games: (Lack of) effect on gender-related attitudes. *New Media & Society*, 26(3), 1648–1669.

<https://doi.org/10.1177/14614448221075736>

Deng, Z. (2024). ‘They Don’t Mean to Hurt’: Female Gamers’ Reluctance in Recognizing and Confronting Sexism in Gaming as an Online-Offline Juxtaposition. *New Media & Society*, 2024, 1-19.

<https://doi.org/10.1177/14614448241287831>

Derrida, J. (1974). “... That Dangerous Supplement...” I *Of Grammatology*. The Johns Hopkins University Press. 141–165.

Dickerman, C., Christensen, J., & Beatriz Kerl-Mcclain, S. (2008). Big Breasts and Bad Guys: Depictions of Gender and Race in Video Games. *Journal of Creativity in Mental Health*, 3(1), 20–29.

<https://doi.org/10.1080/15401380801995076>

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles: A Journal of Research*, 38(5–6), 425–442. <https://doi.org/10.1023/A:1018709905920>

Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). Video game characters and the socialization of gender roles: Young people’s perceptions mirror sexist media depictions. *Sex Roles: A Journal of Research*, 57(11–12), 851–864.

<https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>

Dill, K. E., Brown, B. P., & Collins, M. A. (2008). Effects of exposure to sex-stereotyped video game characters on tolerance of sexual harassment. *Journal of Experimental Social Psychology*, 44(5), 1402–1408.

<https://doi.org/10.1016/J.JESP.2008.06.002>

Driesmans, K., Vandenbosch, L., & Eggermont, S. (2015). Playing a Videogame with a Sexualized Female Character Increases Adolescents’ Rape Myth Acceptance and Tolerance Toward Sexual Harassment. *Games for Health Journal*, 4(2), 91–94.

<https://doi.org/10.1089/G4H.2014.0055/ASSET/IMAGES/LARGE/FIGURE2.JPEG>

Danmarks Radio (2020). 'Han lavede stønnelyde under hele spillet': 15 kvinder står frem og fortæller om online-sexisme. <https://www.dr.dk/nyheder/kultur/gaming/han-lavede-stoennelyde-under-hele-spillet-15-kvinder-staar-frem-og-fortaeeller>

Dumit, J. (2014). WRITING THE IMPLOSION: Teaching the World One Thing at a Time. *Cultural Anthropology*, 29(2), 344–362.
<https://doi.org/10.14506/ca29.2.09>

Easpaig, B. N. G. (2018). An exploratory study of sexism in online gaming communities: Mapping contested digital terrain. *Community Psychology in Global Perspective*, 4(2), 119–135.
<https://doi.org/10.1285/i24212113v4i2p119>

Easpaig, B. N. G. & Humphrey, H. (2017). "Pitching a virtual woo": Analysing discussion of sexism in online gaming. *Feminism & Psychology*, 27(4), 553–561.
<https://doi.org/10.1177/0959353516667400>

Esmark, A., Laustsen, C. B. & Åkerstrøm, N. A. (2005). Socialkonstruktivistiske analysestrategier - en introduktion. I *Socialkonstruktivistiske analysestrategier*. Roskilde Universitets Forlag. 13-26

EsportDanmark (2023). *Ligestilling i gamingmiljøet*. <https://esd.dk/nyheder/ligestilling-i-gamingmiljoet/>

Entertainment Software Rating Board. *House Party - Rating Summary*.
<https://www.esrb.org/ratings/38402/house-party/>

Ferguson, C. J., Glasgow, B., & Shackelford, K. (2021). Who Are GamerGate? A Descriptive Study of Individuals Involved in the GamerGate Controversy. *Psychology of Popular Media*, 10(2), 243–247.
<https://doi.org/10.1037/ppm0000280>

Fisher, S. & Jenson, J. (2017) Producing alternative gender orders: a critical look at girls and gaming. *Learning, Media and Technology*, 42(1), 87–99.
<https://doi.org/10.1080/17439884.2016.1132729>

Foucault, M. (1976). *Viljen til viden: Seksualitetens historie I*. Det Lille Forlag. 97-108.

Foucault, M. (1983). The Subject and Power. I H. L. Dreyfuss & R. Rabinow (Eds.), *Michel Foucault: Beyond Structuralism and Hermeneutics*. Harvester Wheatsheaf. 208–226.

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. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.07.014>

Fox, J., & Tang, W. Y. (2017). Women's experiences with general and sexual harassment in online video games: Rumination, organizational responsiveness, withdrawal, and coping strategies. *New Media & Society*, 19(8), 1290–1307. <https://doi.org/10.1177/1461444816635778>

Fox, J., Bailenson, J. N., & Tricase, L. (2013). The embodiment of sexualized virtual selves: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 930–938. <https://doi.org/10.1016/J.CHB.2012.12.027>

Fox, J., Ralston, R. A., Cooper, C. K., & Jones, K. A. (2015). Sexualized Avatars Lead to Women's Self-Objectification and Acceptance of Rape Myths. *Psychology of Women Quarterly*, 39(3), 349–362. <https://doi.org/10.1177/0361684314553578>

Garcia, E. S. & Johnson C. M. (2019). Using Feminist Family Therapy and a Multidisciplinary Collaboration to Address Issues Regarding Sexism in Gamers. *Journal of Feminist Family Therapy*, 31(1), 19-39. <https://doi.org/10.1080/08952833.2018.1526512>

Garcia-Portela, A., & Lopez-Figueroa, J. (2024). Gaming Industry: Hardships, Stereotypes & Factors That Can Enhance Female Presence and Security. *Journal of Student Research* (Houston, Tex.), 13(2), 1-17. <https://doi.org/10.47611/jsrhs.v13i2.6685>

Gergen, K. & Gergen, M. (2008) Dramaet i socialkonstruktionisme. i *Social Konstruktion Ind I Samtalen*. Dansk Psykologisk Forlag, Ohio. 7-17

Gergen, K. J. (2010). Social konstruktion: En revolution under udvikling. I *En invitation til social konstruktion*. Mindspace. 12–26.

Gestos, M., Smith-Merry, J., & Campbell, A. (2018). Representation of Women in Video Games: A Systematic Review of Literature in Consideration of Adult Female Wellbeing. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 21(9), 535–541. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0376>

Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The Ambivalent Sexism Inventory: Differentiating Hostile and Benevolent Sexism. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70(3), 491–512.

<https://doi.org/10.1037/0022-3514.70.3.491>

Gray, K. L., Buyukozturk, B., & Hill, Z. G. (2017). Blurring the boundaries: Using Gamergate to examine “real” and symbolic violence against women in contemporary gaming culture. *Sociology Compass*, 11(3).

<https://doi.org/10.1111/soc4.12458>

Groen, M. (2016). (Un)Doing Gender?: Female Tournaments in the E-Sports Scene. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 8(4), 25–37.

<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2016100102>

Hackworth, L. (2018). Limitations of “Just Gender”: The Need for an Intersectional Reframing of Online Harassment Discourse and Research. I *Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment*. Springer International Publishing. 51–70.

Hawkey, A. J., & Ussher, J. M. (2022). Feminist Research: Inequality, Social Change, and Intersectionality. I U. Flick (Ed.), *The SAGE Handbook of Qualitative Research Design* (Vol. 2). SAGE Publications Ltd. 175–193.

<https://doi.org/10.4135/9781529770278>

Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman : virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press. 283-293

Hollett, R. C., Morgan, H., Chen, N. T. M., & Gignac, G. E. (2020). Female Characters from Adult-Only Video Games Elicit a Sexually Objectifying Gaze in Both Men and Women. *Sex Roles: A Journal of Research*, 83(1–2), 29–42.

<https://doi.org/10.1007/S11199-019-01096-Y>

Hussain, M. A., & Kristensen, C. J. (2019). *Metoder i samfundsvidenskaberne*. Samfundslitteratur. 97-115.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyber- space: An exploratory study. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(1), 47-54.

<https://doi.org/10.1089/cpb.2007.0020>

Jabareen, Y. (2009). Building a conceptual framework: Philosophy, definitions and procedure. *International Journal of Qualitative Methods*, 8(4): 49-62.

<https://doi.org/10.1177/160940690900800406>

Jagayat, A., & Becky L. C. (2021). “Cyber-Aggression towards Women: Measurement and Psychological Predictors in Gaming Communities.” *Computers in Human Behavior*, vol. 120, 2021. 1-14.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106753>

Jane, E. A. (2014a). “Back to the kitchen, cunt”: speaking the unspeakable about online misogyny. *Continuum* (Mount Lawley, W.A.), 28(4), 558–570.

<https://doi.org/10.1080/10304312.2014.924479>

Jane, E. A. (2014b). “Your a Ugly, Whorish, Slut”: Understanding E-bile. *Feminist Media Studies*, 14(4), 531–546.

<https://doi.org/10.1080/14680777.2012.741073>

Jane, E. A. (2016). Online misogyny and feminist digilantism. *Continuum* (Mount Lawley, W.A.), 30(3), 284–297.

<https://doi.org/10.1080/10304312.2016.1166560>

Jenkins, H. (2006). Introduction: “Worship at the Altar of Convergence”: A New Paradigm for Understanding Media Change. I *Convergence Culture*. NYU Press. 1-24.

Karsay, K., Knoll, J., & Matthes, J. (2018). Sexualizing Media Use and Self-Objectification: A Meta-Analysis. *Psychology of Women Quarterly*, 42(1), 9–28.

<https://doi.org/10.1177/0361684317743019>

Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 20(12), 740–745.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0294>

Kaye, L. K., Pennington, C. R., & McCann, J. J. (2018). Do casual gaming environments evoke stereotype threat? Examining the effects of explicit priming and avatar gender. *Computers in Human Behavior*, 78, 142–150.

<https://doi.org/10.1016/J.CHB.2017.09.031>

Kjærbeck, S. (2014). Kapitel 5: Kvalitative interviews. Om at få indblik i målgruppers holdninger, erfaringer og adfærd i Helle Petersen (red.) I *Organisationskommunikation: Teori og cases om tekst og tale*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

LaCroix, J. M., Burrows, C. N., & Blanton, H. (2018). Effects of Immersive, Sexually Objectifying, and Violent Video Games on Hostile Sexism in Males. *Communication Research Reports*, 35(5), 413–423.

<https://doi.org/10.1080/08824096.2018.1525351>

Lewis, A., & Griffiths, M. D. (2011). Confronting gender representation: A qualitative study of the experiences and motivations of female casual-gamers. *Aloma*, 28, 245-273.

Livingstone, S. (2005). Introduction. I *Audiences and Publics : When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere* (1st ed., Vol. 2). Intellect, Limited. 9–16.

Lopez-Fernandez, O., Williams, A. J., Griffiths, M. D., Kuss, D. J. (2019). Female Gaming, Gaming Addiction, and the Role of Women within Gaming Culture: A Narrative Literature Review. *Frontiers in Psychiatry*, vol. 10, no. JULY, 2019. 1-14.
<https://doi.org/10.3389/fpsyt.2019.0045>

Lynch, T., Dooley, A., & Erxleben, M. R. (2024). Examining How Sex Appeal Cues and Strength Cues Influence Impressions of Female Video Game Characters. *Communication Research*, 0(0), 1–32.
<https://doi.org/10.1177/00936502241279625>

Lynch, T., Tompkins, J. E., van Driel, I. I., & Fritz, N. (2016). Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years. *Journal of Communication*, 66(4), 564–584.
<https://doi.org/10.1111/JCOM.12237>

Martínez, M. H. (2020). Feminist Cyber-resistance to Digital Violence: Surviving Gamergate. *Debats. Revista de cultura, poder i societat* (Valencia, Spain), 5(5), 287–302.
<https://doi.org/10.28939/iam.debats-en.2020-17>

McCullough, K., Wong, Y. J. & Stevenson, N. J. (2020). Female Video Game Players and the Protective Effect of Feminist Identity Against Internalized Misogyny. *Sex Roles: A Journal of Research*, 82(5–6) 2020. 266–76.
<https://doi.org/10.1007/s11199-019-01055-7>

McLean, L., & Griffiths, M. D. (2018). Female gamers' experience of online harassment and social support in online gaming: A qualitative study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 17(4), 970–994.
<https://doi.org/10.1007/s11469-018-9962-0>

Merry, O. J., & Whitfield, K. C. (2024). The Landscape of Sexual Harm in the Video Game, Streaming, and Esports Community. *Journal of Interpersonal Violence*. 1-26.
<https://doi.org/10.1177/08862605241271349>

Miles, M. B., & Huberman, M. A. (1994). Kapitel 1. I *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications, Inc. 1-15.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). Kapitel 4. I *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed.). Sage Publications, Inc. 50-89.

O'Donnell, J. (2022). Feminist Retaliation in the Digital Age. I *Gamergate and Anti-Feminism in the Digital Age*. Springer International Publishing. 139–177.

https://doi.org/10.1007/978-3-031-14057-0_5

Oh, H. J., & Choi, M. Y. (2023). The Role of Social Presence in Relationships Among Gender Stereotypes, Sexism, and In-Game Sexual Harassment Among Young Korean Gamers. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 26(6), 432–439.

<https://doi.org/10.1089/cyber.2022.0265>

Paaßen, B., Morgenroth, T. & Stratemeyer, M. (2017). What Is a True Gamer? The Male Gamer Stereotype and the Marginalization of Women in Video Game Culture. *Sex Roles: A Journal of Research*, 76(7–8). 421–35.

<https://doi.org/10.1007/s11199-016-0678-y>

Stermer, P. S. & Burkley, M. (2012). Xbox or SeXbox? An Examination of Sexualized Content in Video Games. *Social and Personality Psychology Compass*, 6(7), 525–535.

<https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2012.00442.x>

Rogstad, E. T. (2022). Gender in eSports research: a literature review. *European Journal for Sport and Society*, 19(3), 195–213.

<https://doi.org/10.1080/16138171.2021.1930941>

Rowley, J., & Slack, F. (2004). Conducting a Literature Review. *Management Research News*, 27(6), 31–39.

<https://doi.org/10.1108/01409170410784185>

Ruberg, B. (2021). “Obscene, pornographic, or otherwise objectionable”: Biased definitions of sexual content in video game live streaming. *New Media & Society*, 23(6), 1681–1699.

<https://doi.org/10.1177/1461444820920759>

Ruberg, B., Cullen, A. L. L., & Brewster, K. (2019). Nothing but a “titty streamer”: Legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming. *Critical Studies in Media Communication*, 36(5), 466–481.

<https://doi.org/10.1080/15295036.2019.1658886>

Ruotsalainen, M., & Friman, U. (2018). “There are no women and they all play Mercy”: Understanding and explaining (the lack of) women’s presence in esports and competitive gaming. *Proceedings of Nordic DiGRA 2018 Conference*. DiGRA. 1-15.

<https://doi.org/10.26503/dl.v2018i3.1052>

Ruotsalainen, M. & Meriläinen, M. (2025) 'I Bet She's "Not like Other Girls": Discursive Construction of the Ideal Gaming Woman on r/GirlGamers. *Media and Communication* (Lisboa), vol. 13, 2025. 1-16.

<https://doi.org/10.17645/mac.8802>

Ruvalcaba, O., Shulze, J., Kim, A., Berzenski, S. R., & Otten, M. P. (2018). Women's Experiences in eSports: Gendered Differences in Peer and Spectator Feedback During Competitive Video Game Play. *Journal of Sport and Social Issues*, 42(4), 295–311.

<https://doi.org/10.1177/0193723518773287>

Salter, A., & Blodgett, B. (2012). Hypermasculinity & Dickwolves: The Contentious Role of Women in the New Gaming Public. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 56(3), 401–416.

<https://doi.org/10.1080/08838151.2012.705199>

Salvati, M., Pacilli, M. G., Puvia, E., Larøi, F., Noël, T., & Burnay, J. (2021). The Impact of Sexualized Video Game Content and Cognitive Load on State Rape Myth Acceptance. *Frontiers in Psychology*, 12. 1–12.

<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.614502>

Sarda, E., Zerhouni, O., Gentile, D. A., Bry, C., & Bègue, L. (2021). Some effects of sexist video games on self-masculinity associations. *Information, Communication & Society*, 25(12), 1683–1698.

<https://doi.org/10.1080/1369118X.2021.1877770>

Scharrer, E. (2004). Virtual Violence: Gender and Aggression in Video Game Advertisements. *Mass Communication and Society*, 7(4), 393–412.

https://doi.org/10.1207/s15327825mcs0704_2

Steam Community (2025). *Important News about No Mercy*. <https://steamcommunity.com/games/3299570/announcements/detail/588390482275467288>

Stroud, S. R., & Cox, W. (2018). The Varieties of Feminist Counterspeech in the Misogynistic Online World. I *Mediating Misogyny: Gender, Technology, and Harassment*. Springer International Publishing. 293–310.

Summers, A., & Miller, M. K. (2014). From Damsels in Distress to Sexy Superheroes How the portrayal of sexism in video game magazines has changed in the last twenty years. *Feminist Media Studies*, 14(6), 1028–1040.

<https://doi.org/10.1080/14680777.2014.882371>

Tang, W. Y., & Fox, J. (2016). Men's harassment behavior in online video games: Personality traits and game factors. *Aggressive Behavior*, 42(6), 513–521.

<https://doi.org/10.1002/ab.21646>

Tang, W. Y., Reer, F., & Quandt, T. (2020). Investigating sexual harassment in online video games: How personality and context factors are related to toxic sexual behaviors against fellow players. *Aggressive Behavior*, 46(1), 127–135.

<https://doi.org/10.1002/ab.21873>

Taylor, T. L. (2003). Multiple Pleasures: Women and Online Gaming. *Convergence* (London, England), 9(1), 2003. 21–46.

<https://doi.org/10.1177/135485650300900103>

Tiedemann, A., & Barkholt, R. (2023). *Kønsfordelingen på STEM-uddannelserne står i stampe - DI*. <https://www.danskindustri.dk/arkiv/analyser/2023/11/konsfordelingen-pa-stem-uddannelserne-star-i-stampe/>

Todd, C. (2015). Commentary: GamerGate and resistance to the diversification of gaming culture. *Women's Studies Journal*, 29(1), 64–67.

Toffoletti, K. (2007). *Cyborgs and Barbie dolls : feminism, popular culture and the posthuman body*. I.B. Tauris. 1-56.

Trepanowski, R., Laato, S., Drażkowski, D., Hamari, J., & Kopeć, Z. (2024). Sexism in esports: How male and female players evaluate each others' performance and agency.

Computers in Human Behavior, 161. 1-13.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2024.108415>

Trudgett-Klose, L. H., & McLinton, S. S. (2024). "Pro Gamers" & Cyberbullying: Workplace bullying & sexual harassment in professional video gaming. *Entertainment Computing*, 50. 1-9.

<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2024.100702>

Turel, O. (2024). Can hedonic technology use drive sexism in youth? Reconsidering the cultivation and objectification perspectives. *Behaviour & Information Technology*, 43(2), 231–245.

<https://doi.org/10.1080/0144929X.2022.2159874>

TV2 Nyheder (2025). *Computerspil med voldtaegt fjernet efter vrede*.

<https://nyheder.tv2.dk/tech/2025-04-13-computerspil-med-voldtaegt-fjernet-efter-vrede>

Vermeulen, L., Van Bauwel, S. & Van Looy, J. (2017). Tracing Female Gamer Identity. An Empirical Study into Gender and Stereotype Threat Perceptions. *Computers in Human Behavior*, 71. 90–98.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.054>

Vickery, J. R. (2018). This Isn't New: Gender, Publics, and the Internet. I *Mediating Misogyny: Gender, Technology and Harassment*. Springer International Publishing. 31–50.

Williams, D., Yee, N. & Caplan, S. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking the Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 13, no. 4. 993–1018.

<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>

Williams, J. (2014). Introduction. I *Understanding Poststructuralism*. Taylor & Francis Group. 1–24.

Women Who Tech. (2023). *WOMEN WHO TECH STARTUP & TECH CULTURE SURVEY*.

https://womenwhotech.org/sites/default/files/2023-12/WomenWhoTech_StartupAndTechSurvey2023_V3final.pdf

Yao, M. Z., Mahood, C., & Linz, D. (2010). Sexual Priming, Gender Stereotyping, and Likelihood to Sexually Harass: Examining the Cognitive Effects of Playing a Sexually-Explicit Video Game. *Sex Roles: A Journal of Research*, 62(1–2). 77–88.

<https://doi.org/10.1007/s11199-009-9695-4>

Zhang, Z., Mu, H., & Huang, S. (2023). Playing to Save Sisters: How Female Gaming Communities Foster Social Support within Different Cultural Contexts. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 67(5). 693–713.

<https://doi.org/10.1080/08838151.2023.2254432>

Zolides, A. (2021). Gender moderation and moderating gender: Sexual content policies in Twitch's community guidelines. *New Media & Society*, 23(10), 2999–3015.

<https://doi.org/10.1177/1461444820942483>

Zurbriggen, E. L., Collins, R. L., Lamb, S., Roberts, T.-A., Tolman, D. L., Ward, E. L. M., & Blake, J. (2007). Report of the APA Task Force on the Sexualization of Girls APA Task Force on the Sexualization of Girls Members. 1-65.

<http://www.apa.org/pi/women/programs/girls/report-full.pdf>