Institutionen för ekonomi och IT  
Avdelningen för medier och design

**Killars tankar om att spela som kvinnliga karaktärer i online-spel**

**– ”Som killkaraktär hade dom aldrig gett dig skjuts, då hade dom dödat dig i stället”**

**Kim Olsson**

**Kandidatuppsats, 15 hp**

**Examensarbete i medieinformatik**

**Vårterminen 2024**

**Handledare: Stefan Tidlund**

**Examinator: Margareta Borg**

**Guys thoughts on playing as a female character in online games**

**Kim Olsson**

Abstract

Research on gamers in multiplayer online-games show that men are more likely than women to play as a character of the opposite sex. Playing video/computer games alone in your room has presented an opportunity for gender-swapping while being anonymous and free from judgement. Although games are heavily represented by male character, and the female ones are often overly feminine and sexualized - making men less prone to recognize themselves in the character. Still one in three men play games as a character of the opposite sex. Other work has shown many theories on why this is. Some saying that society is more strict on men violating gender norms and therefore men are more likely to explore their gender identity in digital environments, that men simply play as the opposite sex because they are attracted to the female character or that female characters are perceived as weaker by other players and therefore is given an advantage because people underestimate them, or even helps them and treats them better than if they played as a male characters.

To further investigate this; in depth Interviews were conducted on six responders in Sweden too see if these theories were found to be true for any of these individuals. Rather than looking at and comparing data like previous surveys had done, the purpose of this study is to paint a picture of the individual; to see what could motivate guys on an individual level in the choice of game character, considering the anonymity that arises in online games.

The results showed that all respondents could testify to how male and female characters were treated differently in the games. This could be a reason why boys choose to play as a female character. There are particularly thoughts about the advantages of playing as a woman. One respondent pointed out that finding a character attractive is a reason, while another respondent completely opposes the idea of playing as a female character. The results were discussed in the context of previous research.

**Publisher**: University West,

Department of Economics and Informatics

**SE-**461 86 Trollhättan, SWEDEN  
Phone: +46 520-22 30 00

**Examiner**: Margareta Borg

**Advisor**: Stefan Tidlund

**Subject:** Media informatics **Language**: Swedish

**Date**: August 16, 2024

**Keywords:** Gamers, Gaming, Online gaming, Gender, Game character, Multiplayer, Gender norms.

Killars tankar om att spela som kvinnliga karaktärer i online-spel

**Kim Olsson**

Sammanfattning

Forskning om spelare i multi-player (spel med mer än en spelare) online-spel visar att män är mer benägna än kvinnor att spela som en karaktär av motsatt kön. Att spela video/dator spel online har skapat en möjlighet för könsbyte samtidigt som man är anonym och fri från bedömning. Spel domineras ofta av manliga karaktärer och de kvinnliga karaktärerna kan vara överdrivet feminina och sexualiserade. Vilket skulle kunna göra att män är mindre benägna att känna igen sig själva i karaktären. Trots detta spelar en av tre killar som en karaktär av motsatt kön. Andras studier har visat på flera teorier som svar på detta. Vissa menar att samhället är strängare mot män som bryter mot könsnormer och att män därför är mer benägna att utforska sin könsidentitet i digitala miljöer. Att män spelar som det motsatta könet därför att de är attraherade av den kvinnliga karaktären, eller att kvinnliga karaktärer uppfattas av andra spelare som svagare och därför får en fördel eftersom de underskattas som motståndare, eller till och med hjälper dem och de behandlas bättre än om de spelat som manliga karaktärer.

För att ytterligare undersöka detta genomfördes djupgående intervjuer med sex respondenter i Sverige. I stället för att jämföra och analysera data som tidigare undersökningar gjort, var målet med denna studie att ge en bild av individen; för att enklare förstå vad som motiverar killar på individnivå i valet av spelkaraktär med bakgrund i anonymiteten som uppkommer i online-spel.

Resultatet visade att samtliga respondenter kunde vittna om hur manliga och kvinnliga karaktärer behandlades olika i spelen. Detta skulle kunna vara en anledning till att killar väljer att spela som en kvinnlig karaktär. Det finns framför allt tankar om fördelar med att spela som en kvinna. Att en karaktär ses som attraktiv, pekar en respondent ut som en anledning, medan en annan respondent motsätter sig helt tanken på att spela som en kvinnlig karaktär. Resultatet diskuterades med bakgrund i den tidigare forskningen.

**Utgivare**: Högskolan Väst,

Institutionen för Ekonomi och IT

**SE-**461 86 Trollhättan,   
Tel: +46 520-22 30 00

**Examinator**: Margareta Borg

**Handledare**: Stefan Tidlund

**Huvudämne:** Medieinformatik **Språk**: Svenska

**Nivå:** Kandidatnivå **Poäng:** 15

**Datum**: 2024-08-16

**Nyckelord:** Spelare,Spel, Onlinespel, Kön, Spelkaraktär, Multiplayer, Könsroller.

Förord

Arbetet började som ett samarbete med min klasskamrat Josefin Jensen. När arbetet påbörjades utgick vi från ett uppsats-PM som vi skrev olika delar på. Detta innebär att grundidén och tanken med uppsatsen är bådas förtjänst. Dessutom hade vi givande diskussioner samt analyser av den kunskap vi redan hade när det kom till online-spel och kvinnliga karaktärer. Vi *brain-stormade* fram frågor och sammanställde en intervjuguide tillsammans. Två av intervjuerna med respondenter samt transkribering utfördes av Josefin. Jag skulle vilja tacka Josefin för samarbetet och den vision vi delade.

Sedan valde vi att fortsätta våra egna arbeten på egen hand. Jag vill även tacka Stefan Tidlund som genom sin handledning stöttat mig i mitt arbete. Jag vill också tacka för stödet från mina vänner och klasskamrater på högskolan väst. Slutligen vill jag också tacka alla respondenter som med stort nöje valde att delta och dela med sig av sina tankar och upplevelser, vilket gjorde examensarbetet möjligt att genomföra.

**Innehållsförteckning**

**Abstract** ii

**Sammanfattning** iii

**Förord** iv

**1 Inledning** 1

**2 Syfte och frågor** 4

**3 Tidigare forskning och teoretiska perspektiv** 5

Teoretiska perspektiv 8

**4 Metod** 9

**5 Resultat** 13

Bakgrund och spelvana 13

Speluppsättning & Anonymitet 13

Genrepreferenser 14

Ett spektrum av normer 15

Gemene man 15

Motståndaren 16

Normbrytaren 18

Synen på den kvinnliga karaktären 19

**6 Diskussion och slutsats** 20

Anonymitetens roll och genrens påverkan 21

Gemene man 22

Normbrytaren 22

Motståndaren 23

**Rekommendationer till fortsatt arbete** 24

**Källförteckning** 25

**Bilagor** 28

A Gamer Poster 28

B Intervjuguide 29

# 1 Inledning

### Spel-världen och dess spelkultur tog sin början redan i arkadhallarna på 1970-talet, där spelarna, så kallade: “gamers”, kunde gå till en lokal och spela arkadspel, som den allra första pong-maskinen (O’Driscoll, 2022). Först på 1980-talet, när spelkonsolerna och hemdatorerna populariserades kunde spelen bli en del av populärkulturen. Då kunde man spela flera olika spel på sin spelkonsol framför tv:n i vardagsrummet eller framför datorn (Bartle, 2010. S.30).

Samtidigt som spelen flyttat in i hemmet har man också kunnat vara mer anonym i sitt spelande. När spelarna gick till en arkadhall gjorde de kanske det tillsammans med sina vänner, men gick de själva kunde andra gamers ändå stå runt om för att titta på. I vardagsrummet fanns också en risk för att någon såg på, men saken skulle förändras när online-spel blev populära under slutet av 1990-talet och som spelades på dator. I många fall inne på pojkrummet, helt avskild från andra i hemmet. Med spel som hade stora framgångar, som: *Kingdom of the Winds*, (Jung-ju, 1996) och *Lineage* (Song, 1997) där KotW uppnådde en miljon spelare och Lineage; fyra gånger så många under sin topp (Bartle, 2010. S.31).

Historiskt sett har spel haft en majoritet antal manliga karaktärer. Ett exempel på detta ger Beasley och Collins (2009) som i en studie undersökte könet på spelkaraktärer från 90-talet och början på 2000-talet, utifrån en bedömning av karaktärernas klädsel. De använde totalt 48 slumpmässigt utvalda spel från spelkonsolerna ’nintendo 64’ och ’Playstation’, ur en lista på spel som såldes under tiden för studien. Av de totalt 509 karaktärer som analyserades, fann man endast 82 kvinnor. Vilket även var färre än de könlösa karaktärerna som identifierades och som uppskattades vara 84 karaktärer.

Man skulle kunna hävda att de tidigare videospelen främst marknadsfördes till unga män, vilket ledde till att utvecklare skapade manliga huvudkaraktärer som denna målgrupp kunde identifiera sig med eftersom det var majoriteten unga män som spelade spel på den tiden. Man skulle även kunna se en koppling till ”the male gaze” och att kvinnliga karaktärer är designade för att tilltala män (Oliver, 2017. S.451).

Något som Beasley och Collins forskning om spelkaraktärers kön och dess klädsel också stärker, då resultatet visade att 47% av de kvinnliga karaktärerna vars kläder analyserats, bar ärmlösa överdelar och 84% hade djup urringning. Medan på dem manliga karaktärerna var det endast 22% som bar ärmlösa överdelar och bara 14% som hade djup urringning (2009. S.279).

Karaktärerna var alltså gjorda för killar som spelade, med manliga huvudkaraktärer och de kvinnliga karaktärer som fanns med gjorde det för att locka till sig killens blick. Det som Beasley och Collins studie däremot inte gick in närmare på var; vilka av de kvinnliga karaktärer som var de spelbara huvudkaraktärerna. Som aktiv spelare är min subjektiva uppfattning att de kvinnliga huvudkaraktärerna har i början av spelindustrins uppkomst varit så pass få att de är enkla att urskilja.

År 1986 kom spelet *Metroid* (Yokoi, 1986) ut, med huvudkaraktären Samus Aran, som besökte en främmande planet och dödade monster. Hela spelet spelades i en rustning som täckte hela kroppen och även huvudet. Det var inte förrän i slutet av spelet som hjälmen avlägsnades för att avslöja att man hade spelat som en kvinna. Tio år senare kom spelet *Tomb Raider* (Schmitt, 1996) med karaktären Lara Croft, som har varit populär; med flertalet släppta spel, som det kanske mest populära med samma namn *Tomb Raider* (Peschel, 2013) och som det gjorts flera filmer på. Som den troligtvis mest välkända *Lara Croft: Tomb Raider* (West, 2001) med Angelina Jolie i huvudrollen. Eller den något nyare filmen *Tomb Raider* (Uthaug, 2018) med Alicia Vikander i huvudrollen - Där Croft ger sig ut på äventyr för att stjäla från gömda gravar.

Vad gäller både *Metroid* från 1986 och *Tomb Raider* från 1996, skulle man kunna argumentera för att valet av att ha en kvinnlig huvudkaraktär gjordes endast för den manliga blicken (*The male gaze*).

I slutet av *Metroid* (Yokoi, 1986), avlägsnar Aran inte bara sin rustning, utan tar av sig mer beroende på hur snabbt man klarat av spelet. Vid en längre tid är det hjälmen som kommer av för att blotta ett blont långt hår. Vid snabbare tider åker först rustningen av för att avslöja att hon bär en baddräkt och vid snabbaste tiden bär hon en bikini. Även Croft i *Tomb Raider* (Schmitt, 1996) är utformad för att locka manliga spelare enligt teorin om *The male gaze*, med tajta kläder, smal midja och korta shorts, samt sina ikoniska stora spetsiga bröst.

Det är fortsatt så att karaktärerna i dagens spel är majoriteten manliga. Men under de senaste åren har det blivit mer vanligt med kvinnliga karaktärer i spel. I jämförelse med Besdley och Collins forskning som visade att män var överrepresenterade på 90-talet och början på 2000-talet, så visar en rapport utfärdad av *Diamond Lobby* däremot att när det gäller spelbara kvinnliga karaktärer har antalet ökat sedan dess. De tittade på dem tio bäst säljande spelen varje år från 2017 till 2021 och uppskattningsvis var 39 % av karaktärerna i spelen kvinnliga (2022, s.279).

I spelkategorin ”*local single-player*”, som innebär att man spelar spel lokalt utan uppkoppling till internet samt att man är den enda spelbara karaktären och inte spelar tillsammans med andra, har man inte heller något val över vilken karaktär man spelar som. Spelet spelas med den karaktär som spelutvecklaren har skapat. Att spela som en kvinnlig karaktär har därför alltså bara varit möjligt om man väljer att spela ett av de få som fanns; exempelvis *Tomb Raider* eller Metroid. Där den sistnämnda dessutom var ett spel där man inte kunde upptäcka att man spelat som en kvinna förrän i slutet av spelet.

Onlinespelets uppkomst har däremot öppnat upp för att välja det kön man spelar som. Onlinespel är de spel som spelas över nätet och tillsammans med andra. De är i regel gjorda så att man kan välja att spela som man eller kvinna.

Marknadsundersökningen utfärdad av Quantic foundry, visar att en tredjedel av killar föredrar att spela som en kvinnlig karaktär, till skillnad från kvinnor som i regel oftast spelar som karaktärer av eget kön (Yee, 2021). Vilket inte motsvarar överrepresentationen av manliga karaktärer i spelindustrin.

Anonymiteten och nya möjligheter att välja kön i online-multiplayer spel (spel på nätet med andra spelare), har gjort det möjligt för män att spela som kvinnliga karaktärer med fler valmöjligheter än någonsin. (Paik, m.fl., 2013. S.310).

Om en kille väljer att spela som kvinna kan han hålla det valet hemligt, eftersom allt han legitimerar sig med är ett påhittat namn. Dessutom så finns det en aspekt i spel – precis som i filmer - som går ut på att leva sig in i en annan värld, ett annat liv och en annan karaktär. Men anledningarna bakom valet av spelkaraktär skulle också kunna grunda sig i någon form av fördelar eller en attraktion till karaktären.

För att ta reda på detta utförs kvalitativa intervjuer med sex manliga deltagare, i syftet att undersöka hur respondenterna resonerar kring sitt val av spelkaraktär och vilka tankar de har kring att spela som en kvinnlig karaktär.

# Syfte och frågor

Online-spelets uppkomst har öppnat upp för att kunna välja sin egen karaktär i spel och att kunna vara helt anonym när man spelar med andra människor. Motivationen bakom valet av spelkaraktär blir då också okänd.

En marknadsundersökning gjord av *Quantic foundry* visar att en av tre killar väljer att spela som en spelkaraktär av det motsatta könet(Yee, 2021)*.* Till skillnad från tjejer som oftast väljer att spela som sitt eget kön. Trots detta är de kvinnliga karaktärerna i spel underrepresenterade. I en undersökning utförd av *Diamond lobby* från år 2017 till 2021 menar de på att spelkaraktärer fortsatt är majoriteten manliga, jämfört med de kvinnliga karaktärerna som uppskattades till 39 % (Lin, 2022).

De kvinnliga karaktärerna är oftast överdrivet sexualiserade visar forskningen från Tompkins m.fl. (2024), men frågan kvarstår vad män själva tycker om detta och vilka faktorer som kan ligga bakom valet av en kvinnlig spelkaraktär.

Det skulle kunna vara så att män väljer att spela som en kvinnlig karaktär eftersom de gillar hur den ser ut? Karaktärer, vars design ofta förefaller gjorda för att attrahera killar. Eller så handlar det om hur karaktären får spelaren att känna när han spelar som en kvinnlig karaktär. Kanske för att det finns fördelar, som hur de blir behandlade av andra spelare, eller att de är mer benägna att få hjälp av andra.

Hur anonyma är spelarna på nätet - kopplat till deras spel-uppsättning (Använder de en kamera, voice-chatt eller bara text i en chatt) och hur påverkar det deras val av karaktär? Påverkar deras spelvanor av anonymitet och sociala normer i online-spel?

Detta landar i följande frågeställning:

Vilka attityder till kvinnliga karaktärer och att spela som kvinnliga karaktärer finns hos respondenterna?

Bidrar anonymiteten till om man väljer att spela som en kvinnlig karaktär och i så fall hur?”

Syftet med arbetet är att undersöka vad som kan motivera killen som individ att spela som en karaktär av det motsatta könet och om motiveringar identifieras, kunna diskutera dessa med bakgrund av den tidigare forskning som presenteras. Detta görs för att få en djupare förståelse för killars val av spelkaraktär och för att kunna göra grundade val i framtidens speldesign. Det skulle kunna vara så att spelutvecklare behöver justera sina designer och tillgänglighet av valmöjligheter i spel.

# Tidigare forskning och teoretiska perspektiv

I en studie utförd av *Quantic Foundry*, analyserades spelarnas motivationer genom något de kallar ”Gamer Motivation Profile” vilket är en svarsenkät som spelare kan fylla i för att få en analys av deras motiveringar i spel. Studiens analys baseras på en undersökning av 500 000 deltagares *Motivation Profile* samt flera mindre undersökningar, bland annat en från 2020 med 2 956 deltagare. Studien går inte in på varför kvinnor i mindre utsträckning spelar som det motsatta könet. Däremot säger de att sextio procent av de kvinnliga karaktärerna i spel, spelas av män. De nämner också att det är allra vanligast att äldre män oftare föredrar att spela som det motsatta könet. Även om spelarna generellt sett föredrar att spela som sitt eget kön, visar studien på att män är mer benägna att spela som karaktärer av motsatt kön än kvinnor. De nämner en anledning till det som skulle vara att samhället är strängare mot män som bryter mot könsnormer och att i spel kan det göras utan att bli bedömd av samhället (Yee, N. 2021).

Annan forskning som visar på anledningar till att spela som karaktärer som är olik sig själv, är utförd av Trepte och Reinecke (2010), där det föreslås att individens livstillfredsställelse påverkar spelglädjen hos användaren samt valet av karaktär och identifiering med denna. I studien deltog 666 personer som fick välja utseende för en karaktär i sex olika spelscenarier. Deltagare som uppgav vara nöjda med sina liv utanför spelens värld, skapade karaktärer som liknade dem själva, medan missnöjda användare skapade karaktärer som var olika dem själva. För de missnöjda spelarna visade sig likheten med karaktären vara negativt relaterad till glädjen, vilket antyder att en identitetslek kan vara en självständig källa till nöje i datorspel (Trepte & Reinecke, 2010). Ett resultat som skulle kunna belysa manliga spelare, men inte uteslutande manliga då forskningen inte säger något om könet på de missnöjda spelarna.

Forskning som däremot visar på killars motiveringar i spel, kommer från Dunn m.fl., (2012). I studien deltog 174 spelare (64 män och 110 kvinnor), de fick uppgiften att skapa sig en karaktär och sedan spela tv-spelet i tjugo minuter. Resultatet säger att män oftare än kvinnor strävar efter att uppnå mål i spelet och att det är den primära drivkraften, men att några män har erkänt att de medvetet ägnat sig åt att byta kön som sysselsättning, oftast för att få uppmärksamhet eller hjälp av andra spelare. Dunn säger också att män oftare skapade karaktärer som är mindre lika sig själva än vad kvinnor gjorde och att män i större utsträckning kan välja att spela som en karaktär som är mer olik sig själva (Dunn m.fl., 2012, s.102).

Ett liknande resultat om män som spelar som kvinnliga karaktärer och de fördelar, men också fördomar som det innebär, fick Kaye m.fl. (2017), där man belyser förekomsten av könsstereotyper i digitala spelsammanhang och fokuserar på hur olika faktorer såsom karaktärers kön, spelares könstillhörighet och könsrollsövertygelser påverkar uppfattningar om kvinnliga spelare. Två studier genomfördes med hjälp av online-enkäter riktade till spelare.

Studie 1, som involverade 489 spelare, undersökte hur uppfattningar om spelkompetens varierade hos spelaren jämfört med karaktärernas kön. Resultaten visade att kompetens bedömdes högst när manliga karaktärer användes oavsett om de spelades av en man eller kvinna. Studien är däremot bristande i det att man endast beskriver deltagarna som online-spelare men går inte närmare in på hur stor andel män respektive kvinnor som svar på undersökningen.

Studie 2, med 193 manliga spelare, utforskade sambanden mellan manlig social identitet, könsrollsövertygelser och sexistiska attityder inom två specifika spelsammanhang: *Massive multiplayer online* (massiva onlinespel för flera spelare) och *First-person shooter* (skjutspel med förstapersonsperspektiv). Det visade sig att manlig social identitet inte hade något signifikant samband med sexistiska attityder i något av spelsammanhangen. Däremot korrelerade generella könsrollsövertygelser med sexistiska attityder (Kaye m.fl. 2017).

Studien visar alltså på att oavsett om det är en man eller kvinna som spelar som en kvinnlig karaktär finns det sexistiska fördomar mot kvinnliga karaktärer samt att en spelare som använder en kvinnlig karaktär anses mindre kompetent av andra spelare.

Annan forskning tyder också på att det inte bara finns en sexistisk attityd mot kvinnliga karaktärer, utan också att karaktärerna även är sexistiskt designade. Det skriver Tompkins m.fl. (2024) i en artikel som är grundad på en systematisk, kvantitativ analys. De fann bevis för sexistiska skildringar av kvinnliga spelbara karaktärer och diskuterar detta med en bakgrund av ambivalent sexism, underliggande koncept av paternalism, kompulsiv heterosexualitet och könsskillnader i kontexten av den sociokulturella videospelsutvecklingen i Japan och USA.

Trots sexistisk attityd som pekats ut som något negativt med att spela som en kvinnlig karaktär, finns det fler som pekar snarare pekar ut det positiva för män att spela som kvinnliga karaktärer.

Hussain m.fl., (2008) undersökte effekten av online-socialisering i spelarnas liv, och varför människor engagerar sig i könsbyte. Ett självrekryterande urval av 119 online-spelare mellan 18 och 69 år (medelålder = 28,5 år) fyllde i ett frågeformulär. Resultaten visade att strax över en av fem spelare (21%) föredrog att socialisera online framför offline. Betydligt fler manliga spelare än kvinnliga spelare uppgav att de fann det lättare att konversera online än offline. Det framkom även att 57% av spelarna hade ägnat sig åt ”Gender swapping” (könsbyte) i spel, vilket är något högre siffror än andra undersökningar på ämnet. De föreslår att det kan bero på att en kvinnliga online-persona har ett antal positiva sociala attribut i en manligt orienterad miljö.

Annan forskning som tyder på positiva attribut för kvinnliga karaktärer är den av Lehdonvirta m.fl. (2011), som skriver om en empirisk studie som genomfördes med hjälp av ett unikt observations-dataset från ett japanskt MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*). Tillfällen då karaktärer hjälpte varandra i spelet identifierades från konversationsloggar, kodades och analyserades statistiskt för att upptäcka skillnader mellan manliga och kvinnliga karaktärer samt olika typer av hjälp de har fått. Resultaten visar att karaktärernas kön påverkar viljan att hjälpa på sätt som avviker från förväntade könsroller: kvinnliga karaktärer är mer benägna än manliga att ge stöd i form av materiellt stöd och arbetskraft, och inte mer benägna än män att ge emotionellt stöd. Kvinnliga karaktärer är mer benägna att ge hjälp till manliga karaktärer än till andra kvinnliga karaktärer. Resultaten förklaras med hjälp av teorier om beteendebekräftelse och självuppfattning (Lehdonvirta m.fl. 2011).

Mer fördelar att spela som en kvinnlig karaktär kommer från Paik m.fl., (2013) som skriver i tidskriften *Digital Creativity* att karaktärens kön är en grundläggande del av en användares identitet i MMORPG-spel (massivt multiplayer online-rollspel). Möjligheten att anpassa könet i ett virtuellt rum är en utvidgning av identiteten, ett försök att uttrycka sig själv på mer mångsidiga sätt. En undersökning visade att många användare spelar som karaktärer av motsatt kön, och att det är särskilt män som föredrar att använda kvinnliga karaktärer. Denna studie analyserade användarattityder mot kön. Under processen bekräftades motiverande faktorer för könsskifte. Den avancerade grafikteknologin och den stora frihetsgraden i nyligen utvecklade MMORPG-spel har lett till en ökad efterfrågan på en bredd i karaktärers fysiska egenskaper, och motiven bakom könsvalet har blivit mer mångsidiga och komplexa. Man benämner fenomenet som ”gender-swapping” och beskriver ett experimentellt och lekfullt skapande genom anpassning – alltså att; har man möjlighet som spelare att själv skapa sin karaktär och dess utseende så öppnar det upp för att experimentera på ett lekfullt sätt med sin identitet genom utseende, vilket de belyser och behandlar som en kärnaspekt av speldesign (Paik m.fl., 2013. S.310).

McKenna m.fl (2024) skriver att unga TGD-personer (Transgender and gender diverse) använder videospel för att hantera stress och få tillgång till informella stödnätverk. Dock är mycket lite känt om den potentiellt positiva inverkan som valmöjligheten i att skapa sin spelkaraktär kan ha för denna grupp av ungdomar. För att täcka detta kunskapsgap genomfördes djupgående, semistrukturerade kvalitativa intervjuer med tio TGD ungdomar om deras erfarenheter av att välja karaktärer. En tematisk analys avslöjade fyra huvudteman: (1) anpassning av videospelskaraktärer erbjuder en miljö med låga insatser för utforskning av kön, (2) karaktärer erbjuder både intern och extern validering av könsidentitet, (3) karaktärer ger spelarna möjlighet att förkroppsliga aspirerande utseendemål, och (4) videospel och erbjuder immersion och eskapism för TGD-ungdomar. Dessa nya rön understryker det spektrum av positiva effekter som val i utformning av karaktärer kan ha för TGD-ungdomar. Anpassning av videospelskaraktärer kan vara en viktig del av att utforska kön och att bekräfta sin identitet (McKenna m.fl., 2024. S.29).

En bredare forskning, som är relevant även för dator och tv-spel, är Laura Mulveys begrepp *The Male Gaze* (den manliga blicken). Som härstammar från filmteori och har sedan dess tillämpats bredare på media, konst och kultur. Mulvey som var en feministisk filmkritiker, myntade begreppet i hennes essä "Visual Pleasure and Narrative Cinema" från 1975. Den beskriver termen hur visuella konster och litteratur skildrar världen och kvinnor ur ett maskulint, heterosexuellt perspektiv. Detta perspektiv presenterar ofta kvinnor som objekt för manlig njutning och åtrå. Begreppet har utvecklats och expanderats för att analysera inte bara film, utan även reklam, fotografi, litteratur och till och med vardagliga sociala interaktioner. Det är ett kritiskt verktyg för att förstå hur media formar samhällets uppfattningar om kön och makt. (Oliver, K. 2017, s.451).

Teoretiska perspektiv

Uppsatsen teoretiska ingång grundas på Paiks tankar om *gender-swapping* som utforskande identitetsspel; Husseins slutsats att det kan ge fördelar i spel att spela som en kvinnlig karaktär, Kays studie om könsrollsövertygelser, Tompkins forskning om sexistiskt designade karaktärer och Mulveys teori *The Male Gaze*.

Slutligen används också *Self-Determination Theory*, utvecklad av Edward Deci och Richard Ryan, handlar om att förstå de olika typerna av motivation som driver mänskligt beteende (Ryan, 2017, kapitel 8).

En annan del av intresse är den om *Autonomi;* som innebär att individer vill känna att de har kontroll över sina egna handlingar och beslut. Det handlar om att ha friheten att välja och agera i linje med sina egna värderingar och intressen.

*Samhörighet* är en annan del som innebär att känna en känsla av tillhörighet och anslutning till andra. Människor vill känna sig accepterade, omhändertagna och ha meningsfulla relationer med andra.

Slutligen är delen *Inre motivation* av intresse; som handlar om att utföra en aktivitet för dess egen skull, för att det är roligt eller intressant, snarare än för någon yttre belöning eller tryck (Ryan, 2017, kapitel 8).

Killar kan motiveras att spela som en kvinnlig karaktär av inre faktorer, såsom nyfikenhet och personlig tillfredsställelse, eller yttre faktorer, såsom social acceptans eller uppmärksamhet från andra spelare.

# Metod

Metoden intervju tillämpades för att kunna ta del av personers upplevelse och skildra individens tankar och känslor i resultatet. Detta var en kvalitativ forskningsstrategi som kunde ge rum för skildring av oväntad information, då det fanns möjlighet att ställa följdfrågor och fördjupa sig i det som respondenten gav som svar. Tanken med det var att respondenterna skulle kunna inspirera till vidare funderingar kring ämnet och bidra med det de fann var av intresse. Det var alltså en semistrukturerad intervju, där fler frågor fick lov att tillkomma under intervjuperioden, men byggde på en intervjuguide med tjugo frågor. Att intervjufrågor fick tillkomma, var en medveten strategi, då respondenterna i regel förväntades ha en djupare kunskap om de online-spel de spelar och det sammanhang de befinner sig i. Det var viktigt att kunna lyfta fram individens perspektiv, vilket belystes med följdfrågor så att intervjun skulle kunna handla om det respondenten kom att tänka på när det valda ämnet introducerades. Om ämnet svävade i väg för mycket fanns de förberedda intervjufrågor att gå tillbaka till och som oavsett alltid behövde vara med i intervjun. Notera att de frågor som inte ställdes till alla deltagare sedan inte kunde användas för att jämföra respondenterna med varandra, utan snarare användes i diskussionsdelen för att bredda och fördjupa förståelsen för ämnet.

Alla intervjuer skedde på distans, men detta gjorde också att intervjuerna genomfördes på ett sätt som liknade respondenternas speluppsättning (kombinationen av dem redskap, hårdvara och mjukvaran som spelaren använder sig av, också kallat gaming-setup) bakom sin egen dator. Något som kunde bidra till att respondenterna kände sig mer avslappnade under intervjun. Samtliga respondenter handplockades utefter vilka typ av spel de spelade. Totalt genomfördes sex intervjuer med killar i åldern 16 till 44 år, med en medelålder på 24 år. Intervjuerna tog olika lång tid, från 20 minuter upp till 45 minuter beroende på om respondenten hade mycket att dela med sig av. Samtliga respondenter arbetade förutom en som studerade. Samtliga spelade - multi-player (flera spelare) online-spel (spel uppkopplade till internet) med valbara kvinnliga och manliga karaktärer - på sin fritid.

Då vi var två studenter som genomförde intervjuerna bestämde vi oss för att en åt gången intervjua respondenterna. Det var aldrig två som intervjuade en intervjuperson, detta för att minska intervjueffekten; som Denscombe beskriver som den påverkan på respondenten som intervjuaren har (2017, S.288). Det kan finnas svar som respondenten inte vill svara på av olika anledningar. Är personen däremot anonym bakom en dator kan man tänka sig att svaren skulle kunna bli annorlunda. Avståndet kan emellertid reducera ”intervjuareffekten” genom att minska den effekt som kultur och kön har på interaktionen (Debscombe, 2017, S.288).

För att försöka nå denna målgrupp designades först en poster med syftet att locka spel-intresserade personer - med en uppmaning att delta i en intervju om spelvanor. Det var viktigt att informationen på postern skulle vara begränsad, inte bara för att en poster med för mycket text skulle kunna tendera att inte bli läst, men också för att det inte skulle avslöjas exakt vilka spelvanor det skulle handla om. Detta för att undvika att enbart locka till sig spelare med en viss typ av spelvana. För att få tag i respondenter gjordes en poster designad för att locka *gamers* att delta i intervjun. På den fanns en mailadress och en uppmaning att höra av sig om man var intresserad av att delta i en intervju. Postern printades ut och sattas upp på väl uttänkta platser. Det skulle visa sig att posters som hängdes upp i det lokala området inte kunde locka till sig några respondenter, så de togs då ned. I stället användes postern digitalt för att locka personer från olika forum att delta. Där fanns det en mycket större grupp respondenter och det gjorde att undersökningen fick breddas från ett mindre område till att handla om killar från hela Sverige. Detta var en grupp som ingen liknande undersökning kollat på tidigare. Det skulle också ge möjlighet att kunna jämföra svenska män med resultat som tagits fram i andra länder.

Forum som användes var *X* (Tidigare känt som *Twitter*), *Reddit* och *Discord*. Inlägget på X fick inga interaktioner och nådde till en marginell del av flödet, man skulle därför kunna anta att *X* inte lockade några deltagare. Däremot var det flertalet inlägg på *Reddit* som fick mer interaktioner - som en ”*Uppvote”* och kommentarer. *Reddit* är en plattform där olika *Subreddits* (ett annat namn för forum på *Reddit*) skapas med ett specifikt ämne i åtanke (Shipman, 2014). Eftersom det inte fanns någon specifik *Subreddit* som passade till forskning om spelvanor i Sverige, gjordes här en chansning och inlägget publicerades i dem forum som skulle kunna vara relevant, som spel-relaterade eller en som handlade om aktuella händelser i Sverige. Problemet blev att samtliga inlägg efter en stund raderades av en moderator, med motivationen att ”denna *subreddit* handlar om spel och inte forskning” eller ”Detta är inte en aktuell händelse i Sverige”. Däremot var *Reddit* en framgångsrik plattform att söka deltagare på så länge inläggen fick ligga kvar i en *Subreddit.* Ytterligare ett effektivt sätt som redan från början var mer subjektiv i urvalet av att hitta deltagare, var genom plattformen Discord, som används av *gamers* för att skriva och prata i röstchatt. Här blev det mer av ett snöbollsurval då respondenter som deltagit i en intervju hade möjlighet att rekommendera en vän eller någon de spelat med. Det var två respondenter som kontaktades och hittades på detta sätt. Innan intervjun med dessa genomfördes fick de frågan om de visste vad intervjun skulle handla om, för att kolla att de var lika ovetande som övriga deltagare.

Samtliga respondenterna som intervjuades bestod av ett explorativt urval med anledning att få bättre möjlighet att generera insikter om ämnet i fråga. Det fanns alltså inte någon mening med att intervjua killar som enbart spelade *single-player* spel (spel med bara en spelare). Respondenten behövde aktivt ha spelat online-spel vid återkommande tillfällen under de senaste åren. På grund av detta valdes sju bort av de personer som mejlat in med ett intresse.

Det var även några som hörde av sig som trodde att termen online-spel syftade på att spela på online-kasino. Skillnaden är att online-spel som denna studie syftar på och som – om man frågar någon från *gaming* världen – innebär att man spelar med andra spelare online. Det finns inte någon anledning att ha ett spel uppkopplat till nätet om man spelar själv, då dataspel och TV-spel tenderar att vara större i storlek än ett kasino-spel och behöver ändå laddas ned till datorn eller konsolen. Notera att dessa två sorters spel i olika sammanhang skulle kunna kallas för online-spel, men är två skilda kategorier av spel. I denna studie syftar termen *online-spel* på det sistnämnda.

Till skillnad från tidigare forskning där man ofta jämfört män och kvinnors spelvanor, var tanken med denna studie att fokusera på enbart gruppen killar och att göra en kvalitativ studie för att i stället gå in på individens perspektiv och inte jämföra gruppen män och kvinnor.

Respondenterna blev genom mejl informerade om studentarbetet som skulle genomföras och hur intervjuerna skulle gå till samt fick en samtyckesblankett med etiska aspekter och information om lagring av personuppgifter enligt skolans riktlinjer. Som att det finns möjlighet att avbryta intervjun, att som en skyddsåtgärd har vi valt att namnen skulle anonymiseras och lagringen av deras mejl-adress. Samt om de var okej med att bli kontaktade igen på mejlen med en eventuell följdfråga. I början av intervjun fick respondenten frågan om det tagit del av samtyckesblanketten, och sedan gjordes ett verbalt samtycke.

Samtliga intervjuer skedde på distans med intervjupersonen och respondentens kamera påslagen, detta för att kunna se varandras ansiktsuttryck. Endast ljudet spelades in, som sedan transkriberades. Efter det raderades ljudfilen.

*Följande personer medverkade:*

R1 – Han är 27 år gammal och studerar på yrkeshögskola. Under studietiden fokuserar han mer på studier, men under sommarlov spelar han spel runt fem till åtta timmar varje dag. I denna studie benämnd som Motståndaren.

R2 – Han är 16 år gammal och går i skolan. Han började spela spel på en iPad vid åtta års ålder, men spelar idag datorspel tre till fyra timmar varje dag.

R3 – Han är år 35 år gammal och arbetar på ett badhus. Han började spela spel vid sex års ålder och hur ofta han spelar varierar, men han uppskattar det till några gånger i veckan.

R4 – Han ät 22 år gammal och säger att han arbetar. Han har spelat spel så länge han kan minnas och spelar spel ungefär fyra timmar varje dag.

R5 – Han är 44 år gammal och jobbar som sjuksköterska. Spelandet började i tio års åldern. Han spelar mobilspel lite varje dag och dator eller konsolspel några timmar nästan varje dag.

R6 – Han är 33 år gammal och arbetar, men spelar spel varje dag på sin fritid, uppskattningsvis i fyra timmar om dagen. I denna studie benämnd som Normbrytaren.

# Resultat

Bakgrund och spelvana

Respondenterna var samtliga yrkesamma och spelade spel på sin fritid, förutom killen (R1) som studerade, uppgav att han spelade mindre under sin studietid, men under lov kunde det vara upp till 40 timmar per vecka. Respondenterna (R2, R4, R5, R6) uppger att de spelar spel några timmar nästan varje dag. Medan respondent (R3) spelar några dagar i veckan.

Respondenterna hade en medelålder på 29,5 år, med den yngsta killen på 16 år och den äldsta på 44 år. Många uppger att de började spela spel när de var runt tio års ålder, varav några ännu tidigare (*R2)* som sade: “*Jag började på en iPad när jag var typ åtta*”, eller de två andra respondenterna (R3 & R4) som svarade att de har spelat spel så länge de kunde minnas.

Speluppsättning & Anonymitet

Något som alla respondenter hade gemensamt var att speluppsättningen bestod i att de använde röstchatt när de spelade (så kallat: voicechatt) med sina vänner. Att samtidigt ha kameran på under tiden de spelade var det ingen som uppgav att de hade. “*Jag har inte kameran på. När jag spelar online så spelar jag oftast med mina vänner och då kör vi via Discord, allihop. Jag brukar inte använda voicechat, om jag spelar själv”* (R1).

Att bara använda chatten där man skriver under spelets gång skedde bara när man spelade med främlingar. När respondenterna skulle uppskatta hur ofta de spelade med vänner jämfört med främlingar, var det flera (R1, R2, R4) som uppgav att de oftast spelade med sina vänner. Att spela med endast främlingar och textchatt förekom, men var mindre vanligt. En respondent (R3), var den enda som sade att han bara spelar med vänner och därför hela tiden använder *voicechatt*. Medan en annan (R5) uppskattade att han spelade lika mycket med främlingar som med vänner och därför använde lika delar *voicechatt* som textchatt.

En respondent *(R6)* beskriver att det går till så här när han spelar Rocketleague: “*Jag och mina vänner använder Discord och det är ju voicechatt, det är lättare att spela då, för att skriva stör spelet. Med det så använder jag ju vissa kortkommandon på Rocketleague, som; nice shot*”. Han avslutar också med att berätta om kommunikationen från främlingarna han spelar mot: “*...där kan jag då liksom se andra också, i skrift, med att de skriver väldigt spydiga saker*”. För honom användes alltså text i form av kortkommandon för att kommunicera med främlingar, medan röstchatt användes samtidigt för att kommunicera med vännerna i sitt eget lag. Däremot säger han att han spelar en större mängd spel utan sina vänner, men att han ändå pratar med dem samtidigt. *”man behöver inte spela samma spel, men kan vara på discord för det sociala”* säger han och på frågan varför han oftare spelar online-spel utan sina vänner, svarar han att det har att göra med spelen. Han vill spela spel som dem andra inte vill.

Anonymiteten som tillkommer när dem spelar med främlingar och använder textchatt, anges inte vara en bidragande faktor till att spela som en kvinnlig karaktär. Med svar som (R3) ”*jag spelar som den karaktären jag känner för”* eller (R6) ”*nej det skulle jag inte säga spelar någon roll”.*

Genrepreferenser

Respondent (R6) sade att han brukar spela *Rocketleague* med sina vänner, som är en blandning mellan ett bil-spel och ett fotbollsspel där man ska få in bollen i mål. Men annars spelar han spel själv och då är det oftast Nintendo-spel, RPG spel (står för *Role Playing Games* och är en kategori spel som spelas *online* där man spelar som en skapad karaktär i en fiktiv värld), eller spel från kategorin *”Cozy gaming”* (spel gjorda utan prestationen i fokus, för att spelaren ska ha en lugn stund)som han säger är för att han: ”gillar det estetiska”.

En annan respondent vars svar skiljer sig från de övriga när det gäller genrepreferenser är (R3). Han gillar att prova nya spel och vill känna att det är en utmaning att lära sig hur spelet fungerar. Därför spelar han spel av många olika genrer. Men delvis nämner han skjutspelet *Fortnite och Helldiver 2,* som båda är online och delvis skjutspel.

Respondenten (R1) spelar just nu *Dead by daylight,* som är ett online spel som tillhör kategorin *survival* (det går ut på att överleva). Han säger att det blir mycket *GTA (Grand Theft Auto),* med sina vänner men säger att spelet som han spelar mest heter *Ruunescape,* Som är ett MMORPG (*Massive Multiplayer Online Roole Playing Game*). Han säger att: *”Det är ett sånt där barndomsspel som jag alltid kommer tillbaka till”.*

****Ett spektrum av normer****

I svaren på frågor som berörde att spela som det motsatta könet, kunde man urskilja två killar som befann sig på var sin sida i ett spektrum av traditionella normer och förväntningar hos en kille. Där den ena *(R1)* motsatte sig tanken på att spela som en kvinnlig karaktär och aldrig gjorde det, och den andra *(R6)* föredrog att spela som motsatta kön, i detta fall alltså som en kvinnlig karaktär. Synen på många saker mellan dessa två, skulle visa sig skilja stort. Något som direkt kan kopplas till inställningen till att spela som en kvinnlig karaktär.

Majoriteten av respondenterna befann sig någonstans i mitten på skalan och spelade oftast som en manlig karaktär men nästan lika ofta som en kvinnlig karaktär. De gav dessutom många liknande svar i övriga frågor. I denna studie är de representerade av en kategori som har fått namnet: “Gemene man”. De andra två kvarvarande respondenterna var alltså däremot raka motsatser till varandra och deras svar är av extra intresse och har fått var sin egen kategori. Dessa två kallas i denna studie för: “Motståndaren” och “Normbrytaren”.

A blue and yellow line with arrows

Description automatically generated

(Ungefärlig visuell representation).

Gemene man

Killarna i kategorin ”Gemene man” som inkluderar respondent R2, R3, R4 & R5, gav liknande svar i frågan om de spelar som kvinnliga karaktärer; att de oftast spelar som manlig karaktär men nästan lika ofta som en kvinnlig karaktär. Exempelvis säger en respondent *(R5)*: ”*Alltså herregud, Diablo har man ju spelat så klart… Sorcerer, och Dem här olika könsrollerna där”. Diablo* är ett exempel som innebär förbestämda karaktärer där attribut och förmågor skiljer sig åt mellan karaktärerna. På frågan om vilken karaktär han väljer när det inte finns några förmågor som skiljer karaktärerna åt, säger han att han oftast spelar som kille. Då dessa spel oftast är online-spel där man själv också väljer precis hur karaktären ska se ut, så tillägger han: *”Överlag sätter jag mig inte i karaktär creation så mycket, 2 minuter sedan är det klart”.*

En annan respondent *(R4)* har också spelat som karaktärer av motsatta könet då funktionerna i spelet är mer knutet till en viss karaktär snarare än att han valt det på grund av enbart det estetiska: *”kan tänka mig att det har hänt, i spel som typ Tomb Raider eller liknande”*

Men de andra två respondenterna bekräftade att de valt att spela som en kvinnlig karaktär även när det bara var en estetisk sak. Anledningen beskrev de som *(R2): ”Jag vet inte, de var tråkigt att vara samma gubbe”* och *(R3) ”I Fortnight brukar jag göra det. Det finns massa roliga skins man kan använda”.* Skins syftar enbart till det estetiska (som en orm som ömsar skin och har på sig olika utseende, men karaktärens funktion är den samma).

Samtliga respondenter svarade nej på frågan om de ser någon likhet med sig själva i den kvinnliga karaktären de spelat som, med svar som: (R5) “Ser absolut inga likheter med mig” eller (R2) “nej det skulle jag inte säga”.

Samtliga svarar att de inte saknar möjligheten att kunna välja kön i något spel, men på frågan om valmöjligheten ska finnas där svarar alla ja. En (R2) som säger: *”Ja, det tycker jag. Så att man kan välja vilken man vill.”* Eller (R4): *”Jag tycker ändå att det är viktigt att ha det valet, för dem som behöver”.*

Motståndaren

En av respondenterna (R6) skulle när det kommer till normer kunna betraktas som en typisk ”macho-kille” och visade sig vara något av en motståndare till att spela som en kvinnlig karaktär. Han var vänligt inställd till en början och med en framtoning som tyder på ett självförtroende; berättade han om sig själv och sina spelvanor. Men På frågan om han någon gång spelat som en kvinnlig karaktär ändrades hans ton något och detta skulle bara vara första frågan i en rad av liknande karaktär. Först svarade han: “*Faktiskt inte, vad jag kan komma på. Jag brukar vara det manliga könet, eller inte brukar. Jag är det alltid*”. Uttalandet indikerar att det var viktigt för honom att motsätta sig påståendet att han någon gång spelat som en kvinna. Men efter frågan om han inte spelat något spel där en viss funktion var knutet till olika karaktärer och om han inte då spelat som en kvinnlig karaktär, svarade han: *“Om det är kanske som i spel som Overwatch, att de har lite olika roller beroende på vilken karaktär man är, och då bara råkar det vara att det är det kvinnliga könet. Ja. Då är det så. Det är inte så att jag bryr mig så mycket om det”.* Men sucken han avslutade med och en sådan omedelbar förändring i tonläge skulle kunna tolkas som att han faktiskt bryr sig om det eller att han tyckte det var en besvärande fråga. Det faktum att han spelat som en kvinnlig karaktär verkade vara något som han egentligen tyckte var jobbigt att dela med sig av.

Trots detta är det en intressant utveckling i intervjun och han får ytterligare en liknande fråga för att han ska få möjlighet att förtydliga sig. Frågan var: “Du ser alltså ingen fördel med att spela som en kvinnlig karaktär?” På det instämmer han: *“Precis, om det finns andra funktioner för olika kön, då kanske det kan vara mer fördelaktigt att vara det andra könet. Ja”* I andra delen av sitt svar menar han ändå på att det kan finnas en fördel, men med “precis” menar på att han inte ser en fördel för sig själv, eller att det inte skulle vara ett alternativ. Något som han senare kommer tillbaka till.

På frågan om valet att spela som en kvinnlig karaktär är beroende på hur den ser ut svarade han: “*Nej, inte för min del*”.

Sedan fick han frågan om han tror att valet av kön på spelkaraktären påverkar hur andra uppfattar honom i spelet. Han svarar: “*Ja det tror jag. Absolut. Kanske inte om Voice-chatt är väldigt viktigt, för då kan man ändå höra, men...*”. Sedan kommer han in på något som vi tidigare pratat om under intervjun. Det var när han hade nämnt ett spel vid namn *Runescape.* Den ansvarige för intervjun nämligen spelat detta spel. Det följde en rad följdfrågor kring just det spelat, dels för att bygga mer tillit i början av intervjun, men dels för att målet är att intervjuerna skulle bli så kvalitativa som möjligt, med fokus på intervjuobjektet. När han nu tog upp spelet igen, i denna nya kontext som introducerats, sade han: “*...du som har spelat Runescape, vet säkert det här klassiska med Buying GF”.* Detta är ett välkänt kulturellt fenomenför de som spelade spelet under den tidsperioden. Det gick ut på att manliga karaktärer stod vid den marknadsplats vid namn Grand Exchange och förklarade att de var ute efter att betala en kvinnlig karaktär för att vara deras flickvän, med endast den enkla frasen “Buying GF”. Respondenten fortsätter: *“Är man det kvinnliga könet i Runescape, så är det nog betydligt lättare att få lite pengar när man står vid Grand Exchange och... ...säljer sig själv liksom. Jättedumt är det ju, men det är sant”.*

På frågan om han aldrig känt sig motiverad till att spela som en kvinnlig karaktär då - för att få hjälp eller lite extra pengar - så ger han ett kort och snabbt svar i stället för de lite längre utläggningar han haft tidigare. “*Nej, jag behöver inte sälja mig själv*”. Han säger det med en något barsk ton.

Killen som här kallas för “motståndaren” är den enda av respondenterna som på eget bevåg nämner det faktum att man inte vet könet på den som sitter bakom datorn och spelar. Det gör han på frågan om han hjälper andra spelare. Han säger följande: “*...kan det absolut vara att folk frågar om hjälp och sådant. Och då gör jag gärna det. Men det är också lite intressant ju för att just RuneScape då som vi snackar om... ...där är det ju ingen voice-chat. Man vet ju annars inte vem man egentligen har framför sig. Men eftersom man har en karaktär framför sig så tänker man ju automatiskt att det där är en kille som sitter och spelar. Eller det där är en tjej som sitter och spelar. Men man har ingen aning egentligen*”.

När han ombeds vidareutveckla sitt svar säger han: *“Ja alltså det som jag sa att... ...man...kanske i det under medvetna vet att, jag vet inte om det här är en kille eller en tjej. Men eftersom man ser den här karaktären framför sig som är kvinnlig. Eller om det är en kille, då tänker man ju automatiskt att ja men... ...då spelar jag med en kille.”* Respondenten klargör därmed att han ser karaktärerna som de kön de är och tänker inte på vilket kön den personen har som spelar som karaktären, även om han är medveten om att man inte säkert kan veta könet på den som spelar.

Respondenten (R1) säger att han oftast använder voicechatt och att han bara spelar tillsammans med sina vänner. Vilket innebär att han inte är anonym i den mån att hans vänner vet vem som spelar som spelkaraktären. Samtidigt när han möter andra spelare online så använder han bara chatten, men säger samtidigt att det inte gör honom anonym, eftersom han menar på att han inte försöker vara någon han inte är: *”Jag har ju ett killnamn i spelet och ser ut som en kille, för att jag är en kille”.*

Normbrytaren

Den så kallade normbrytaren *(R6)* är en kille som spelar spel varje dag. Han föreföll inte besvärad av frågorna, utan i stället eftertänksam och entusiastisk. Anledningen till att han spelar - säger han - “f*aktiskt på grund utav lite grann av gemenskap med*”. Han förklarar vidare att det är att prata med folk i en discord-grupp som han är ute efter, under tiden han spelar. Även på frågan om vilket typ av spel han spelar, så kommer han in på gemenskap: “*Det är multiplay i spel som jag spelar mest nu, för jag tycker att det är viktigt med gemenskap liksom*”. Denna betoning på gemenskap skulle snart få sin förklaring.

På ett trevande vis börjar han berätta vidare om sitt liv, utan att han egentligen fått en fråga om det. “*Just nu, så är det bara multiplayerspel. Och det har att göra med lite grann av att ja, att, jag känner mig. Ja jo, men jag får ju säga ändå, liksom, om jag är helt uppriktig. Jag bor ensam så därför söker jag mig mer till att hänga mer med personer, vilket jag inte kan få annars”.*

När han själv reflekterar över om att använda en kamera i sin speluppsättning, säger han: “*...av att ha i gång kameran, för man ser varandra och känner mer gemenskap av att vara med varandra liksom*”. Åter igen, nämner han gemenskap. Men han säger däremot att de inte brukar använda kameran i sin vänskapskrets, bara; “*när vi visar liksom något riff med gitarrspel”.*

Han är den enda respondenten som svarar att han oftast spelar som en kvinnlig karaktär och han förklarar det så här: *“Ja, alltså framför allt, så, väljer jag motsatta könet för att... Själv är jag heterosexuell. Om jag tar så, och alltså att jag dras till motsatta könet liksom, och jag tycker inte det är fel i att välja motsatta könet liksom om det är något man uppskattar, med att någon ser snygg ut helt enkelt”*.

Angående om karaktären skulle ha någon likhet med sig själv svarar han att han inte tänkt på det, men att: “jag ser karaktären som för vad karaktären är. Och utgår därefter, så det är inte kopplat så mycket till mig själv och jag väljer för det som jag kanske gillar hos karaktären”.

När han reflekterar över om han själv behandlar manliga och kvinnliga karaktärer olika i spel, förklarar han att han gör det därför att, för honom är det ett sätt att fly vardagen och han gillar att leva sig in i spelet. Han lever sig lättast in i spelet om han tar det han ser som en sanning. Respondenten menar med det, att även om han är medveten om att alla kvinnliga karaktärer inte spelas av kvinnor, så ser han på karaktärerna som de kön de representerar. Respondenten *(R6)* behandlar manliga och kvinnliga karaktärer olika i spel för att han lättare kan leva sig in i spelet om han ser det han upplever som en sanning.

Respondenten säger att det inte ger någon fördel att spela som en kvinnlig karaktär, men kan ändå se skillnader i hur man behandlas beroende på vilken karaktär man spelar som.

Synen på den kvinnliga karaktären

Oavsett om de själva har spelat som en kvinnlig karaktär eller om de endast bevittnat dem i spelet är samtliga respondenter överens när de reflekterar över hur manliga och kvinnliga karaktärer behandlas annorlunda i online-spel. Alla kunde berätta om att det finns en markant skillnad.

En respondent (R2) berättar om upplevelser i spelet GTA (Grand Theft Auto) som är ett spel som ofta beskrivs innehålla sexistiska skildringar av kvinnor och glorifiering av våld (Barrett, 2006. Kapitel 4).*“Om man är tjej i det spelet, så är det många skumma killar som ska fram och prata med dig och dem ger dig skjuts överallt”.* Efter att respondenten blir ombedd att förklara mer, säger han: *“Alltså, om du är killkaraktär hade dom aldrig gett dig skjuts, Då hade dom bara dödat dig i stället”.*

Respondenten som i denna studie fått namnet Motståndaren *(R1)* säger att det: *“Nog är lättare att få pengar som en kvinnlig karaktär”*

Den så kallade Normbrytaren som är en annan respondent säger att *“Jag har sett hur vissa folk skriver till kvinnliga karaktärer som om de tror att det också är en kvinna som spelar som karaktären”.* En annan respondent *(R4)* berättar: *“...man kan se, det spelar ganska så mycket roll om man har en kvinnlig karaktär och knappt, knappt kläder på så att många spelare kommer fram, vill prata med en göra grejer för en och sådant”.* En respondent *(R3)* berättar att när han hade spelat med vänner som hade könsneutrala namn och som spelat med en kvinnlig karaktär, blev “*det ganska snabbt en del flörtande*” med den spelaren och att det inte händer lika mycket om man spelar som en man.

# Diskussion och slutsats

Samtliga respondenter märkte av hur interaktionerna med att spela som en kvinnlig karaktär var olikt från att spela som en manlig karaktär. Kvinnliga karaktärer får mer hjälp och uppmärksamhet. Medan män inte får denna typ av uppmärksamhet eller hjälp. I det tidigare nämnda spelet GTA5 (Grand Theft Auto) uppmärksammas dessa skillnader, att männen snarare möttes med direkt öppen aggression i spelet.

Något som kan ses i ljuset av Mulveys teori om ”manliga blick” där hon beskriver hur visuella konster och skildrar världen och kvinnor ur ett heterosexuellt perspektiv. (Oliver, K. 2017, s.451). Detta perspektiv presenterar ofta kvinnor som objekt för manlig njutning och åtrå och i denna kontext inte möts med aggression då män vill ha kvar kvinnorna i spelet för att titta på, medan de manliga karaktärerna blir en motståndare man vill göra sig av med. Annan forskning tyder också på att det inte bara finns en sexistisk attityd mot kvinnliga karaktärer, utan också att karaktärerna även är sexistiskt designade. Det skriver Tompkins m.fl. (2024). Något som skulle kunna spä på de redan sexistiska mönstren som uppmärksammats av respondenterna.

Anonymitetens roll och genrens påverkan

Ingen av respondenterna uppgav att de använde kameran när de spelade. En speluppsättning som är den minst anonyma. Röstchatt användes mest, men endast när man spelade med vänner. Den något mer anonyma speluppsättningen - då man endast skriver i en chatt – användes för att kommunicera med främlingar.

Anonymiteten som tillkommer när dem spelar med främlingar och använder textchatt, tycks inte vara en bidragande faktor till att spela som en kvinnlig karaktär. Men det skulle kunna finnas ett samband mellan att *Normbrytaren* (R6) spelar många spel själv och att han oftast väljer att spela som en kvinnlig karaktär. Notera att, då *Normbrytaren* i det scenariot Inte spelar med de personer han pratar med, så förblir han anonym i spelet. Det enda spelet som han nämner att han spelar med sina vänner online, är *Rocketleague,* ett spel där man kör en bil och då alltså inte väljer kön på sin karaktär. Även här skulle det kunna vara så att *Normbrytaren* vill känna sig accepterad och känna tillhörighet i gruppen han pratar med genom röstchatt, även om han kanske bryter mot normer. Ett mänskligt beteende man enklare kan förstås genom teorin som Deci och Ryan tagit fram om motivation, då den grundas i att känna sig accepterad och att vara en del av en grupp (2017, kapitel 8). Samtidigt som han får lov att spela som en kvinnlig karaktär och som enligt Paik är en utvidgning av identiteten och ett försök att uttrycka sig själv på ett mer mångsidigt sätt. Samt att

Man skulle kunna dra en parallell med *Motståndaren* (R1) som skulle kunna drivas av samma motiveringar, men då han är raka motsatsen och spelar för det mesta med sina vänner, använder voicechatt när han gör det och därmed aldrig är anonym, så motsätter han sig i stället tanken på att spela som en kvinnlig karaktär. Något som skulle kunna förklaras med den sexistiska synen på kvinnliga karaktärer som Tompkins forskning tyder på att den finns i spelvärlden (Tompkins m.fl., 2024). *Motståndaren* spelar aldrig som en kvinnlig karaktär, kanske för att han spelar med sina vänner och när han pratar om att spela som en kvinnlig karaktär säger han samtidigt att han inte behöver sälja sig själv för att vara bra på ett spel. Vilket skulle kunna innebära att han ser ner på andra män som spelar som kvinnliga karaktärer eftersom det finns fördelar med det, något som Hussains forskning också styrker då det finns ett antal positiva attribut för en kvinnlig karaktär i en manligt orienterad miljö (Hussain m.fl., 2008).

Vilken genre som respondenten spelar tycks inte heller ha haft någon större påverkan på valet att spela som en kvinnlig karaktär. Respondenten (R3) nämner däremot att han spelar spel med många olika genrer. Det skulle kunna finnas ett samband mellan viljan att prova nya spel och att vilja prova nya spelupplevelser och i detta fall att spela som en kvinnlig karaktär. Att spela som kvinna för sin egen nöjes skull är något som forskningen från Paik styrker, då det är ett experimentellt och lekfullt skapande genom anpassning (Paik m.fl., 2013. S.310).

Gemene man

Killarna i kategorin ”gemene man” visar en generell preferens för att spela som manliga karaktärer bland respondenterna, men också en öppenhet för att spela som kvinnliga karaktärer, särskilt när det gäller estetiska variationer eller förutbestämda funktioner.

Det var två respondenter (R2 & R4) som beskrev att de spelade som en kvinnlig karaktär för skojs skull eller för att de tyckte det var roligt med ett nytt ”skin” (kosmetisk förändring på karaktären). Något som kan förklaras med *Self Determination Theory* och den del som handlar om *inre motivation*; som handlar om att utföra en aktivitet för dess egen skull, för att det är roligt eller intressant, snarare än för någon yttre belöning eller påtryckning (Ryan, 2017, kapitel 7).

Något som forskningen av Paik m.fl. också visar på är ett välkänt fenomen som de kallar för ”gender-swapping”. Har man möjlighet som spelare att själv skapa sin karaktär och dess utseende så öppnar det upp för att experimentera på ett lekfullt sätt med sin identitet genom utseende (2013).

Normbrytaren

Det höga antalet män som enligt tidigare forskningen spelar som en kvinnlig karaktär reflekteras inte i denna mindre studie, då endast en respondent *(R6)* (Normbrytaren) medger att han oftast väljer att spela som en kvinnlig karaktär. På honom kan det tolkas som att han väljer att göra detta eftersom det är något han saknar i sitt liv. Han tycker att karaktärerna är attraktiva och han pratar om att komma hem till en tom lägenhet där han söker gemenskap genom dataspel. Han har ett socialt liv online och pratar mest med andra i röstchatt. Då är han som minst anonym. Men han skriver också med andra i chatt, vilket innebär att man kan vara något mer anonym, men detta är snarare ett undantag. Även om han inte är särskilt anonym online, så väljer han ändå att bryta mot normen att samhället skulle vara strängare mot killar som går utanför sina könsnormer, som tidigare forskning av *Quantic foundry* säger (Yee, N. 2021).

De andra respondenterna säger att det finns stora fördelar med att spela som en kvinnlig karaktär, men Normbrytaren *(R6)* Medger inte till det och lyfter inte fram det som en anledning till att spela som en kvinnlig karaktär. Han säger att det estetiska är vad som ligger till grund för hans val och säger att han kan finna karaktärerna attraktiva och att det fyller en plats av något som han saknar i sitt liv, på samma sätt som han får gemenskap genom att spela med andra. Något man kan se i ljuset av *Self Determination Theory* och delen om *Samhörighet* och att Människor vill känna sig accepterade och att ha meningsfulla relationer med andra (Ryan, 2017, Kapitel 8).

Att han vill spela som en kvinnlig karaktär skulle kunna kopplas till forskningen från Paik, då möjligheten att anpassa könet i ett virtuellt rum ger en möjlighet till att utforska sin identitet (Paik m.fl., 2013).

Normbrytaren (R6) bryr sig kanske inte om ifall att andra spelare betraktar honom som en kvinna i spelet. Det skulle kunna vara så att de sociala fördelar han får av att spela som en kvinnlig karaktär är mer betydande för honom. Något som kan ses i ljuset av tidigare forskningen av Hassain m. fl. om ”Gender swapping”, som säger att det kan bero på att en kvinnliga online-persona har ett antal positiva sociala attribut i en manligt orienterad miljö (2008).

Han berättar också om hur han lever sig in i spelet och att han inte tänker på vem som spelar som andra karaktärer. Han väljer att tolka spelet som det är. Det gör honom heller inget att bryta mot traditionella könsroller.

Motståndaren

Motsatsen till den föregående respondenten är personen som i denna studie kalls för *Motståndaren*. Han motsätter sig tanken på att spela som en karaktär av det motsatta könet. Han säger att han inte behöver sälja sig själv, att han inte behöver spela som tjej för att få extra pengar i spelet, skulle det kunna vara så att det här finns en koppling till *Self Determination Theory* som handlar om individens behov av att känna sig kapabel och effektiv när de utför uppgifter och att människor vill känna att de har förmågan att nå sina mål och hantera utmaningar (Ryan, 2017, kapitel 7). Då Motståndaren vill känna sig duktig i spelet och inte på något sätt behöver fuska sig till framgång.

Han ser fördelar med att spela som en kvinnlig karaktär, men motsätter sig att han skulle välja att göra det på grund av den anledningen. Som om han ser ner på de individer som ägnar sig åt det som tidigare forskning av Hussain (2008) kallar för ”gender swapping” och att göra det för att få en fördel.

Motståndaren *(R1)* var dessutom den enda respondenten som hade mycket att säga om att det inte bara är killar som spelar som kvinnliga karaktärer, som om han tänkt på det förut och där skulle det kunna finnas ett samband med att han motsätter sig att spela som kvinnlig karaktär och att hans syn på att spela som en kvinnlig karaktär kan tolkas som ett uttryck för könsrollsövertygelser med sexistiska attityder som Kaye m.fl. säger i sin forskning att det finns i spelvärlden (2017). Forskning som visar på just det att sexistiska fördomar mot kvinnliga karaktärer finns samt att en spelare som använder en kvinnlig karaktär anses mindre kompetent av andra spelare.

Rekommendationer till fortsatt arbete

Undersökningen i denna studie är inte så pass bred att man kan få en bild av svensk kultur även om det är en spegling av kulturen. Den är inte heller tillräckligt bred för att dra paralleller mellan mer specifika grupper utan förblir snarare på en individnivå. Man skulle kunna bredda undersökningen med fler kvalitativa undersökningar där man får mer utav individens perspektiv. Men man skulle också kunna göra en mer Kvantitativstudie där man jämför data. Det har gjorts flera gånger förut i tidigare forskning men aldrig med svensk kultur som bakgrund. En stor del av dagens ungdom och även andra generationens ”gamers” (som demonstrerats av den höga åldern på deltagarna i denna studie) spelar spel online. Samhället som uppstår där med sina egna normer skulle kunna ses som en spegel av vår samtid och är värd att undersökas. Det hade också varit av intresse att jämföra spel-kulturen i ett förhållandevis jämställt samhälle som Sverige, med andra kulturer.

Källförteckning

Ashford, B., & Mael, F. (2000). *Organizational Identity: A reader*

Barrett, P. (2006). White thumbs, black bodies: Race, violence, and neoliberal fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas. *The Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies*, *28*(1), 95-119.

Bartle, R. (2010). *International Handbook of Internet Research: The History of Virtual Worlds.* Springer.

Beasley, B. & Collins Standley T. (2009). Shirts vs. Skins: Clothing as an Indicator of Gender Role Stereotyping in Video Games. Mass Communication & Society. 5(3), s. 279-293. DOI: 10.1207/S15327825MCS0503\_3

Denscombe, M. (2017). *Forskningshandboken: För småskaliga forskningsprojekt inom samhällsvetenskaperna.* (4:e uppl.). Studentlitteratur AB.

Dunn, R. A., & Guadagno, R. E. (2012). *My avatar and me – Gender and personality predictors of avatar-self discrepancy.* *Computers in Human Behavior*, *28*(1), 97–106. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1016/j.chb.2011.08.015>

Hatch, M. J., & Schultz, M. (2004). *Organizational identity: A reader*. (Oxford management readers 2004, s.134-160) OUP Oxford.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2008). *Gender Swapping and Socializing in Cyberspace: An Exploratory Study*. CyberPsychology & Behavior, 11(1), 47–53. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1089/cpb.2007.0020>

Jung-ju, K (Producent). (1996). *Kingdom of the Winds.* [Dator-Spel]. Nexon.

Kaye, L. K., Gresty, C. E., & Stubbs-Ennis, N. (2017). *Exploring Stereotypical Perceptions of Female Players in Digital Gaming Contexts.* CyberPsychology, Behavior & Social Networking, 20(12), 740–745. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1089/cyber.2017.0294>

Lehdonvirta, M. Lehdonvirta, V & Baba, A. (2011). *Prosocial behaviour in avatar-mediated interaction: the influence of character gender on material versus emotional help-giving*. On the Horizon, 19(3), 165–173. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1108/10748121111163878>

Lin, B/Diamond Lobby. (2022). *An Analysis of Diversity in Video Game Characters.*

<https://diamondlobby.com/geeky-stuff/diversity-in-gaming/>

McKenna, J. L., Wang, Y.-C., Williams, C. R., McGregor, K., & Boskey, E. R. (2024). *“You can’t be deadnamed in a video game”: Transgender and gender diverse adolescents’ use of video game avatar creation for gender-affirmation and exploration*. *Journal of LGBT Youth*, *21*(1), S. 29–49. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1080/19361653.2022.2144583>

O’Driscoll, J (2022). *Pong at 50: the video game that ‘changed the world’.* THE WEEK UK. <https://theweek.com/news/technology/958675/pong-at-50-the-video-game-that-changed-the-world>

Oliver, K. (2017). The male gaze is more relevant, and more dangerous, than ever. *New Review of Film and Television Studies*, *15*(4), 451–455.

Paik, P. C., & Shi, C.-K. (2013). *Playful gender swapping: user attitudes toward gender in MMORPG avatar customization*. Digital Creativity, 24(4), S. 310–326. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1080/14626268.2013.767275>

Peschel, K (Producent). (2013). *Tomb Raider.* [TV-Spel]. Crystal Dynamics.

Ryan, R. M. (2017). *Self-determination theory: basic psychological needs in motivation, development, and wellness / Richard M. Ryan, Edward L. Deci*. (s.121-316). The Guilford Press.

Schmitt, B. H., Leclerc, F., & Dubé-Rioux, L. (1988). Sex Typing and Consumer Behavior: A Test of Gender Schema Theory. *Journal of Consumer Research*, *15*(1), 122–128. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1086/209151>

Schmitt, M (Producent). (1996). *Tomb Raider.* [TV-Spel]. Core Design.

Shipman, M. (2014). *A Beginner’s Guide to Reddit.* [*https://sciencecommunicationbreakdown.wordpress.com/2014/04/29/beginners-guide-to-reddit/*](https://sciencecommunicationbreakdown.wordpress.com/2014/04/29/beginners-guide-to-reddit/)

Song, J (Producent). (1997). *Lineage.* [Dator-Spel]. NCSoft Corporation.

Tompkins, J E., Gilbert, M., & Burridge, S. (2024). *Evidence of Ambivalent Sexism in Female Video Game Character Designs*. <https://doi-org.ezproxy.server.hv.se/10.1080/15205436.2024.2311229>

Trepte, S., & Reinecke, L. (2010). *Avatar Creation and Video Game Enjoyment Effects of Life-Satisfaction, Game Competitiveness, and Identification with the Avatar.* Journal of media psychology. 22 (4): 171-184 <http://dx.doi.org.ezproxy.server.hv.se/10.1027/1864-1105/a000022>

Uthaug, R (Regissör). (2018). *Tomb Raider.* [Film]. Warner Bros. Pictures.

West, S (Regissör). (2001). *Lara Croft: Tomb Raider.* [Film]. Paramount Pictures.

Yee, N. (2021). *About one out of three men prefer playing female characters. Rethinking the importance of female protagonists in video games*. Quantic Foundry.<https://quanticfoundry.com/2021/08/05/character-gender/>

Yokoi, G (Producent). (1986). *Metroid.* [TV-Spel]. Nintendo

Bilagor

****A** Gamer Poster**

****

****B** Intervjuguide**









HÖGSKOLAN VÄST

Institutionen för ekonomi och IT

Avdelningen för medier och design

461 86 TROLLHÄTTAN

Tel 0520-22 30 00

www.hv.se